

ALMANACHY

PORADNIKI

SCENARIUSZE

LARPY

MAGIA I MIECZ

Nr 1 (wrzesień 2014)

Cena: 25 zł (w tym 5% vat)

ISBN: 978-83-64473-22-1

12 lat
minęło...

czyli wspominki starej gwardii

JOHN WICK

wywiad

Kompletny RPG

Liceum

w Byron Falls



KUŹNIA GIER

www.kuzniagier.pl



GRY NA ZAMÓWIENIE

Gry na Zamówienie

www.GryNaZamowienie.pl

stworzymy planszówkę dla twojej firmy,
organizacji czy miejscowości.



Fajne RPG

www.FajneRPG.pl

najlepsze gry fabularne po polsku
(Wolsung, Savage Worlds, Adventurers)

MAGIA I MIECZ

Magia i Miecz

www.MagiaiMiecz.net

kultowy magazyn o RPG powrócił.

Wielki sukces crowdfundingu.



van der Book

VAN DER BOOK

www.vanderBook.pl

fantastyczne powieści i antologie

SPIS TREŚCI

Wstępniak.....	2	Miłe lepszego początku, czyli poradnik początkującego gracza.....	57
„Stara” Magia i Miecz okiem Macieja Nowaka-Kreyera.....	3	Przedmiot z wykopem	63
„Stara” Magia i Miecz okiem Piotra „Toreada” Gnypa.....	5	Węgierska piosenka samobójców.....	65
Wspominki z frontu.....	7	Weird Wars Rome.....	67
Puentę pisze czas... ..	8	Horda	69
Scenariusz – wybór czy konieczność?.....	11	Ta! Karczma... ..	77
Władza absolutna	18	Ścieżki Chaosu – dwa szkice przygód do <i>Warhammera</i>	81
Ten straszny fandom	22	Wywiad z Johnem Wickiem.....	85
Substytut protezy – kilka słów o sesjach online.....	25	Liceum Byron Falls.....	89
Grzechy główne organizatora konwentów	27	RPG i larp w jednym stali domu?.....	99
Przygody na widelcu – część pierwsza	32	Wykop tego larpa.....	102
Sztuczki językowe w narracji	37	Dziesięć grzechów larpowego Mistrza Gry.....	105
Czas na opowieść: O rozpoczęciu	41	Larpowe sztuczki i triki	108
Dobre rady wujka Curtisa: No chyba sobie w kulki lecis?	45	Larpowa kamasutra – techniki odgrywania seksu	110
Dobrze wyglądamy i gramy po czterdziestce – to nie takie proste... ..	49	Okno na świat, okno na podwórze	114
Dobry, Zły i Spocony	53	Polish Larp Project	118
		Praktyczny poradnik pisania Print & Play	122
		Zstępniak	126

Magia i Miecz

Kwartalnik o grach fabularnych

Wydawca:

Kuźnia Gier – Michał Stachyra
ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków
www.magiaimiecz.net
email: redakcja@magiaimiecz.net

REDAKCJA:

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik (redakcja@magiaimiecz.net)
Z-ca redaktora naczelnego: Maciej „lucek” Sabat (lucek@magiaimiecz.net)
Dyrektor artystyczny: Bartłomiej „Fedek” Fedyczak (bartek@magiaimiecz.net)
Wydawca: Michał „Puszon” Stachyra (michal@stachyra.pl)

Stale współpracują:

Jacek „Darken” Gołębiowski, Piotr „Kula” Milewski (dział larpy), Mateusz „Darcane” Nowak (korekta),
Krzysztof „Krzyś” Bernacki (logistyka akcji crowdfundingowej)

Projekt logo i okładki oraz ilustracja na okładce: Bartłomiej „Fedek” Fedyczak

Projekt layoutu: Karina Graj

Skład i łamanie: Michał Dagajew

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian i skrótów w tekstach. Materiałów niezamówionych nie zwraca.
Publikacja jakichkolwiek nazw zastrzeżonych ma jedynie charakter informacyjny, nie ma na celu naruszenia czyichkolwiek praw.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Żadna część niniejszej publikacji nie może być kopiowana, przechowywana w systemie odzyskiwania danych,
ani przesyłana w jakiegokolwiek formie czy jakiegokolwiek sposób, elektroniczny, mechaniczny, kserokopiowana,
zapisywana czy w inny sposób bez uprzedniej zgody wydawcy.

Numer ISBN: 978-83-64473-22-7

© Copyright by Kuźnia Gier – Michał Stachyra

Dziękujemy wszystkim, którzy wsparli projekt powrotu Magii i Miecza na *wspieram.to*

To dzięki Wam papierowe pismo o RPG jest znowu dostępne.

Więcej informacji o fajnych RPG, które wydajemy: Wolsung, Savage Worlds, Adventurers,
(a wkrótce także: Earthdawn) na: www.FajneRPG.pl

WSTĘPNIK

TOMASZ „STING” CHMIELIK



Rok 2002 wyznaczył koniec pewnej epoki. To właśnie wtedy przestała ukazywać się „Magia i Miecz” – kultowe czasopismo dla wszystkich miłośników gier fabularnych. Jak ogromna była to zmiana? Trudno wytłumaczyć to komuś, kto nie dorastał w czasach, gdy o Internecie można było sobie jedynie pomarzyć. „Magia i Miecz” stanowiła platformę komunikacji dla wszystkich erpegowców i była – obok konwentów – w zasadzie jedynym sposobem, aby wymienić poglądy na temat hobby z kimś innym, niż grupa najbliższych znajomych. Kolejne numery czasopisma czytało się od deski do deski, a następnie rozmawiało o nich w gronie podobnych sobie fascynatów. Ci ambitniejsi lub odważniejsi decydowali się na pisanie listów do redakcji lub próbowali własnych sił w trudnej sztuce tworzenia ciekawych i odkrywczych tekstów. Niech za przykład posłuży tu Ignacy Trzewiczek, który swą Jesienną Gawędą rozpoczął modę na Warhammera mrocznego, smutnego i pełnego zepsucia. Albo Miłosz Brzeziński i jego Skrót o R'lyeh, który kształtował sposób nie tylko prowadzenia, ale i rozumienia Zewu Cthulhu.

„Magia i Miecz” była oknem na świat dla całego pokolenia graczy. Skupiała miłośników gier fabularnych i nawet jeśli nie uczestniczyli oni aktywnie w życiu fandomu, to wiedzieli, że gdzieś tam – za horyzontem, w innym mieście lub kraju – są inni podobni im ludzie, którzy również uwielbiają podróżować po wyobrażonych krainach. Rodziło to poczucie wspólnoty; więzi, której istnienie potwierdzał co miesiąc kolejny numer w kiosku. I nagle – niemalże z dnia na dzień – wszystko to przestało istnieć.

Pamiętam, jak ze łzami w oczach przeczytałem ostatni wstępniak. Nie potrafiłem uwierzyć, że „Magii i Miecza” już nie będzie. Przed oczami stanęły mi wszystkie senne, niedzielne poranki, podczas których – z kubkiem herbaty w ręku – oddawałem się niepiesznej lekturze, smakując każde zdanie i błędząc po polach wyobraźni.

Świat się zmienia. Czuję to w wodzie. Czuję to w ziemi. Czuję to w powietrzu.

Ja poczułem to, siedząc w fotelu. Później zaś zrozumiałem, śledząc przez te wszystkie lata internetowe życie fandomu i samemu je współtworząc, że wraz z „Magią i Mieczem” utraciliśmy możliwość spokojnej refleksji. Świat przyspieszył, a oniryczne niedzielne poranki przeszły do lamusa. Internet poszerzył nasze horyzonty, pozwolił na bardziej bezpośrednie kontakty i umożliwił powstanie wielu wspaniałych fanowskich inicjatyw. Nie wypełnił jednak pustki po „Magii i Mieczu”. Wraz z upadkiem czasopisma zabrakło bowiem medium, które porządkowałoby dyskurs i z powodu swojego cyklu wydawniczego oddziało opinię od emocji.

Z czasem straciłem zresztą nadzieję, że takie medium może w ogóle powstać.

Nie jest umarłym ten, który spoczywa wiekami...

Oddajemy do waszych rąk pierwszy numer reaktywowanej po dwunastu latach „Magii i Miecza”. To z pewnością zupełnie inne pismo niż to, które ukazywało się kiedyś. Trudno się zresztą temu dziwić, ponieważ od 2002 roku świat gier fabularnych bardzo się zmienił. Przede wszystkim Internet wychował nowe pokolenie graczy, którzy RPG rozumieją zupełnie inaczej niż ich starsi koledzy. Niestety, dotychczas owa różnorodność opinii stanowiła raczej zarzewie konfliktów, a nie impuls do podjęcia spokojnej dyskusji. Dyskutantom internetowych forów emocje bardzo często nie pozwalają na właściwy osąd sytuacji, a możliwość szybkiej repliki utrudnia refleksję. Mam gorącą nadzieję, że „Magia i Miecz” pozwoli nam wszystkim spojrzeć na pewne sprawy z dystansem i je uporządkować.

Naszym największym sukcesem będzie jednak to, że w senne, niedzielne popołudnie siądziecie sobie z kubkiem herbaty w ręku i pozwolicie błędzić wyobraźni po fantastycznych światach.

Pamiętajcie jednak, że przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę.

Wybaczcie, nie mogłem się powstrzymać... •

„Stara” Magia i Miecz okiem Macieja Nowaka-Kreyera

MACIEJ NOWAK-KREYER

ILUSTRACJA: MICHAŁ NOWICKI



Przez lata, jakie minęły od czasów „Magii i Miecza” poznałem sporo wydawnictw i redakcji. System pracy w MiM-ie, którego doświadczyłem wpierw jako stały współpracownik pisma, a potem redaktor działu (Warhammera i Earthdawn, później także Wiedźmina), jawi mi się na tym tle jako wręcz unikalny – i dlatego wart wspomnienia.

Obecnie większość redakcji czasopism, tak od miesięczników w dół (pod względem częstotliwości ukazowania się) to wydzielone zespoły etatowych pracowników większej firmy-wydawnictwa, nierzadko mające na głowie kilka różnych gazet i spędzające przy pracy stereotypowe osiem roboczogodzin za biurkiem, często w wielkiej sali mieszczącej wiele różnych ekip.

Tymczasem w epoce „starego” MiM-a redakcja miała własne pomieszczenie, dzielone co prawda z działem składu komputerowego, który jednak nie zajmował zbyt wiele miejsca. Stało tam kilka stanowisk komputerowych (w owych pradawnych latach plików nie dawało się tak łatwo przesyłać), które swego czasu nosiły nazwy bohaterów książek fantasy (pamiętam peceta o imieniu Legolas). W pomieszczeniu redakcji przechowywano także korespondencję od czytelników, jak najbardziej papierową. Pracowaliśmy głównie w domu, pomieszczenie redakcyjne służyło nam zaś przede wszystkim jako miejsce zebrań, w tym najważniejszego z nich – comiesięcznego kolegium redakcyjnego. Podczas kolegiów ustalano rozpisany na strony plan kolejnego numeru, redaktorzy przedstawiali swoje pomysły na zawartość działów oraz omawiano najróżniejsze sprawy bieżące. Wszystko odbywało się w dość sympatycznej, koleżeńskej atmosferze. Redaktorzy naczelni, z którymi miałem przyjemność współpracować (Rafał Nowocien i Tomek Kreczmar), preferowali bowiem tak zwany ojcowski styl zarządzania – konkretny, ale nie nadmiernie surowy.

Jak wspominałem, większość pracy redaktor działu wykonywał jednak samodzielnie, w domu. Polegała ona na zaplanowaniu działu oraz takim doborze tekstów, aby zmieściły się na wydzielonej odgórnie liczbie stron ustalonych dla każdego numeru, a także na ich obróbce stylistycznej. W związku z limitem miejsca, często pojawiał się dylemat wyboru pomiędzy drukiem scenariusza do gry fabularnej (tekst przydatny, ale tylko nielicznym, zwykle tak długi, że nic więcej się nie mieściło), a felietonów i esejów, które czyta się miło, wartość ściśle praktyczną miewają jednak różną. A trzeba pamiętać, że właściwie nie było wtedy tej ogromnej kopalni erpegowej wiedzy, jaką teraz stanowi Internet i poza oficjalnymi wydaniem gier, byliśmy de facto jedynym źródłem różnych materiałów dodatkowych.

Bardzo dużo materiałów pochodziło z listów od czytelników. Odpowiadając ochoczo na nasze apele, przysyłała pocztą (zwykłą) rysunki, wydruki tekstów, a do tego dyskietki z wersjami elektronicznymi tekstów (najlepiej w formacie rtf, bo wtedy tekst dało się odczytać na każdym komputerze). Każdy chciał publikować w „Magii i Mieczu”, było więc w czym wybierać. Gdy autorzy byli obiecujący, nawiązywało się z nimi dłuższą współpracę, zamawiając kolejne teksty i rezerwując na nie miejsce w dziale. Teksty, którym nie towarzyszyła wersja elektroniczna, z reguły trafiały do kosza – chyba że były naprawdę, ale

W EPOCE „STAREGO” MIM-A REDAKCJA MIAŁA WŁASNE POMIESZCZENIE, DZIELONE CO PRAWDA Z DZIAŁEM SKŁADU KOMPUTEROWEGO, KTÓRY JEDNAK NIE ZAJMOWAŁ ZBYT WIELE MIEJSCA. W POMIESZCZENIU REDAKCJI PRZECHOWYWANO TAKŻE KORESPONDENCJĘ OD CZYTELNIKÓW, JAK NAJBARDZIEJ PAPIEROWĄ

to naprawdę dobre. Tak stało się z debiutanckim tekstem Ignacego Trzewiczka, scenariuszem Opo- wieść o zemście, który – jak pamiętam – wbił mnie w ziemię. Wtedy takich ambitnych przygód w Polsce prawie nie pisano, obowiązywały raczej wzorce Kryształów Czasu i drugiej edycji AD&D. Pamiętam, że musiałem wykonać sporo telefonów i logistycznej gymnastyki, aby wreszcie otrzymać wersję elektroniczną tekstu. Udało się jednak, Ignacy zadebiutował, potem zamawiałem u niego kolejne scenariusze i cykl felietonów pod zbiorczym tytułem Jesienna Gawęda... a jeszcze później stał się luminarzem światka RPG, zasłużenie zresztą.

Gdy polski Internet nabrał rumieńców, a każdy z redaktorów dorobił się własnej, elektronicznej skrzynki pocztowej, teksty przychodziły mailem. Zresztą nie tylko materiały do RPG – swego czasu dostałem kilka maili od osoby, którą dziś określi- łoby się mianem psychofanki. Wtedy nieźle mnie to wystraszyło, dzisiaj wspominam to z rozbawie- niem. Szczęśliwie jednak głównie przychodziły teksty fajne i na temat. Wśród morza maili wyłowilem na przykład Kasię i Marcina (teraz) Kuczyńskich, twórców Poza Czasem i Armii Apokalipsy, którzy – o ile mnie pamięć nie myli – debiutowali właśnie w „moim” dziele Warhammera.

Jak pisałem wyżej, atmosfera w redakcji była dość luźna, koleżeńska. Wtedy chyba wszyscy byli- śmy studentami, praca w czasopiśmie stanowiła dla nas znakomitą zabawę, chociaż traktowaną serio, i była przede wszystkim sposobem realiza- cji erpegowego hobby, a nie sposobem zarabiania na życie. Na równi z więzami zawodowymi łączyły nas więzy towarzyskie. W pewnym sensie stanowi- liśmy coś na kształt klubu fantastyki. Normą były wspólne wyjazdy na konwenty (traktowane jako wyprawa paczki przyjaciół, a nie sztywna delega- cja służbowa), wspólne imprezowanie, wspólne sesje RPG (urządzane w redakcji albo mieszkaniu rednacza), wyjazdy wakacyjne (niezapomniany rejs po Mazurach). Zdarzało się nawet, że kole- gia redakcyjne odbywały się w zacisznym pubie w centrum Warszawy, gdzie łatwiej było dojechać niż do położonej na rubieżach miasta siedziby wydawnictwa. Nieco luźniejsza, knajpiana atmos- fera, umiarkowanie podsycana chmielem, dawała spory bodziec naszemu redaktorskim umysłom.

Dawnego MiM-a tworzyliśmy z wielką pasją, naprawdę szczerze chcąc pomóc czytelnikowi czerpać jak najwięcej przyjemności z cudownego hobby, jakim są gry fabularne. Nie prowadziliśmy badań rynkowych, nie modelowaliśmy usred- nionego odbiorcy, pod którego można później dopasowywać teksty. Po prostu pisaliśmy oraz publikowaliśmy takie teksty, jakie sami chcieli- byśmy przeczytać i jakie uważaliśmy za najlepsze. Braliśmy sobie jednak do serca uwagi zawarte w listach od czytelników, bardzo chętnie i w lic- znym gronie pojawialiśmy się na konwentowych spotkaniach z redakcją, stanowiących ongiś główną możliwość obcowania z adresatami naszego pisma oraz uzyskania od nich jakiejś informacji zwrot- nej. Chociaż tak szczerze mówiąc, fajnie też było poczuć się celebrytą... Sądzę, że przy wszystkich wadach i zaletach podobnego podejścia, MiM autentycznie stanowił czasopismo tworzone przez (młodych) erpegowców dla (jeszcze młodszych) erpegowców. Może właśnie dlatego, chociaż nie zawsze było z nim różowo, a istnieć przestał na ponad dekadę, zachował się jednak we wdzięcz- nej pamięci... •



„Stara” Magia i Miecz okiem Piotra „Toreada” Gnypra

PIOTR „TOREAD” GNYPR



„Toread, ty bucu” – powiedział do mnie jakiś koleś na jednym z Krakonów. Nie za bardzo wiedziałem kto to był, ani dlaczego pałał do mnie taką sympatią, a do tego nie znałem gatunkowego ciężaru, jaki to określenie miało w Krakowie. Dopiero później dowiedziałem się, że w taki oto sposób poznałem aktualnego zastępcę redaktora naczelnego.

Było wesoło. Mieszkałem w swoim rodzinnym Lublinie, z dala od sztormów targających fandomem, docierała więc do mnie znikoma część awantur. A czegoż tam nie było... ci czytający patrzyli z góry na erpegowców, ci z kolei na graczy komputerowych, a gdzieś tam na samym dole byli jeszcze karciarze. Maciek Parowski pisał o grze ciałem (ktoś jeszcze pamięta, że chodziło o Zajdla dla Ani Brzezińskiej?), fantastyka była albo wysoka, albo rozrywkowa. O regionalnych niechęciach nawet nie wspomnę.

Siedziałem sobie u siebie, czułem się obywatelem Internetu, a wręcz internautą. Jak teraz o tym myślę, to nie wiem, kiedy na to wszystko znajdowałem czas. Udawało mi się spędzać całe dnie na IRCu (#rpg-pl, #wod-pl itd.), Usenecie, prowadzić Lubelską Sekcję Gier Cytadela, chodzić do LKF Syriusz, współorganizować konwenty, tłumaczyć hobbystycznie sieciowe dodatki do RPG, założyć Polskie Elizjum Świata Mroku i do tego ogarniać jeszcze jakoś studia, życie rodzinne, imprezy, książki, wyjścia do kina... I to wszystko bez telefonu komórkowego, za pomocą listów, drogich międzymiastowych i numeru dostępowego 0202122.

Dacie wiarę? No, ale jakoś się dało. Uwierzycie, że Cytadela przetłumaczyła Warhammera, zaczęła tłumaczyć Cyberpunka, były podejścia do Ars Magica i Call of Cthulhu. Wychodziły ze dwa ziny... I to wszystko w małym Lublinie.

Może dlatego, że aż tyle się działo, samo pojawienie się „Magii i Miecza” nie było dla mnie jakimś cudem. Owszem, rozegrałem obowiązkową przygodę wprowadzającą do Kryształów Czasu (Tan-dor „coś tam”, półbóg w każdym bądź razie), przeżyłem też Demoniczną Hordę.

Co więcej, poszukując czegoś nowego po Warhammerze, zupełnym przypadkiem podkupiłem ostatni egzemplarz nowiutkiego wówczas systemu Earthdawn Andrzejowi Miszkurce. Był wrzesień, rok 1994, Polcon w Lublinie. Tam poznałem redakcję „Magii i Miecza”. Głównie dlatego, że byłem z ładnymi koleżankami, ale lubię myśleć, że to nie to, a przeznaczenie.

I wiecie co, jak tak o tym myślę, to w zasadzie nie znalazłbym się w „Magii i Mieczu”, gdyby nie PEŚM. A nie założyłbym go, gdybym totalnie nie wsiąkł w Świat Ciemności (później przemianowany przez polskie tłumaczenia na Świat Mroku), o którym opowiadał mi ktoś na jednym z pierwszych łódzkich Wzorconów.

Z Polskim Elizjum Świata Mroku w ogóle było śmiesznie. Była nas garstka zajaranych WoD-em zapaleńców, którym chciało się coś robić. Założyliśmy stronę, gadaliśmy na IRCu, pisaliśmy przygody, dodatki, opowiadania i, ekhem, wiersze... Byliśmy młodzi, prężni i umieliśmy o sobie opowiedzieć innym. Zresztą z odległej, lubelskiej perspektywy nie miałem pojęcia, że narobiliśmy aż takiego szumu w fandomie.

Świat był młody, nie było Internetu, i to nie, że przez dwie godziny, ale w ogóle. Nie było go w powietrzu, w telefonach, w knajpach. Były uczelnie, a dla tych zamożniejszych modemy. Dramat, co?

Człowiek dowiadywał się o tym, że go za coś nie lubią, dopiero na konwencie. Pobyt na nim zawsze wiązał się z wysłuchaniem ogromnej liczby niesamowitych historii o PEŚM-owcach, które nigdy się nie

zdarzyły. Dowiadywał się, że powstawały jakieś kontrorganizacje, do których rzekomo zdarzyło mi się nawet przystępować.

A przecież PEŚM-owców było bardzo niewiele. Ważne, że jednym z nich był ówczesny zastępca redaktora naczelnego – Tomka Kreczmara – Miłosz Brzeziński. I to on zaproponował mi mój pierwszy dział do objęcia w redakcji – Panoramę.

Tak moi drodzy, przeklejałem newsy z Internetu, zanim stało się to modne. Praca w zasadzie była łatwa, prosta i przyjemna. Jeden dzień pozwalał wyselekcjonować i poukładać informacje, którymi przez miesiąc żył erpegowy światek. Można było kreować gusta, pisząc o filmach (Memento?), książkach i grach. Można było dużo. Zwłaszcza, że wszystko było nowe, można się było bawić i eksperymentować.

Wraz z upływem czasu liczba działów, za które odpowiadałem, stale się zwiększała. W kulminacyjnym momencie byłem odpowiedzialny za Panoramę, Świat Mroku, Earthdawn i Warhammera. Współpracowałem z najlepszymi autorami, pisali dla mnie przegody do systemów,

o których wcześniej by nie pomyśleli, co czyniło je o wiele bardziej interesującymi. Wydawałoby się, że jest super.

Nie było.

A przynajmniej takie można było odnieść wrażenie z komentarzy w Sieci lub spotkań z redakcją. „Magia i Miecz” schodziła na psy, jakość tekstów była żenująca, każdy by tak mógł i co my w ogóle sobie myślimy. I tak było w sumie aż do samego końca. A przynajmniej tak to zapamiętałem. Dopiero później nauczyłem się, że to norma. Wiecie, że pierwszy list z tezą, iż niszczyć założoną przez siebie Polygamie, dostałem już w trzy miesiące po jej starcie?

Z tym większym zdziwieniem przyjąłem nie tyle samą wiadomość, że „Magia i Miecz” wraca, co że było to pismo kultowe, super i w ogóle niemalże część naszego narodowego dziedzictwa. Powiem wam, że to niesamowite uczucie, gdy nagle, po latach, człowiek dowiadyuje się, że tworzył coś zajebistego, co miało istotny wpływ na ludzkie życie.

Zyczę wam, żebyście też kiedyś coś takiego odczuli. ●



Wspominki z frontu

JERZY „JERZY” RZYMOWSKI



Nie chcę was zanudzać wspominkami weterana, redakcyjną martyrologią. To będzie nieco inny tekst.

Głęboko pod moim biurkiem stoi nieco zakurzone, biało-niebieskie pudełko po butach. Otwieram je pierwszy raz od parunastu lat.

- Przewabna kolorowa pocztówka: Cześć Ziemiannie! Jestem kosmitą, który przybrał postać tej pocztówki. Właśnie uprawiam seks z twoimi palcami. Widzę, że ci się podoba, bo się uśmiechasz...
- List od Oli i Michała Mochockich; pamiętam, że były do niego dołączone ich ślubne zdjęcia. Osobiście poznałem ich oboje dopiero później.
- List od Bartka z Gdańska. Na kopercie dopisek: Jeśli list ten kiedyś przeczytacie, dziękuję za to, bo wielkie nadzieje w liście tym pokładałam...
- Dwie kasety magnetofonowe ze zgraną muzyką, którą chciał się podzielić ze mną jeden z czytelników.
- Od Piotra ze Słupska koperta w obrazkach i z wielkim dopiskiem: Nie otwierać bez specjalnego sztyletu!
- List stylizowany na stary dokument, z lakową pieczęcią, opisujący sesje Earthdawn... Prosimy nie podpisywać listu, nasze postacie jeszcze żyją.
- Karykaturalny rysunek długopisem, jak jeden z Czytelników wyobrażał sobie Kurzymisia.
- Kartka pocztowa z pomysłami do Puszki Pandory. Do dzisiaj nie jestem w stanie jej odczytać.
- Kolejna pocztówka z wakacyjnymi pozdrowieniami z Doliny Kłodzkiej.
- Pusta koperta, którą zachowałem ze względu na przepięknie narysowanego na niej smoka. Tyle majestatu zakłętego w prostych, czarnych kreskach...
- List od Karoliny z postscriptum na kopercie: Czy nie uważasz, że sztuka epistolografii zanika?

To dobre pytanie, Karolino – szczególnie po tylu latach. Kiedy ostatnio dostaliście ręcznie napisany list? Nie e-mail, który przypadnie przy najbliższej wymianie komputera; nie reklamowy spam lub świąteczną pocztówkę-gotowca, w której jedynym wkładem nadawcy jest podpis; ale prawdziwy list, w którego napisanie i ozdobienie ktoś włożył wysiłek i serce?

Kiedy prowadziłem dział łączności z Czytelnikami „Magii i Miecza”, raz w tygodniu wyprawiałem się na drugi koniec Warszawy do redakcji i opróżniałem szufladę, do której trafiała cała redakcyjna korespondencja. Czytałem później wszystko i opracowywałem kolejne rubryki – Listy, Hyde Park, Puskę Pandory, Adlerburg. Dzięki temu czułem, że jestem bliżej was, że przestajecie być anonimowi, bezosobowi. Ta praca sprawiała mi prawdziwą przyjemność. Niektóre listy i pocztówki – życzliwe, zabawne, urokliwe, zaskakujące lub kuriozalne – zachowywałem na pamiątkę. Są ze mną do dzisiaj.

**KIEDY OSTATNIO DOSTALIŚCIE
RĘCZNIE NAPISANY LIST?**

I jeżeli czegoś mógłbym życzyć nowej ekipie MiM-a – poza rzeczami najbar dziej oczywistymi – to tego, żeby wśród was znaleźli się ludzie, którym będzie się chciało wysłać na adres redakcji prawdziwy, odręcznie napisany, a może też zilustrowany list. Żeby za kilkanaście lat Tomek, lucek, Puszon, Darken i Bartek mogli wyciągnąć spod biurka pudełko po butach i poczuć to, co ja. ●

Jerzy „JeRzy” Rzymowski – dawniej dział łączności z czytelnikami „Magii i Miecza”

obecnie redaktor naczelny Nowej Fantastyki

Puentę pisze czas...

TOMEK KRECZMAR



Polcon, Lublin 1994. Ukazuje się dziesiąty numer „Magii i Miecza”. Numer, który jest efektem ówczesnej fascynacji Ravenloftem (fascynacji głównie Andrzeja Miszkurki). Numer, który dziwnym trafem przechodzi do historii. Za sprawą pierwszej odsłony przygody „Dom”. Z racji tematyki, która pada na podatny grunt. I – miejmy nadzieję – z racji naszej ciężkiej pracy... entuzjazmu... doświadczeń... przemyśleń...

Gdybym wiedział, że za dwadzieścia lat MiM będzie uznawany za czasopismo kultowe, pewnie pisałbym jakiś dziennik, pamiętnik, zostawił sobie może jakieś notatki. Owszem, wydawało nam się – nam, czyli redaktorom – że robimy coś ważnego. Pewnie z tego też powodu nosiliśmy nosy wysoko, pewnie nawet zbyt wysoko...

Należy też pamiętać, że przez większość czasu ukazywania się czasopisma raczej na nie narzekano niż je chwalono. Z perspektywy tych wielu lat wypada przyznać, że krytyka była po części słuszna. Przede wszystkim dlatego, że robiąc MiMa dużo się jednocześnie uczyliśmy. Nie było przed nami kogoś, za kim dałoby się podążać. Nikt niczego nie mógł nas nauczyć. Owszem, mogliśmy ściągać z zagranicy, ale polski rynek był zupełnie inny.

Chciałbym się zasłonić niepamięcią i stwierdzić, że te dwie dekady temu nic się nie wydarzyło... że następnę kilka lat zajmowałem się układaniem cegieł czy kopaniem dołów... dwadzieścia lat to szmat czasu i wiele rzeczy umyka. Pozostają pojedyncze obrazy, wrażenia, smaczki, drobne okruchy w pamięci.

Dla mnie wszystko zaczęło się jeszcze w czasach tzw. wydawnictw klubowych lat osiemdziesiątych minionego wieku, kiedy niespecjalnie legalnie przeszczepialiśmy na rynek polski wszelkie dostępne książki fantastyczne. W tym środowisku wydawnictw drugiego obiegu poznałem Andrzeja Miszkurkę, a potem wspólnie wprosililiśmy się do Artura Szyndlera na sesję. I szybko gry fabularne stały się dla nas naturalnym rozwinięciem fascynacji fantastyką. Szybko poznawaliśmy kolejnych miłośników RPG, przeskoczyliśmy z „Kryształów Czasu” na AD&D 2nd. I właśnie dobra znajomość tego ostatniego systemu „otworzyła” nam drzwi do MiMa – kilka lat później. Kiedy mieliśmy na półkach sprowadzone za ciężkie pieniądze i różnorodnymi metodami podręczniki.

Poprzez różne erpegowe konotacje poznaliśmy z Andrzejem ówczesnego

sekretarza redakcji, Rafała „Huntera” Gałęckiego, który zamówił u nas tekst o rzeczonym AD&D. Pisaliśmy go tak jak się wtedy pisało, czyli niespiesznie. Dodajmy że były to czasy, kiedy Internetu w zasadzie nie było. Ba, komputer nie był powszechnie dostępnym narzędziem. Z racji rodzinnego zainteresowania informatyką miałem peceta w domu i to na nim mozolnie powstawały teksty, moje i Andrzeja.

A ten pierwszy, prezentujący światy AD&D, stworzony na potrzeby siódmego numeru MiMa (poświęconego temu systemowi), pewnie nigdy by nie powstał, gdyby nie przypadkowe spotkanie. Mniej więcej pół roku po tym, jak Rafał zamówił u nas tekst, przypadkowo spotkałem go w autobusie. Cóż, w epoce pre-komórkowej i pre-emailowej wydobywanie od autorów tekstów było niezłą zabawą. Pliki dostarczało się na dyskietkach 3,5 cala, które miały zwyczaj psuć się częściej niż byśmy chcieli. Przynosiło się zatem pliki na dwóch czy trzech dyskietkach, chyba że akurat chcieliśmy sobie nieelegancko przedłużyć termin oddania tekstu. Wówczas na podporządku była zepsuta dyskietka i standardowy tekst w różnych wersjach: „Cholercia, to przyniosę jutro/pojutrze/w przyszłym tygodniu”. Z takimi problemami borykaliśmy się w pierwszych latach powstawania MiMa...

**NALEŻY TEŻ PAMIĘTAĆ, ŻE PRZEZ WIĘKSZOŚĆ
CZASU UKAZYWANIA SIĘ CZASOPISMA RACZEJ
NA NIE NARZEKANO NIŻ JE CHWALONO.**

O FANTASTYCE I GRACH
FABULARNYCH GADALIŚMY PRAWIE
CAŁY CZAS. CZASEM TEMATY
SCHODZIŁY NA DZIEWCZYNY
I PODRYW, TUDZIEŻ WÓDKĘ I PIWO.

Podobnie rzecz się miała z deadline'ami. Na początku średnio się ktokolwiek nimi przejmował. Wspomniany pierwszy tekst powstał szybko, ale w jakieś pół roku po zamówieniu. Deadline minął nie raz i nie dwa, a numer nie poszedł do druku. Przynajmniej ten poświęcony AD&D... bo może jakiś inny?

Tak czy inaczej moja współpraca z MAGiem i MiMem zaczęła się od siódmego numeru. I pewnie byłyby średnio zorganizowana, gdyby nie nastąpiły czasy Tomasza Kołodziejczaka. Pomyśl, by został on naczelnym MiMa należał do gatunku 11 na 10. Mój imiennik uporządkował działania redakcji, stworzył podstawy mniej lub bardziej sprawnego mechanizmu, pokazał jak można pracować nad tekstami, wreszcie wymusił pilnowanie deadline'ów... I to pomimo tego, że bardziej bawiliśmy się w pracę niż realnie pracowaliśmy. Przynajmniej na początku.

Przed wszystkim byliśmy wówczas młodzi, żądni wiedzy, doświadczeń i przeżyć. Każdy numer był kolejną wielką przygodą. Każdy dzień spędzony w pracy – kolejną zabawą. Dużo się przy okazji nauczyliśmy – i to nie tylko patrząc z perspektywy odporności na procenty.

O fantastyce i grach fabularnych gadaliśmy prawie cały czas. Czasem tematy schodziły na dziewczyny i podryw, tudzież wódkę i piwo. Ale pisanie, rozwijanie się autorsko i redakcyjnie było dla nas fajne. Nawet jak chodziliśmy na piwo (a chodziliśmy bardzo często), to znano nas tam od tej fantastycznej strony. Niezapomniany Artur Marciniak miał zwyczaj w okolicach godziny 22.00 wydawać z siebie typowe wilkołacze wycie, a reszta czasem dołączała. Któregoś razu ktoś przy stoliku obok zwrócił się do obsługi pubu, że to trochę mu się nie podoba. Odpowiedź barmana pamiętam do dziś: „Ze ci panowie wyją? Ci panowie zawsze wyją...”. Powiedzmy sobie uczciwie, w kilku lokalach dobrze nas znano.

Z każdym rokiem, każdym wyprodukowanym numerem i każdym wydawniczym sukcesem obrabialiśmy w piórka, a firma powoli, acz niechętnie się profesjonalizowała. Jacek Rodek miał sto pomysłów na minutę, z których część się sprawdzała, a część nie. Na pewno pomysł zorganizowania klubu w sali nad redakcją miał jakiś sens. To była okazja do testowania przygód, spotkania się z chętnymi wiedzy miłośnikami erpegów, wreszcie szansa na pozyskanie nowych autorów. Ale miało to też swoje złe strony. Do telefonów o różnych porach dnia i nocy z pytaniami tak niezwykłymi, że aż szokującymi, dołączyło fizyczne przesadywanie osób trzecich w redakcji. Była to chyba najskuteczniejsza metoda odrywania redaktorów od ich zadań... Może poza najazdem diabło-fanów i odmalowywaniem pomieszczeń redakcji (najęty malarz przedłużył termin o ponad miesiąc i poza ścianami pomalował też część biurka, komputerów oraz drukarek)... no i gramy wideo, bo zagrywaliśmy się w redakcji w Warcrafta, FIFĘ, wspomniane Diablo (ach, te nocne połączenia przez telefon z battlenetem!), System Shock...

Cały czas mieliśmy mnóstwo przyjemności w tworzeniu i w graniu. Spotykaliśmy się na sesjach. Poznawaliśmy nowe systemy. Graлиśmy długie godziny – nie tylko redaktorzy, ale też nasi kumple i przyjaciele. Gadaliśmy o słownictwie, o kolejnych numerach, artykułach, opowiadaniach, systemach. Co wrzucić, kogo namówić, kto co może napisać. Zdarzało się, że przepisywaliśmy na nowo całe artykuły dzień przed składem. Zdarzało się, że siedzieliśmy na piwie zamiast pracować. Zdarzało się, że numer nie wychodził, bo siedzieliśmy na konwentach. Zdarzało się nam opublikować pierwszą część cyklu artykułów, których ciąg dalszy nigdy się nie pojawił. Zdarzało nam się pisać połowę numeru w noc przed terminem składu, by potem w dzień czasopismo zmontować, a na wieczór oddać do naświetlania, po którym dopiero

MIMO NASZEGO SZALONEGO SPOSOBU PRACY, MIMO TEGO, ŻE WIĘKSZOŚĆ Z NAS POZA MIMEM ROBIŁA COŚ JESZCZE (STUDIOWAŁA, CZASEM PRACOWAŁA GDZIE INDZIEJ, A NA PEWNO GRAŁA), CZASOPISMO WYCHODZIŁO, RZESZA FANÓW SIĘ ZWIĘKSZAŁA, LICZBA SYSTEMÓW NA RYNKU ROSŁA.

następował druk (dziś proces produkcji jest pewnie istotnie prostszy i mniej kosztowny).

Mimo naszego szalonego nieco sposobu pracy, mimo tego, że większość z nas poza MiMem robiła coś jeszcze (studiowała, czasem pracowała gdzie indziej, a na pewno grała), czasopismo wychodziło, rzesza fanów się zwiększała, liczba systemów na rynku rosła. Owszem, mieliśmy problem z wydaniem „Warhammera” czy książkowych „Kryształów Czasu”. Udało nam się wcześniej pozyskać, przetłumaczyć, złożyć i wydać inne systemy. Gry fabularne stawały się – jak na owe czasy – produktem dość masowym. Ostatnio nawet z zaskoczeniem odkryłem, ilu ludzi, z którymi mam dziś do czynienia, czytało MiMa i fascynowało się Kryształami choćby – i to nie są ludzie przypadkowi, wręcz przeciwnie. Większość nieźle się zlokalizowała w tzw. biznesie.

W redakcji MiMa rodziły się spory, konflikty oraz wielkie przyjaźnie. Takie ścieranie się charakterów na wesoło. Mnóstwo zabawy, ale też praca po nocach. Jedną z karcianek tłumaczyliśmy na dzień przed odesłaniem za granicę, ponieważ termin się nam zawsze obsuwał, konsultując się przez telefon stacjonarny, bo ani komórek, ani internetu wówczas w powszechnym użyciu nie było. Uczyliśmy się pilnować siebie nawzajem. Wspólnie pisać, redagować i pracować. Takie „Kroniki Mutantów” robiliśmy tuż przed redakcyjnym wyjazdem do Zakopanego, spędzając całe dni i noce na redagowaniu, składzie czy nanoszeniu korekty. Po zesłaniu do naświetlenia, udaliśmy się na kawalerski wieczór kumpla, po czym świętem wsiedliśmy w pociąg. Finalnie „Kroniki” się nie ukazały, bo Szwedzi w ostatniej chwili zmienili skład kilkunastu stron, nie informując nas o tym. A oni drukowali wersje w kilku językach jednocześnie...

Wspomnienia mają to do siebie, że się zacierają – pamięta się więcej bardzo złego i bardzo dobrego. Ja pamiętam raczej to drugie. Spóźnienia z kasą, zmiany stawek, nagłe decyzje o zarzuceniu tej drukarni na rzecz innej albo tego produktu na rzecz innego, niesmaczne podśmiejki. Klótnie, nie-liczne rękoczynny, chore ambicje... Dziś pamiętam głównie atmosferę gier, którą się oddychało. Klimat erpegów książek, gier wideo wręcz unosił się przez

DZIŚ „MAGIA I MIECZ” UZNAWANA
JEST DOŚĆ POWSZECHNIE
ZA CZASOPISMO KULTOWE. TEN
TEKST CZYTACIE W NUMERZE
LEGENDY, KTÓRA POWRACA.

długi czas na Dolnej – w budynku, który musimy opuścić, bo miał zostać wyburzony. Wciąż stoi jeszcze niczym jakiś wyrzut sumienia, również na naszego... koniec końców to w nim żyła nasza pasja. To tam po nocach rżnęliśmy w gierki różnej maści. Tam przyszedł Miłosz ze swoim Skrótem. Tam rodziły się przyjaźnie na lata. Tam powstawało słownictwo dziś stosowane chyba w całej growej Polsce.

Warto jednak pamiętać, że dzięki MAGowi, Jackowi Rodkowi i całej redakcji, która potrafiła go do różnych rzeczy przekonać, ukazały się w Polsce pierwsze erpegi, pierwsze karcianki, pierwsze gry figurkowe, pierwsze książki w dziwnych okładkach.

A puentę pisze czas. Dziś „Magia i Miecz” uznawana jest dość powszechnie za czasopismo kultowe. Ten tekst czytacie w numerze *legends, która powraca*. Tyle że ja, gdy patrzę na stos „makulatury”, czyli 103 numery MiMa (no dobra, kilka było podwójnych), trochę boję się to czytać. Byłem redaktorem naczelnym najdłużej. Byłem w redakcji najdłużej. Przeżyłem największe wzloty i upadki... oraz jedno bardzo ciężkie lądowanie. Teraz z radością patrzę na odrodzenie/wskrzeszenie/zmartwychwstanie. Ale do przeszłości – tej zapisanej, nie zapamiętanej – nieco boję się wracać.

PS. W erpegi gram dalej. Gry wciąż są ważnym elementem mojego życia, prywatnego i zawodowego. A jeśli ktoś ma ochotę zmierzyć się z moimi dawnymi i nowymi pracami, zapraszam na nerdica.pl. ●



SCENARIUSZ

– WYBÓR CZY KONIECZNOŚĆ?

MACIEJ „AUREUS” GAJZLEROWICZ
ILUSTRACJA: TOMASZ „MORANO” JĘDRUSZEK



Pośród dyskusji, wspomnień i rozważań związanych z prowadzeniem sesji żaden temat nie wzbudził tak wielu emocji, jak scenariusze do gier fabularnych.

Scenariusze w Polsce mieliśmy okazję widzieć w podręcznikach głównych (także tłumaczeniach) – miały wprowadzić początkujących graczy do zabawy – oraz w licznych samodzielnych publikacjach książkowych. Pojawiły się już we wczesnych numerach „Magii i Miecza”, a gdy tylko stało się to możliwe, zapełniły stare serwisy internetowe dotyczące gier fabularnych. (Setki tych tekstów przepadały w poprzedniej dekadzie wraz ze znikaniem archiwów, choć znajdują się zbieracze, tacy jak ja, którzy pielęgnują na dysku twardym dziesiątki scenariuszy datowanych na lata 1996–2000).

Wciąż funkcjonują konkursy (zarówno nowe, jak i mające wieloletnią tradycję) wynagradzające, często hojnie, pomysły na przygody lub kompletne scenariusze. Mówi się o *dobrych* i *złych* scenariuszach, próbuje się je definiować i kategoryzować. W Internecie można znaleźć naukowe (względnie) dociekania na temat literackiej natury scenariuszy, rozważające, czy scenariusz do gry fabularnej jest dziełem artystycznym.

Istnieją także teksty dla początkujących, wedle których gracze prowadzą postacie, a Mistrz Gry przygotowuje i prowadzi scenariusz. Scenariusze są zwycięską stroną dychotomii, jaką polscy gracze przypisują sposobom prowadzenia sesji. Są zazwyczaj stawiane w opozycji do improwizacji. Pojęcia te można zdefiniować przeróżnie, jednak dość bezpieczną próbę przedstawienia polskiego stereotypu na ich temat przedstawiam poniżej.

Scenariusz to rozbudowany i przemyślany pomysł na historię, którą prowadzący stara się przedstawić podczas sesji. Często scenariusze przybierają formę tekstową lub graficzną.

Improwizacja to prowadzenie sesji bez scenariusza. Wciąż może opierać się na jakimś pomysle prowadzącego, jednak zakłada się, że szczegóły historii *wyjdą w praniu*. Innymi słowy: stereotypowo improwizacja to granie spontaniczne, które można zastąpić przygotowaniem do gry poprzez stworzenie fabuły, jaką się chce przedstawić.

Jest to perspektywa, do jakiej przygotowały nas gry wydane na polskim rynku, a przez to dość uboga. Gry fabularne istnieją od czterdziestu lat i choć proto-scenariusze pojawiły się już w latach siedemdziesiątych, a lata osiemdziesiąte dały ich pokaźny zbiór, dopiero lata dziewięćdziesiąte wiązały się z wyparciem poza główny nurt innych narzędzi dla prowadzących.

RPG dostosowywało się do odbiorcy masowego. Początkowo były to gry skierowane do osób dorosłych i domyślnie zakładało się dojrzałość i chęć zaangażowania uczestników. Później adresatem stały się nastolatki i w związku z tym potrzebne były różnego rodzaju uproszczenia. Powstawały coraz trudniejsze do przyswojenia i wymagające wczytywania się w opasłe tomy mechaniki, natomiast *settingi* rozkładano na coraz liczniejsze książki dopowiadające „nieznane tajemnice świata”. Zbierano zatem odpowiedzi na każdą okazję, minimalizując rolę zdrowego rozsądku. Jednocześnie oferowano scenariusze, które zawierały jednoznaczny komunikat: „Ja, autor, mam świetny pomysł na historię, którą możesz przeżyć

wraz ze swoimi znajomymi. Tylko kup moją książkę. I jej *sequel*”.

W pierwszych grach fabularnych fundamentem nie było odtwarzanie cudzego pomysłu na historię, lecz odgrywanie postaci. Konkretniej: oddziaływanie na świat gry poprzez postać i podejmowanie w jej imieniu decyzji. Zaangażowanie emocjonalne było bonusem dla zainteresowanych. Fabuła była efektem działań drużyny. A to, czy końcowa historia była komiczna, tragiczna bądź niejednoznaczna, zależało od wszystkich uczestników zabawy. Dopiero równanie w dół (wynik tworzenia materiałów komercyjnych dla klientów niekreatywnych i niedoświadczonych) stworzyło odwrotną tendencję. W publikacjach z lat osiemdziesiątych i późniejszych fabuła jest tworzona przed sesją, a gracze reagują na plan, jaki w życie chce wprowadzić samozwańczy Mistrz Gry.

Termin *role-playing game* jest bardzo odległy od *gry fabularnej*. Jego polskie tłumaczenie jest przejawem marginalizacji podejmowania decyzji przez uczestników. Nic dziwnego, że obecnie *odgrywanie postaci* oznacza dla większości z nas *wczuwanie się w postać o złożonej historii i prowadzenie dialogów w jej imieniu*.

Došlo ostatecznie do dziwnego „rozwoju” scenariuszy. Pojawiły się przynajmniej dwie tendencje. Pierwsza była związana z podstawową wadą scenariuszy jako takich: próbowano ograniczać linearną historię i „uwolnić” graczy, pozwalając im na wybieranie różnych dróg prowadzących do celu lub różnych punktów kulminacyjnych. Miało swobody, zaczęto oferować jej złudzenie. Dążono do doświadczenia oferowanego



przez dawne gry fabularne (nieznające scenariuszy) w połączeniu z nowymi metodami prowadzenia. Pojawiło się określenie liniowości – wciąż krytykuje się scenariusze, w których obecność graczy nie jest niezbędna do wpłynięcia na wydarzenia. Tego rodzaju scenariusze stały się pożywką dla komputerowych gier fabularnych.

Pojawiły się także nowe rodzaje przygód. Dotyczyły tajemnic lub zagadek kryminalnych, które najlepiej było wówczas uważnie prze-myśleć, stworzyć powiązania, wykluczyć niepewności i niespójności. Specjalizujący się w tych scenariuszach autorzy uznali, że gracze nie

ZBIERANO ZATEM ODPOWIEDZI NA KAŻDĄ OKAZJĘ, MINIMALIZUJĄC ROLĘ ZDROWEGO ROZSĄDKU.

AUTORZY UZNALI, ŻE GRACZE NIE SĄ WYKONAWCAMI I TWÓRCAMI FABUŁY, LECZ ODBIORCAMI ŚWIATA GRY I OPOWIEŚCI. MINĘŁO SPORO CZASU, NIM ZAUWAŻONO, ŻE DOPRACOWANY SCENARIUSZ NIE MUSI MIEĆ NIC WSPÓLNEGO Z UDANĄ SESJĄ.



są wykonawcami i twórcami fabuły, lecz odbiorcami świata gry i opowieści. To, co jeszcze kilka lat wcześniej z trudem uznano by za RPG, stało się głównym nurtem. Minęło sporo czasu, nim zauważono, że dopracowany scenariusz nie musi mieć nic wspólnego z udaną sesją. Genialne pomysły Mistrzów Gry stanęły na pierwszym planie, a graczom pozostało „powczuwać się”, rzucać kośćmi i słuchać.

Przykładem równania w dół było zastąpienie abstrakcyjnych mechanik skupionych na walce i magii mechanikami umiejętności. Jeżeli scenariusz zakładał, że gracze mają przekupić strażnika,

wystarczyło, że gracz przetestował przekonywanie (niby jak nerdy mają potrafić rozmawiać ze sobą), a po prostych deklaracjach można było rzucić na Spostrzegawczość, Wiedzę lub Rozbrajanie pułapek. Zautomatyzowano wyzwania skierowane do graczy, zastępując je wyzwaniem dla postaci. Niektóre scenariusze wręcz mówiły o tym, jakimi postaciami (oferując także ich statystyki i biografie) można grać, by scenariusz udał się najlepiej. O ile dawniej zakładano, że grający zaangażują się, oczekując zabawy z prowadzenia postaci, o tyle później przyjęto, że prowadzący powinien stworzyć historię, która ma być angażująca sama w sobie.

CHOĆ PROTO-SCENARIUSZE POJAWIŁY SIĘ JUŻ W LATACH SIEDEMDZIESIĄTYCH, A LATA OSIEMDZIESIĄTE DAŁY ICH POKAŻNY ZBIÓR, DOPIERO LATA DZIEWIĘCDZIESIĄTE WIĄŻĄ SIĘ Z WYPARCIEM POZA GŁÓWNY NURT INNYCH NARZĘDZI DLA PROWADZĄCYCH

Wbrew temu, co zwykle się w Polsce uważało, posiadanie scenariusza lub jego brak nie jest równoważne byciu gotowym lub nie do gry. Scenariusz nie jest ani jedynym, ani nawet najstarszym sposobem przygotowania się do sesji.

To chciałbym szczególnie podkreślić: scenariusz jest tylko jednym z wielu narzędzi, z których może skorzystać prowadzący przed sesją. Istnieją inne narzędzia, których stworzenie i wykorzystanie może być mniej, bardziej lub w równym stopniu czasochłonne. Nie dla każdego będą równie satysfakcjonujące (jak już wspominałem, scenariusze służą równaniu w dół, zatem osoby do nich przyzwyczajone mogą nie ufać innym rozwiązaniom jako „zbyt wymagającym i niepewnym”), jednak umożliwiają one podejście do sesji w inny sposób i oferują inne doświadczenia. Każde narzędzie można przygotować i wykorzystać lepiej lub gorzej.

Poniżej zarysuję kilka znanych mi alternatyw dla scenariuszy i improwizacji. Nie jest to jednak

poradnik na temat ich tworzenia i stosowania. W Internecie można znaleźć sporo – także polskojęzycznych – materiałów znacznie lepiej opisujących temat.

W Sieci oraz na konwentach pojawiły się w ostatnich latach liczne głosy na temat dawnych *sandboxów* (choć sam termin jest współczesny). *Retrogamerzy* (osoby grające w stare gry) oraz *oldschoolowcy* (osoby grające tak, „jak grano za dawnych czasów”) zaczęły wypowiadać się na forach, blogach i na listach dyskusyjnych, co z kolei zainspirowało głównych polskich teoretyków do podzielenia się własnymi przemyśleniami. Pojawił się blog *Inspiracje* oraz tłumaczenia angielskich artykułów i gier „dawnego nurtu”.

Sandbox zakłada, że nie tylko fabuła, lecz także świat i mechanika są wynikiem decyzji wszystkich uczestników gry. Zamiast *settingu* istnieje jedynie zarys świata (czasem zamykający się w akapicie lub zdaniu opisu), wypełniony między znanymi punktami tzw. dziczą (*wilderness*). W dzicy da się znaleźć wszystko to, co leży poza murami miast. Wprowadzanie nowych elementów bliskie jest improwizacji, lecz zdecydowanie ważniejsze jest tworzenie powiązań między wydarzeniami (zwłaszcza, że gry fabularne były przeznaczone do prowadzenia kampanii, a nie jednostrzałów) i wyciąganie logicznych wniosków, niż wymyślanie fabuły.

PUBLIKOWANE SETTINGS MIAŁY ZAŁĄCZONE ZBIORY TABEL, MAJĄCE NA PRZYKŁAD 400 MOŻLIWYCH WYDARZEŃ POWIĄZANYCH Z PODRÓŻOWANIEM PO LASACH

Skąd zresztą wiadomo, co gracze będą chcieli (tak, chcieli – nie *mogli*) zrobić? To, że złączą przygodę w gospodzie, nie oznacza, że przyjmą zaoferowane im zadanie polowania na goblina. Może uznają, że potwory będą w stanie ich zabić (a śmiertelność postaci w pierwszych grach fabularnych była bardzo wysoka) i będą woleli pogadać z powabną gospodynią o okolicznych wsiach?

ŚWIAT NIE DOSTOSOWUJE SIĘ DO POZIOMÓW POSTACI I NIE MA TU SKALOWANIA BĄDŹ BALANSU. TO JEST OBCA KRAINA, W KTÓREJ POSZUKIWACZE PRZYGÓD CHCĄ ZACHWIAĆ RÓWNOWAGĄ, BY ZREALIZOWAĆ WŁASNE CELE

Podczas rozmowy dowiedzą się, że w jednej osadzie nasiliły się kradzieże, a w innej ma się odbyć sąd nad domniemanym zabójcą. Może zdecydują się kontynuować któryś z tych wątków, a może spiją się przez resztę dnia i dopiero nazajutrz, jeżeli nie spotkają nikogo nowego, podejmą decyzję, co dalej?

Świat nie dostosowuje się do poziomów postaci i nie ma tu *skalowania* bądź *balansu*. To jest obca kraina, w której intruzi – awanturnicy, poszukiwacze przygód – chcą zachwiać równowagą, by zrealizować własne cele. Nie można tu *zepsuć fabuły* lub wyjść poza ramy pomysłu prowadzącego – takie pojęcia są zupełnie nieadekwatne. Wszystkie działania drużyny składają się na przygodę, a raz wprowadzony element (na przykład kapłan obcej religii, która wcześniej nie istniała) staje się częścią gry.

Prowadzący przygotowywał kilka charakterystycznych, ciekawych punktów i pytał: co robicie? Jeżeli gracze mieli jakiś dziwny pomysł, którego nie dało zamknąć się w mechanice – dotwarzali własne reguły. Jeżeli prowadzący chciał dodać przeciwnika – wymyślał jego (bardzo proste) statystyki. Żadnych rzutów na przekonywanie, spostrzegawczość, rozbijanie pułapek lub wiedzę. Wiedzą postaci była wiedza graczy i można powiedzieć, że zamiast skupiać się na fabule lub postaciach, *sandboxy* są graczocentryczne. To gracze decydują, co jest dla nich interesujące i w jaki sposób chcą pokonywać przeciwności. Natomiast prowadzący wymyśla nowe wyzwania i tworzy spójne konsekwencje działań drużyny.

Jako że spontaniczne tworzenie wątków jest trudne i wymaga doświadczenia (a czasem zwyczajnie brakuje pomysłów po ciężkim dniu), powstały narzędzia ułatwiające to zadanie. Tabele i generatory nie miały nic wspólnego z popularnymi

później tabelami potworów krążących po danej lokacji lub generatorami magicznych broni. Powstawały, by inspirować. Niektóre mniej, inne bardziej bezpośrednio wpływały na samą sesję.

Przykładem może być tabela ustalająca, jak zachowuje się żyjący w danym miejscu potwór w momencie, gdy przybędą postacie graczy (np. śpi, walczy z orkami, poluje, leży martwy), bądź jakie wydarzenia lub osoby mogą spotkać gracze, gdy dotrą do nowej gospody (np. kapłan podczas wyprawy misyjnej, nekromanta szukający mrocznej magii, najemnik o zdradzieckich intencjach, stary znajomy). Powstawały bardzo abstrakcyjne generatory wątków sesyjnych (np. wylosuj cztery pojęcia i spróbuj je logicznie połączyć) lub narzędzia o bardzo ograniczonym zastosowaniu (tabela posiłków w gospodzie, skład drużyny bandytów, szansa na dotarcie do wsi w przypadku podróży wania ubitym traktem).

Prowadzący tworzyli table i generatory na własne potrzeby. Owszem, publikowane *settingi* miały załączone (czasem bardzo obszerne) zbiory tabel, mające na przykład 400 możliwych wydarzeń powiązanych z podróżowaniem po lasach. Niemniej zawsze table można było zmieniać, rezygnować z nich lub tworzyć własne. Ważniejsza była sesja i satysfakcja od trzymania się litery oryginału – było to na długo przed stworzeniem *kanonów światów* i zazwyczaj opublikowane *settingi* służyły inspiracji, nie informowały zaś, w co i jak grać.

Tabele otwierały również nowe modele kampanii. Graczy zafascynowały stare zamki, magiczne laboratoria, labirynty, jaskinie i ruiny. Pojawiały się moduły, czyli gotowe lokacje o różnym poziomie złożoności. Nie miały one jednak linearnego ciągu fabularnego. Moduł przedstawiający zamek mógł mieć piętra, pułapki, rozwidlenia, sekretne przejścia i zwykłe komnaty. Normalne było, że modułu nie wyczerpywało się w czasie jednej sesji, a jeżeli był tylko elementem dłuższej przygody, bywało, że prowadzący z czasem go rozwijał i przekształcał, a drużyna po jakimś czasie do niego wracała z nowymi siłami. O ile miała na to ochotę.

Moduł zawierał opis lokacji, mieszkańców, niebezpieczeństw oraz – ewentualnie – celów poszczególnych istot i relacji między nimi. Możliwe było ograniczenie się do improwizacji, efekty tego były jednak często niespójne i proste. Kolejność docierania do nowych miejsc była dowolna – można było równie dobrze poszukać drzwi lub rozbić ścianę, walczyć z wrogami bądź pertraktować z nimi, a do samej lokacji dotrzeć kilkoma drogami. Warto zauważyć, że w pierwszych bestiariuszach wiele potworów miało własną wolę i inteligencję. Nie były jedynie przeciwnikami, umożliwiały interakcję i ułatwiały tworzenie ciekawych historii.

Moduły również wzbogacano tabelami i generatorami. Często to los decydował, czy pomieszczenia zaczną wypełniać się wodą po rzuceniu mocnego czaru w ścianę, czy pułapka będzie sprawna, czy pojawią się golemy obronne zwariowanego maga. W przeciwieństwie do *sandboxów* moduły można było uzupełnić tabelami dostosowanymi pod konkretne miejsca i postacie. Unikano jednak narzuconego wątku fabularnego i często moduły nie miały określonego końca lub punktu kulminacyjnego. Drużyna opuszczała lokację, gdy miała taką ochotę lub potrzebę. Warto też zaznaczyć, że poza odgrywaniem i pokonywaniem potworów punktami doświadczenia nagradzano zdobywanie lub wydawanie złota. Czasem lepiej było prześliznąć się między goblinami, a głównego smoka bądź maga okraść, niż machać mieczem na lewo i prawo. Podobnie jak w *sandboxach*, grający w moduł często umierali i wiele postaci zabierało miast zapasowej broni prowiant, pochodnie, liny i najemników, by zminimalizować ryzyko.

Zamknięte, klaustrofobiczne przestrzenie przedstawiane w modułach często nazywano *dungeonami* – choć z samymi lochami nie musiały mieć nic wspólnego – a ich eksplorację – *dungeon crawlingiem*. Powstawały *megadungeony* – lokacje tak ogromne, że mieściły w sobie miasta i cywilizacje toczące wojny. Najbardziej znanym przykładem *megadungeonu* jest Podmrok z *Zapomnianych Krain*.

Scenariusze narodziły się po modułach, wciąż kierowanych do osób doświadczonych i chcących uczestniczyć we w pełni interaktywnej grze. Sce-

nariusze powstały wprawdzie w wyniku działań wydawców, później zdominowały grających.

Pojawiały się również odstające od gier głównego nurtu publikacje niezależne, określane terminem indie. Bardzo często proponowały zabawę stojącą w sprzeczności z tworzeniem scenariuszy: przekazywały wszystkim graczom kompetencje prowadzących, dodawały nowych sędziów lub z nich rezygnowały, przedstawiały nowe mechaniki, które służyły jedynie rozgrywaniu sesji w zgodzie z daną przygodą. Ostatecznie gry *indie* próbowały zanegować kształt gier głównego nurtu, przy czym często autorzy nie byli świadomi tego, że rozwiązania, które proponują, były obecne już w pierwszych grach fabularnych.

Gry *indie* cechują się jednak większą różnorodnością konwencji. O ile pierwsze gry fabularne raczej dotyczyły podróży awanturników w świecie *fantasy* lub *science-fiction*, gry niezależne odtwarzały niektóre elementy pierwszych gier (jak stawianie osądu nad mechaniką, zaakcentowanie odgrywania lub skupienie na fabule wynikającej z sesji zamiast na planowanej przez prowadzącego historii) w zupełnie obcej estetyce.

Przykładami takich gier popularnych w Polsce mogą być *InSpectres* (gra w konwencji *Pogromców duchów*), gdzie każdy udany test graczy pozwala bohaterom dopowiedzieć nowy element sesji) lub *Dogs in the Vineyard* (gdzie gracze są mormońskimi inkwizytorami). Gry te oferują pewne schematy fabularne i odpowiedzi, jak przygotować filar sesji. Jednak od momentu, gdy gra się zaczyna, dominujący wpływ mają gracze. O ile zatem zdawało się, że gry niezależne wymyślają coś istniejącego od dawna, o tyle udało im się dodać nowe, interesujące elementy.

Scenariusze powstały, by sprzedawać gry fabularne osobom, które: a) miały dopiero pierwszy kontakt z grami fabularnymi i nie wiedziały, jak

PUBLIKACJE NIEZALEŻNE, OKREŚLANE TERMINEM INDIE
PROPONOWAŁY ZABAWĘ STOJĄCĄ W SPRZECZNOŚCI Z TWORZENIEM
SCENARIUSZY: PRZEKAZYWAŁY WSZYSTKIM GRACZOM
KOMPETENCJE PROWADZĄCYCH, DODAWAŁY NOWYCH SĘDZIÓW
LUB Z NICH REZYGNOWAŁY, PRZEDSTAWIAŁY NOWE MECHANIKI

się za nie zabrać; b) brakowało im wyobraźni, doświadczenia i zapału, by tworzyć przygody podczas spotkania ze znajomymi i konsekwentnie egzekwować ich poczynania. Gracze czytający pierwsze scenariusze tworzyli kolejne i kupowali coraz nowsze, aż stali się przytłaczającą większością. Gdyby nie Internet, zapewne stara szkoła RPG zniknęłaby na stałe z oka wydawców. Powstają jednak wciąż nowe gry w duchu retro, zarówno darmowe, jak i komercyjne.

Scenariusze, zamiast być etapem w rozwoju prowadzącego, stały się samodzielną formą. Jak wszystko, co najłatwiej przyswajalne przez masy, zdominowały rynek jako narzędzie dla prowadzącego, niezależnie od swojej jakości. W efekcie łatwiej znaleźć w Sieci artykuły uczące tworzenia scenariuszy i fabuł niż prowadzenia ciekawych sesji.

O ile *sandboxy* i moduły (a także po części gry *indie*) wymagają od uczestników aktywności i oferują grającym konkretne narzędzia, o tyle scenariusze (i wiele popularnych mechanik) oferują zamiast tego gotowe rozwiązania. Można tu przytoczyć klasyczne porównanie – o ile pierwsze gry fabularne oczekiwały, że prowadzący samodzielnie stworzy wędkę (lub podejrzę u kogoś sposób jej tworzenia), o tyle scenariusze przypominają obdarzanie Mistrza Gry (określenie jak najbardziej ironiczne) rybą. Raz przygotowane tabele i generatory mogą przydać się na długie lata. Lata, które wiele osób spędza, prowadząc sesje, przed którymi poświęca całe godziny, szukając inspiracji do swoich fabuł.

Przyszło mi na myśl, że scenariusze ukazują niewiarę prowadzącego w możliwości drużyny. Jednak jeżeli gracze są rozgarnięci, to zapewniam, że nie trzeba dla nich przygotowywać całej historii w nadziei, że uda nam się doprowadzić ich do Wielkiego Finału. Czasem warto wrzucić na luz i miast narzucać graczom wspomnienia – tworzyć je poprzez zabawę. ●

PREMIERA 19.09.2014

ODKRYJ NA NOWO
ŚWIAT FANTASY



„...dla fanów takich serii jak Cywilizacja czy Age of Wonders to będzie jazda obowiązkowa.”

CD-Action

GRA TWÓRCÓW BESTSELLEROWEJ
STRATEGII TUROWEJ ENDLESS SPACE.

WWW.ENDLESSLEGEND.PL



PATRONI:



gram.pl

Multikino

FILMWEB

KAWERNA



WŁADZA ABSOLUTNA

40 lat RPG – wizerunek Mistrza Gry

ANDRZEJ „ENC” STÓJ

ILUSTRACJA: MAŁGORZATA ŚLIWKA



Mistrz Gry. Dla fana gier fabularnych słowa te kojarzą się z odpowiedzialnością, znajomością zasad, umiejętnością opowiadania ciekawych historii. Dla postronnej osoby... zapewne kojarzą się z jakąś sektą. Choć trzeba przyznać, że mogliśmy trafić gorzej i pozostać z faworyzowanym przez autorów *Dungeons & Dragons* Mistrzem Podziemi.

Gry fabularne nieustannie się zmieniają. Wraz z powstawaniem nowych systemów, mechanik, światów bądź nietypowych, wyłamujących się z wszelkich schematów pomysłów na RPG (z odmiennym podziałem obowiązków graczy i MG lub brakiem tego ostatniego) ewoluuje również podejście autorów) względem tego, jak rozumie się dobrego Mistrza Gry.

PO PIERWSZE, NIE MA IDEALNEGO MISTRZA GRY.

MG doskonały

Większość graczy potrafi bez problemów wskazać cechy dobrego Mistrza Gry. Powinien dobrze opowiadać i wyczarowywać ciekawe historie, znać i potrafić używać zasad, być obiektywnym, pomagać mniej doświadczonym graczom, dbać, by każdy uczestnik sesji miał możliwość wygadania się... Długo by wymieniać. Ogólnie rzecz biorąc, chodzi o osobę, która *zna* i *czuje* system oraz potrafi przygotować i poprowadzić sesję wpa-sowującą się w oczekiwania grupy.

Na papierze brzmi to bardzo dobrze, jednak w praktyce jest z tym różnie. Ile razy spotkaliście się z sytuacją, kiedy po zakończonej sesji część grupy chwaliła MG, a część na niego narzekała? Mnie zdarzyło się to nie raz. Przyczynę takiego stanu rzeczy można odgadnąć bardzo łatwo. Po pierwsze, nie ma idealnego Mistrza Gry. Po drugie, każdy gracz ma inaczej ustalone priorytety i oczekiwania względem sesji. Jeśli dla jednego najważniejsza

jest masa akcji, a dla drugiego jak najmniejsza liczba walk i pościgów, co najmniej jeden z nich wyjdzie z gry niezadowolony. Inna sprawa, że czasem można natknąć się na antyideał. Kogoś, kto zmienia reguły w locie (najczęściej na niekorzyść graczy), drużynę traktuje jako dodatek do swoich Bohaterów Niezależnych, fabułę sprowadza do serii scen, w których bohaterom nic się nie udaje, natomiast wszelkie głosy krytyki zbywa krótkim: *To poprowadź sam* lub *Poszukaj sobie innego MG*. Czasem to kwestia charakteru danej osoby. Czasem, niestety, tego, co wyczyta w podręcznikach i poradnikach do gier fabularnych.

Od Sędziego po Mistrza Ceremonii

Termin *Mistrz Gry* nie został ukuty dla potrzeb pierwszej gry fabularnej. Pojawił się dopiero w 1977 roku, w grze *Chivalry & Sorcery* opublikowanej przez Fantasy Games Unlimited. W pierwszej edycji *D&D* pojawiał się Sędzia (*Referee*), później zmieniony na Mistrza Podziemi (*Dungeon Master*). Istnienie kilku różnych określeń zachęciło kolejnych autorów. W efekcie mamy Narratora (*Storyteller*) znanego m.in. ze *Świata Mroku*, Strażnika Tajemnic (*Keeper*) z *Zewu Cthulhu*, Duchmistrza (*Ghostmaster*) z *Ghostbusters*, Animatora z *Toona* oraz Mistrza Ceremonii występującego w *Apocalypse World*. Polska nie jest tu wyjątkiem – mieliśmy Starostów (w *Dzikich Polach*) oraz Bajarzy (w *Wiedźminie: Grze Wyobraźni*).

PO DRUGIE, KAŻDY GRACZ MA INACZEJ USTALONE PRIORYTETY I OCZEKIWANIA WZGLĘDEM SESJI.

Może się wydawać, że to tylko nazwa. Jeśli gra przewiduje rolę prowadzącego, będzie on mieć zapewne mniej więcej podobne prawa i obowiązki

niezależnie od systemu. W niektórych grach tak faktycznie jest – MG w *The One Ring* ma podobne zadanie do Mistrza Gry prowadzącego WFRP bądź Mistrza Podziemi w *AD&D*. Nie jest to jednak regułą. W *Burning Empires*, pomimo że istnieje funkcja MG, nie ma on takiego samego zadania, jak reszta uczestników sesji. W tej grze prowadzący stoi w opozycji względem drużyny i realizuje cele swoich postaci (zbudowanych wedle identycznych zasad co bohaterowie graczy).

Wikipedia całkiem zgrabnie sprowadza zadania stawiane przed MG do czterech podstawowych ról: autora, reżysera, sędziego oraz managera. W ciągu czterdziestu lat różnie interpretowano i akcentowano te role – nie tylko zależnie od systemu, lecz również wedle gustu autora podręcznika lub artykułu.

MAMY GRACZY KONTROLUJĄCYCH WŁASNYCH BOHATERÓW ORAZ SĘDZIEGO PILNUJĄCEGO ZASAD

Dungeons & Dragons (1974 r.) przedstawia rolę prowadzącego w następujący sposób (ten i kolejne cytaty z gier niewydanych w Polsce w tłumaczeniu własnym): *Poniższe reguły są o tyle kompletne, o ile pozwalają na to ograniczenia wynikające z objętości trzech broszur. Pokrywają najważniejsze aspekty kampanii fantasy, lecz pozostają elastyczne.* I faktycznie, rozmiar książeczek ma tutaj kluczowe znaczenie, gdyż nie ma tam osobnego rozdziału opisującego rolę Sędziego. Nie ma się za bardzo czemu dziwić, widząc podtytuł gry: *Zasady dla fantastycznych średniowiecznych kampanii gier bitewnych rozgrywanych za pomocą papieru, ołówka oraz figurek.* To pierwsza gra fabularna. Jest zdecydowanie zbyt wcześnie, by zastanawiać się nad tym, jaką rolę pełni przyszły MG, jaki będzie podział obowiązków wśród uczestników sesji. W tym momencie mamy graczy kontrolujących własnych bohaterów oraz Sędziego, pilnującego zasad i wymyślającego dodatkowe, gdy to konieczne. Kierunek, w którym poszły gry fabularne, zależał od pierwszych graczy.

Warhammer Fantasy Role Play (1986 r.), oprócz standardowych porad dotyczących tego, co prowadzący robi na sesji, zawiera bardzo ciekawą akapit dotyczący reguł: (...) *Sprawdzianem*

dobrego Mistrza Gry nie jest to, czy może on wyrecytować wszystkie zasady od początku do końca bez zaglądania do książki, ale to, czy sytuacje, które nie są dokładnie omówione w zasadach, będą osądzone w sensowny i realistyczny sposób. W końcu w grze fantasy rzeczy niemożliwe zdarzają się dość często i żaden zbiór zasad, wszystko jedno jak wielkich i złożonych, nie może kusić się o opisanie każdej możliwej ewentualności. Niby realizm, lecz fantastyczny – oparty na świecie gry, nie naszej Ziemi. Co ciekawe, pierwsza edycja WFRP zawiera reguły łączące je z bitewnym pierwowzorem i ma naprawdę obszerny zasób zasad na różne okazje.

Ghostbusters International (1989 r.) podchodzi do tematu prowadzenia na luzie. Rozdział dotyczący Duchmistrza idealnie wpasowuje się w konwencję filmów. Jest tam mowa o wszystkim, co ważne (tworzeniu scenariusza, dbaniu o wszystkich graczy itd.). Jako jedna z najważniejszych cech prowadzącego jest wymieniona elastyczność – rozumiana niestety również jako prawo do dowolnego manipulowania zasadami: *Możesz spokojnie ignorować, zawieszać i omijać zasady. Reguły gier fabularnych to dobre wskazówki, lecz tylko wskazówki. Na pewnym etapie każdy Duchmistrz czuje potrzebę zmodyfikowania zasad, by uczynić grę lepszą. To Dobra Rzecz. Innymi słowy, ty jesteś szefem. Z jednej strony brzmi to niegroźnie. Z drugiej – niejeden prowadzący może odebrać to jako przyzwolenie na stawianie siebie i własnego widzimisię ponad dobrą zabawę całej grupy.*

TESTOWAŁEM TĘ GRĘ I DAJĘ CI ZESTAW REGUŁ. JEŚLI Z NICH SKORZYSTASZ, SESJA BĘDZIE CO NAJMNIJ DOBRA

Wilkołak: Apokalipsa 2. Edycja (1994 r.) jako jeden z systemów *Świata Mroku* nie może promować niczego innego niż narracyjny styl gry. Wokół niewielu innych gier i sposobów prowadzenia narodziło się wiele legend, co wokół *WoD*. Jak wygląda to w praktyce? Na początku rozdziału autorzy serwują nam taką radę: *Podstawowym składnikiem dobrej narracji jest solidne przygotowanie. Nie znaczy to jednak, że Narrator ma spisać sztywny plan sesji,*



zgodnie z którym zmusi graczy do wykonywania kolejnych posunięć. Gracze muszą mieć możliwość włączania się w opowieść za pośrednictwem swych bohaterów, są też w równym stopniu odpowiedzialni za to, co będzie się działo w trakcie gry. Dlatego też, jeśli na wstępie Narrator ograniczy ich wolność wyboru, nie tylko wszyscy będą się kiepsko bawić, ale i sama opowieść na tym ucierpi. Narracyjny styl Świata Mroku kojarzy się bardzo mocno z ignorowaniem lub pomijaniem zasad. Faktycznie, w *Wilkołaku* można znaleźć sporo na ten temat:

Zdarzy się zapewne, że wydarzenia, które będą miały miejsce, zmuszą Narratora do naciągnięcia czy wręcz złamania reguł. (...) Tego rozwiązania nie należy stosować nazbyt często, gdyż grozi to utratą zaufania grających, którzy zaczną oczekiwać naruszania zasad za każdym razem, gdy znajdują się w trudnej sytuacji. Takie rozwiązanie zaś ograniczy ich wolną wolę i pozbawi rozgrywkę dramatyzmu. Bliżej temu do zdrowego rozsądku niż egzaltowania się ignorowaniem reguł.

Alternity (1998 r.) do zadań prowadzącego podchodzi następująco: *W odróżnieniu od innych gier, które mają ścisłe reguły i dotyczą ograniczonej liczby sytuacji, gra fabularna, np. Alternity, jest tak otwarta, jak wyobraźnia graczy. Z tego powodu obecność moderatora gry działającego jako sędzia, projektant opowieści oraz narrator, jest kluczowa. Chociaż minęło dziesięć lat od wydania *Ghostbusters*, Złota Zasada trzyma się wciąż mocno. Co ciekawe, wedle autorów najważniejsza zasada mówi: Nie każda akcja wymaga rzutu kośćmi. Radzą przy tym, by wykonywać testy, dopiero gdy bohater podejmuje jakieś trudne wyzwanie. Nie jest to, co prawda, słynne powiedz tak lub rzuć kośćmi, lecz leży całkiem blisko podejściu głoszącemu, że trzeba rzucać tylko wtedy, kiedy popycha to fabułę do przodu.*

Apocalypse World (2010 r.) to zupełnie inna para kaloszy: *Jest milion sposobów prowadzenia, ale Apocalypse World należy prowadzić w jeden konkretny sposób. Znajdziesz go w tym rozdziale. Postępuj zgodnie z tymi zasadami. Reszta gry oparta jest właśnie na nich. Priorytety: Spraw, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy. Spraw, żeby życie postaci graczy nie było nudne. Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy. Wszystko,*

co powiesz, powinno służyć zrealizowaniu tych trzech priorytetów, i żadnych innych. Żadnych Złotych Reguł. Autor nie twierdzi, że nie trzeba kierować się zdrowym rozsądkiem, jednak mówi jasno: zdrowy rozsądek nie wystarczy – testowałem tę grę i daję ci zestaw reguł. Jeśli z nich skorzystasz, sesja będzie co najmniej dobra.

Pierwsze lata w Polsce

Jak to wyglądało w Polsce? Różnie, na szczęście, choć dopiero od pewnego momentu. Pierwsze lata istnienia „Magii i Miecza” to okres docierania się gustów i poznawania gier fabularnych przez szersze grono graczy. To również czas, kiedy jedyną wizją prezentowaną ogółowi była ta redakcyjna, *MiM-owa* – ukształtowana jeszcze przez sprowadzane i kserowane anglojęzyczne systemy. Był to czas hołubienia realizmu i wyśmiewania *hack'n'slash*, stawiania na nastrój panujący na sesji, nawet kosztem zasad. Mistrz Gry musiał potrafić opowiadać, odgrywać bohaterów niezależnych i tworzyć fascynujące historie, wyciągać konsekwencje z deklaracji graczy oraz znać realia prowadzonego systemu. Niewiele mówiło się o organizacji sesji, łączeniu drużyny, wypracowywaniu kompromisu – autorzy tekstów zakładali, że grupa albo się dogaduje, albo poddaje się autorzytetowi prowadzącego.

Przez długi czas gry fabularne były teatrem zmagania między dwoma schematami myślenia: ścisłe zasady kontra luźne wskazówki. Istniały pewne cechy wspólne, jak Złota Reguła, lecz Mistrzowie Gry mieli pełnić w obu przypadkach taką samą funkcję. Pod koniec XX wieku sytuacja zaczęła się powoli zmieniać. Fani gier fabularnych eksperymentowali od zawsze, jednak dopiero wraz z upowszechnianiem się Internetu zaczęli masowo odkrywać różne niestandardowe sposoby na RPG. Pojawiły się gry bez Złotej Reguły, gdzie autorzy jasno mówili: prowadź według zasad, inaczej system przestanie działać. Pojawiły się tytuły, jak wspomniane wcześniej *Burning Empires*, w których role prowadzącego i graczy były inne niż w klasycznych grach fabularnych. Pojawiły się również takie, w których Mistrza Gry w ogóle nie było. ●

TEN STRASZNY FANDOM

MARCIN „SEJI” SEGIT

ILUSTRACJA. ANNA RULSKA



Ile razy słyszeliście fandom to, fandom tamto, fandom siamto lub – wypowiedane najczęściej podczas internetowej dyskusji – ja nie jestem z fandomu? Od czasu do czasu natrafiam na takie teksty i za każdym razem jestem nimi zdziwiony, jako że nigdy nie zdarzyło mi się w taki sposób wyrażać opinii o społeczności fanów. Tylko że ja fandom znam od lat. Osoby z zewnątrz, słysząc takie wypowiedzi, mogą poczuć się nieswojo. Może fandom jest przerażającym stworem, będącym skrzyżowaniem hydry i sennego koszmaru? Zaręczam, że nie jest. Może porywa karty postaci, chowa nasze ulubione książki lub zjada kostki? Też nie. O co zatem chodzi? Czym jest ten cały fandom, po co on w ogóle istnieje i czy należy się go bać?

Fandom to zapożyczone z języka angielskiego określenie społeczności fanów aktywnie zainteresowanych daną tematyką. Kiedyś oznaczało tylko miłośników science fiction, dzisiaj fandomów jest wiele – od fanów literatury fantastycznej, przez gry fabularne, po wielkie roboty, anime, kucyki i Doktora. Oczywiście linie podziału nie są sztywne, mniejsze zbiorowości fanów wchodzą w skład większych, a pojedyncza osoba może należeć do wielu fandomów.

Ruch fanowski narodził się w USA w drugiej połowie lat dwudziestych XX wieku na łamach czasopisma *Amazing Stories* publikującego opowiadania science fiction. Hugo Gernsback, wydawca i redaktor naczelny pisma, zamieszczał w nim listy i adresy czytelników, co było przyczynkiem do wymiany korespondencji, spotkań i zawiązywania się pierwszych społeczności fanów, zarówno lokalnych, jak i na odległość – budowanych wokół czasopism, zarówno tych z oficjalnego obiegu, jak i fanzinów. Niedługo później z takich kontaktów narodziła się idea zorganizowania pierwszego konwentu. Od tego czasu fani spotykali się, korespondowali, dyskutowali, wymieniali się uwagami na temat hobby, a także swoją twórczością, jako że wielu z nich próbowało swych sił jako autorzy opowiadań i powieści. Tak powstał fandom.

Mijały lata, do fanów fantastyki naukowej dołączyli inni: miłośnicy fantasy, horroru, wreszcie gier – tym bardziej, że te środowiska często się przenikały. Dyskutowali, organizowali konwenty, pisali, rysowali, grali. Niektórzy zostawali wydawcami i autorami, inni nie przekraczali umownych amatorskich granic bycia fanem – co nie oznacza, że nie tworzyli i nie publikowali. Wszyscy razem budowali wielką fantastyczną społeczność. Tak jest zresztą i dzisiaj, choć papierowe listy zastąpione zostały przez e-maile, a kolumny z korespondencją przez portale społecznościowe; tylko na konwent wciąż trzeba pojechać osobiście, zamiast wysłać swojego awatara. Tym właśnie jest fandom – społecznością, której członków łączą wspólne zainteresowania i aktywności.

Mamy zatem ludzi, którzy spotykają się ze sobą na żywo – w klubach, na konwentach – lub za pośrednictwem Internetu, żeby porozmawiać o wspólnym hobby, podzielić się doświadczeniem i własną twórczością. Co jest w tym straszego? Nic. Społeczność fanów to coś absolutnie fantastycznego, niezależnie od tego, czy ktoś chce porozmawiać z podobnymi do siebie entuzjastami,

SPOŁECZNOŚĆ FANÓW TO COŚ ABSOLUTNIE FANTASTYCZNEGO, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY KTOŚ CHCE POROZMAWIAĆ Z PODOBNYMI DO SIEBIE ENTUZJASTAMI, POCHWALIĆ SIĘ TYM, CO WYMYŚLIŁ LUB PO PROSTU POCZUĆ SIĘ CZĘŚCIĄ WIĘKSZEJ SPOŁECZNOŚCI NA KONWENCIE.

pochwalić się tym, co wymyślił lub po prostu poczuć się częścią większej społeczności na konwencie. Fandom to właściwe miejsce dla fanów, którzy chcą rozwijać swoje hobby.

Jest tu oczywiście pewien haczyk. Fandom tworzą ludzie, a ci – jak wiadomo – są różni. Dokładnie rzecz ujmując, są tacy sami, jak wszystkie inne osoby, które spotykacie na co dzień – tyle że macie podobne hobby. W fandomie są zarówno ekstrawertycy, jak i introwertycy. Osoby spokojne i wulkany energii. Jednostki poukładane, uprzejme i kulturalne – a także wcielenia chaosu i ludzie będący na bakier z kulturą osobistą. W fandomie nie ma żadnego cenzusu poza hobby, które i tak nie jest obowiązkowe (fani chętnie wytłumaczą, co jest fajnego w tym, czym się zajmują); pod tym względem środowisko fanów jest otwarte dla każdego. Lubisz kucyki, a przyjaźń to magia? Witaj wśród bronnies i pegasisers. Sigmar twój bóg? Masz mój młot. Han strzelił pierwszy? Jest Moc. Nieważne czy jesteś w podstawówce, czy na emeryturze, wysoki bądź niski, gruby, chudy, w okularach lub bez. Możesz się nawet myć raz w roku na święto Kupały, a i tak miejsce w fandomie na ciebie czeka (choć w takim przypadku na konwentach i w klubach możesz nie znaleźć wielu znajomych – zawsze zostaje Internet). Jesteś niekulturalnym chamem? Także znajdziesz tu swoje miejsce, jednak nie licz na oklaski – inni fani przygarzną cię z otwartymi ramionami, choć mogą tego później żałować.

Problemy pojawiają się zwykle przy okazji różnicy zdań na jakiś temat. To może być cokolwiek: od sposobu organizowania konwentu po twierdzenie, że katana jest lepsza od szabli. Wtedy okazuje się, że fani to ludzie z krwi i kości, ze swoimi przekonaniami, doświadczeniem, sposobem bycia, ambicjami, sympatiami, antypatiami i tak dalej. Od słowa do słowa dyskusja potrafi przerodzić się w zawziętą kłótnię. Ludzie bywają wobec siebie niemili i fandom nie jest tu żadnym wyjątkiem. Choć czasem przyczyny sporów wydają się błahe (kwestia nieszczęsnej katany: przecina lufy czołgowe czy nie przecina?), to tak naprawdę chodzi o to samo, co zawsze: zarzucanie sobie nawzajem niewiedzy, wytykanie błędów, ataki personalne – w fandomowych kłótniach można wypróbować w praktyce wszystkie metody erystyczne Schopenhauera, a Internet doskonale nadaje się na pole bitwy.

Niektórzy zapewne stwierdzą w tym miejscu, że fandom nic nie robi, tylko się kłóci i najlepiej trzymać się od niego z daleka. Oczywiście, nikt nikogo nie zmusza do kontaktowania się z innymi fanami i aktywnego udzielania się w środowisku, polecam jednak samemu sprawdzić, jak jest naprawdę, zamiast polegać na cudzej opinii. Owszem, w fandomie zdarzają się kłótnie – bywa, że potężne – tyle że, jak wspomniałem, nie ma w tym nic dziwnego. Nie zawsze i nie wszędzie trafią na siebie osoby, które potrafią rozmawiać, trudno też wymagać, żeby wszyscy się ze wszystkimi zgadzali. Do tego fandom jest mały, a wieści o takich zdarzeniach często rozchodzą się w środowisku bardzo szybko. To nie jest tak, że w fandomie tylko się kłóca – po prostu w tak nielicznym gronie konflikty są bardziej widoczne, zwłaszcza te między bardzo aktywnymi osobami, które idą w fanowskiej awangardzie. Jednak spory, choć bywają głośne, to stanowią tak naprawdę margines fanowskiej aktywności.

Fani współpracują ze sobą, dyskutują, cieszą się hobby, organizują konwenty, prowadzą blogi, piszą, rysują, publikują, tłumaczą. Są po prostu fanami i najchętniej zajmują się tym, co lubią – a kłócić się lubi mało kto, tym bardziej, że jest to czas bezpowrotnie stracony. Są jednak tylko ludźmi, odczuwają emocje (bez emocji nie można być fanem!), mają własne zdanie i tak dalej. Zawsze może pojawić się jakieś ziarenko potencjalnego konfliktu. Nieważne, czy chodzi o nazywanie konwentów festiwalami, czy też o spór o potrzebę poprawiania *Gwiezdných Wojen* – gdyby cały fandom mówił jednym głosem, stalibyśmy się Borg i opór byłby bezcelowy. Jednak nie każda zażarta dyskusja dąży do eskalacji w kłótnię, warto o tym pamiętać.

Warto również mieć świadomość, że nie ma obowiązku lubienia wszystkich innych fanów. Granie w gry fabularne nie oznacza przymusu akceptowania tysięcy *znajomych* w portalach społecznościowych, tylko dlatego, że oni też grają. Nie z każdym trzeba rozmawiać jak z przyjacielem, nie z każdym trzeba współpracować. Nikt też nie każe nikomu brać udziału w kłótniach. Fandom to nie praca, to hobby – ma być rozrywką, dawać przyjemność, tu nie ma przymusu – nie każdy też ma potrzebę udzielania się w społeczności fanów. Fandom

FANDOM TO 99% POZYTYWNEJ ENERGII, WSPANIALI LUDZIE, WIEDZA I DOŚWIADCZENIE, KTÓRYM WSZYSZY CHĘTNIE SIĘ PODZIELĄ.

to 99% pozytywnej energii, wspaniali ludzie, wiedza i doświadczenie, którym wszyscy chętnie się podzielą. To także szansa na wspólne zrobienie czegoś fajnego: konwentu, pisma, gry. To okazja do zdobycia doświadczenia w organizowaniu imprez, współpracy z instytucjami oraz nauka pracy w zespole. Niech ten 1% kłótni i sporów was nie przeraża. Można się na niego w ogóle nie natknąć, a jeśli tak się jednak stanie, zawsze można wyjść z sali lub zamknąć okno przeglądarki i robić dalej swoje.

Wchodząc w interakcję z innymi miłośnikami gier i fantastyki na konwencie lub w Internecie, publikując na blogu, komentując lub dyskutując, wkracza się pomiędzy aktywnych fanów i przestaje się być jedynie biernym odbiorcą treści. To umowna granica między uprawianiem hobby w domowym zaciszu a byciem częścią większej społeczności. Warto zobaczyć, jak środowisko fanów wygląda od środka i nie zrażać się przy pierwszym kontakcie. Może akurat stwierdzicie, że fandom jest dla was? Tym bardziej, drodzy czytelnicy, że właśnie trzymacie w dłoni zaproszenie ufundowane przez fanów – skoro kupiliście pierwszy numer nowej „Magii i Miecza”, to znaczy, że otworzyliście drzwi do fandomu. Nie bójcie się przestąpić progu. Zapraszamy. ●



SUBSTYTUT PROTEZY

– KILKA SŁÓW O SESJACH ONLINE

MARCIN „NICRAM” KUBIESA

MARTA „KUCIK” KUCIŃSKA



To jak lizanie cukierka przez papierek! Tak brzmi najmniej dosadna wersja zdania, które pojawia się niemalże w każdej rozmowie na temat sesji prowadzonych przez Internet. Na samą myśl o graniu *online* niejednemu fanowi RPG włos jeży się na głowie. Ale wbrew pozorom, rozgrywka pozbawiona możliwości fizycznego obcowania z grupą znajomych może być równie satysfakcjonująca. Bezduszne przewody łączą ze sobą przecież żywych, pełnych pasji ludzi.

Są również wartościowe i klimatyczne jak te na żywo. – @auraya

Powody, dla których erpegowcy zaczynają zastanawiać się nad sesjami przez słuchawki sprowadzają się zwykle do problemów ze znalezieniem drużyny. W przeciętnym polskim miasteczku można odszukać co najwyżej kilkunastu graczy. W dużych miastach wydawać by się to mogło prostsze, jednak i tutaj nie ma lekko. Drużyny często rozpadają się pod naporem prozy życia – ludzie wyjeżdżają, zakładają rodziny i częstotliwość sesji drastycznie spada. Posiadaczowi *erpegowego głoda* pozostaje wspomnianie dawnych przygód i czekanie przez długie tygodnie na kolejną, odświeżoną sesję. Alternatywą dla tego zastoju jest zainwestowanie w mikrofon ze słuchawkami i rozpoczęcie przygody z graniem *online*.

Na tradycyjnej sesji gracze siadają przy stole, na którym leżą karty postaci, kości, często również rekwizyty, mapy i znaczniki. Z internetowymi sesjami jest podobnie, tyle że stół jest wirtualny. Na rynku jest wiele programów, które pomagają tworzyć wirtualne stoły. Popularniejsze to: *Map Tool*, *Fantasy Grounds*, *Vassal*, *OpenRPG* lub *RPG*

NA TRADYCYJNEJ SESJI GRACZE SIADAJĄ PRZY STOLE, NA KTÓRYM LEŻĄ KARTY POSTACI, KOŚCI, CZĘSTO RÓWNIEŻ REKWIZYTY, MAPY I ZNACZNIKI. Z INTERNETOWYMI SESJAMI JEST PODOBNIEM, TYLE ŻE STÓŁ JEST WIRTUALNY.

Virtual Tabletop. Wszystkie mają okno czatu do komunikacji i stół, na który MG może wrzucić grafikę, mapę i tokeny. *Roll20*, darmowa i obecnie najbardziej rozwinięta aplikacja na rynku, oferuje Mistrzowi Gry wszystkie niezbędne narzędzia do poprowadzenia pełnowartościowej sesji. Program pozwala tworzyć karty postaci, rzucać wirtualnymi kostkami, używać talii kart i umożliwia komunikację wideo. Do tego pełen jest gotowych map, tokenów i podkładów muzycznych. Warto jednak pamiętać, że pomimo pięknej oprawy, nadal mamy do czynienia z sesją RPG i żadne fajerwerki nie zastąpią dobrego Mistrza Gry oraz zaangażowanych graczy. I tutaj granie *online* wydaje się mieć małą przewagę.

To nie alternatywa, a kolejny sposób rozgrywania sesji RPG, równie dobry, co pozostałe. – @Mansfeld

Internet ułatwia wyszukiwanie współgraczy. Geografia nie stanowi już ograniczenia. Czy siedzisz na zmywaku w Dublinie, czy sączysz drinka w Mozambiku, wieczorem wcielasz się w swojego herosa i ratujesz świat na sesji u Mistrza Gry z Sosnowca. Okazuje się bowiem, że spora część fandomu zwyczajnie wyemigrowała, co trochę wyjaśnia częste problemy z zebraniem drużyny.

CZY SIEDZISZ NA ZMYWAKU W DUBLINIE, CZY
SĄCZYSZ DRINKA W MOZAMBIKU, WIECZOREM
WCIELASZ SIĘ W SWOJEGO HEROSA I RATUJESZ
ŚWIAT NA SESJI U MISTRZA GRY Z SOSNOWCA

Nawet jeśli chętni gracze są na miejscu, często pojawia się problem z ustaleniem wspólnego terminu lub miejsca spotkania. Trudności potrafią zniechęcić. W takim przypadku spędzenie wieczoru przy komputerze wydaje się być bardziej atrakcyjne. Można bowiem dwie, trzy albo i dziesięć godzin grać w MMO lub sadzić marchewki na wirtualnej farmie. Można też jednak poszukać w Sieci drużyny i po kilku dniach łowić smoki lub niszczyć wrogie kosmiczne cywilizacje z nowymi znajomymi. Nagle okazuje się bowiem, że wygospodarowanie w tygodniu czterech godzin nie stanowi problemu, a sesja RPG staje się stałym elementem naszego kalendarza, tak jak siłownia lub basen. Spotykanie się kilka razy w tygodniu nie jest niczym niezwykłym, a wiele osób bierze udział jednocześnie w kilku kampaniach. Na dodatek nie trzeba niczego

sprzątać, a wystrój wnętrza każdy może dostosować do własnych potrzeb. Martwić można się jedynie o stabilność Internetu, bo kiedy ten nawala, człowiek z bakcylem grania ma ochotę zadusić dostawcę i może być niebezpieczny dla otoczenia.

RPG Online to sposób na rozegranie sesji z kawą w rękę i w papuciach. Nie musisz się przygotowywać, nie musisz składać się na pizzę i colę... Wygoda! – @Sidson

Granie przez komunikatory głosowe jest dość młodym pomysłem, nie powstały więc jeszcze polskie serwisy zajmujące się tą tematyką. Graczy można jednak szukać na forach fantastycznych oraz na nielicznych facebookowych grupach, na przykład *Panie i Panowie, zagrajmy w RPG*. Jednym z niewielu portali społecznościowych specjalizujących się w tym temacie jest *Po Prostu Graj!* (<http://po-prostu-graj.mixxt.pl/>). Gracze i Mistrzowie Gry tworzą własne profile, zamieszczają ogłoszenia, umawiają się na regularne granie i nikt nie podjada im cukierków. ●

www.GRUMPYGEEKS.pl

Koszulki dla geeków i graczy

Autorskie wzornictwo · Trwały sitodruk



Z kodem MiMpowraca 10% zniżki na wszystkie produkty!

fb.com/GRUMPYGEEKS

Promocja obowiązuje do 30.11.2014

GRZECHY GŁÓWNE ORGANIZATORA KONWENTÓW

PIOTR „DIABEŁ” SOROK
ILUSTRACJA: MIKOŁAJ OSTAPIUK



Podczas swojej *kariery* w fandomie spotkałem się z różnymi ludzkimi zachowaniami. Ten tekst będzie szczególnie, ponieważ poświęcony temu, czego żaden organizator konwentu nie powinien robić. Niektóre przypadki oparte są na moich własnych wpadkach, inne to zachowania zaobserwowane na różnych imprezach.

Nie piszę tego artykułu, aby komuś dokuczyć lub kogoś pograżyć. Piszę go po to, by każdy obecny i przyszły organizator konwentów pomyślał dwa razy, zanim popelni któryś z opisanych przeze mnie grzechów.

Pycha

Patrzcie, zrobiliśmy reklamę swojej imprezy! Co? Nie podoba się wam? Nie zrozumieliście zamysłu artystycznego twórców. Hej! Nasza impreza jest najlepszym konwentem! Jak to nie podobało ci się? Nie znasz się! Kim ty w ogóle jesteś, żeby oceniać nasz konwent?

Tego typu stwierdzeń usłyszałem już w życiu setki i za każdym razem zaskakuje mnie, jak bardzo niektórzy potrafią być bezkrytyczni wobec swoich działań. O ile kiedyś konwenty były tylko dla ścisłych grupek znajomych, o tyle odkąd imprezy celują w masowego odbiorcę, takie zachowanie jest po prostu niedopuszczalne.

Szczególnie, że tego typu wypowiedzi padają z ust organizatorów w miejscach publicznych, gdzie może usłyszeć je każdy potencjalny uczestnik. A taki brak pokory, niestety, może wiele osób zniechęcić.

Zawsze w takiej sytuacji pomyśl o tym, że - nie przebieając w słowach - srasz do własnego gniazda. I to w dodatku najpewniej nie ty będziesz musiał

później posprzątać. Czasami lepiej nic nie mówić i zostawić sprawę osobie odpowiedzialnej, która z założenia powinna wiedzieć, czym jest pokora.

Pijaństwo

Gorszym pomysłem od wypowiedzania się z pychą, jest jednak nawalenie się w trupa na własnej imprezie. Nie ma nic gorszego, niż pijany organizator. No dobra, istnieje jeszcze zarzygany pijany organizator.

Sam wielokrotnie byłem winien tego grzechu. Zdarzyło mi się upić w trakcie swojego konwentu, przed swoimi punktami programu i w ramach innych obowiązków. I cholernie dużo pracy musiałem włożyć, aby odbudować swoją reputację.

Jeśli jesteś nowy w organizowaniu imprez, weź sobie do serca moje słowa. Nie idź tą drogą - to nie jest tego warte. Masz ponad 360 dni w roku, aby *wlewać do ryja*. Na swoim konwencie lub przed nim zwyczajnie sobie odpuść, ponieważ smród, który będzie się za tobą ciągnął, przełoży się również na samą imprezę.

Podobnie jak w poprzednim punkcie, robisz brzydko do własnego gniazda. A wytrzymać te parę dni bez piwa nie jest trudno.

Niekompetencja

Spotkałeś kiedyś gźdacza, który nie wiedział, co zrobić, gdy nie ma z czego wydać pieniędzy na akredytacji? Albo organizatora, który zapytany, do kogo zwrócić się z problemem rozkładał ręce z tekstem *ja tu tylko sprzątam?* Bo ja, niestety, spotykam takich ludzi na każdym kroku.

Jasne, rozumiem, że na imprezie jest ścisły podział kompetencji, że każdy odpowiada za swoją działkę i nie musi wiedzieć wszystkiego. Ale zawsze powinien wiedzieć, do kogo skierować

ZDARZYŁO MI SIĘ UPIĆ W TRAKCIE SWOJEGO
KONWENTU, PRZED SWOIMI PUNKTAMI PROGRAMU
I W RAMACH INNYCH OBOWIĄZKÓW. I CHOLERNIE
DUŻO PRACY MUSIAŁEM WŁOŻYĆ, ABY
ODBUDOWAĆ SWOJĄ REPUTACJĘ.

**GDY WOLONTARIUSZ NIE WIE, CO MA ROBIĆ
I W JAKI SPOSÓB, NIE WYKONA POWIERZONEJ
MU CZYNNOŚCI PRAWIDŁOWO. I NIE JEST TO JEGO
WINA. ODPOWIEDZIALNOŚĆ PONOSI ORGANIZATOR.**

daną sprawę i mieć ogólne pojęcie, gdzie ta osoba powinna w danym momencie przebywać.

A nieprzeszkolenie gźdaczy w sposób idiotoodporny jest niestety poważnym błędem organizacyjnym imprezy. Gdy wolontariusz nie wie, co ma robić i w jaki sposób, nie wykona powierzonej mu czynności prawidłowo. I nie jest to jego wina. Odpowiedzialność ponosi organizator.

Mam nadzieję, że już nigdy w życiu nie usłyszę, *nie mogę ci pomóc, jestem organizatorem* lub innego stwierdzenia w tym rodzaju. Wiem, że to dość śmiałe marzenie, ale wiele imprez wyszłoby o wiele lepiej, gdyby ktoś pomyślał o tym, jak powinien wyglądać przepływ informacji i szkolenie gźdaczy.

Dezinformacja

Wiecie, co jeszcze powoduje u mnie zgrzytanie zębami? Gdy organizator wymyśli sobie, że jego imprezie nie potrzebna jest strona internetowa, a fanpejdż na *Facebooku* wystarczy w zupełności.



PRZEZ CHCIVOŚĆ POWSTAJĄ BUBLOWATE BLOKI PROGRAMOWE

Albo, że ktoś inny (na przykład redaktor serwisu o konwentach) zrobi za niego reklamę jego wydarzenia.

Promocja konwentu to szalenie ważny element. Ja rozumiem, że można nie nastawiać się na dużą liczbę uczestników, ale ich niedobór położył już niejedną imprezę z potencjałem.

Posiadanie ogólnodostępnej strony internetowej to w dzisiejszych czasach obowiązek każdej imprezy. Nie ma zmiłuj – wbrew pozorom nie każdy ma konto na *Facebooku*. A świadome odcinanie się od niektórych ludzi szkodzi konwentowi. Zresztą organizatorzy niejednokrotnie zapominają, że media społecznościowe to nie tylko *Facebook*. O ile prymat *twarzoksiążki* jest obecnie niezachwiany, o tyle różne prognozy wieszczą odwrócenie się ludzi od tego serwisu w niedalekiej przyszłości.

Oczywiście nie każę nikomu zabierać się za promocję imprezy na *Google+*, którego używa obecnie 3k6 osób. Proponuję jednak przemyślenie, jak sprawić, aby strona internetowa działała dobrze z różnymi serwisami społecznościowymi.

Chciwość

Nie od dzisiaj powtarzam, że organizatorzy największych polskich konwentów za punkt honoru postawili sobie, że na ich imprezie musi być jak najwięcej uczestników. Każdy stara się, aby na konwencie były miliony godzin programu, a przekrój tematyki był możliwie jak najszerszy.

I w zasadzie nie byłoby w tym niczego złego, gdyby nie to, że przez chciwość powstają bublewate bloki programowe. Wepchane na siłę, organizowane przez osobę niekompetentną i marnujące tylko czas fanów. Samemu mi się zdarzyło, że na siłę potrzebowałem na swojej imprezie jednego dodatkowego bloku, żeby przyszło na nią jeszcze więcej ludzi. I to był wielki błąd, ponieważ zachęciliśmy do organizowania osobę, która zwyczajnie nie wiedziała, jak się za swoją działkę zabrać.

Niestety, mój błąd nie jest odosobnionym przypadkiem. Najlepiej jest mierzyć siły na zamiary. Jeśli

wśród organizatorów od początku nie ma osoby kompetentnej do zrobienia jakiegoś bloku, lepiej nie robić go wcale. Wszyscy na tym skorzystają.

Dezorganizacja

Chyba każdy uczestnik konwentów wystąpił kiedyś w kolejce po akredytację lub przyszedł na punkt programu, który się nie odbył. I wiecie co? Gdyby każda impreza miała plan awaryjny, te przykrości by nas ominęły. Niestety, powszechne jest to, że planu awaryjnego nie ma.

Ktoś zdeptał kartę sieciową odpowiedzialną za komunikację systemu akredytacji? Zdarza się, przecież nic się nie stanie, jak ktoś postoi sobie parę godzin w kolejce. Twórca programu nie przyjechał na konwent? Ludzie domyślą się, jak posiedzą piętnaście minut w pustej sali.

Wiele imprez udowadnia, że da się szybko reagować na tego typu problemy. Niestety, niektórzy uważają, że nie mają żadnego obowiązku, aby w razie kryzysu zareagować i zaistniały problem rozwiązać jak najszybciej.

A potem organizatorzy dziwią się, że ktoś im zarzuci niekompetencję. Ale bądźmy szczerzy, brak planu awaryjnego to rażące przeoczenie. Gdybym przez takie niedopatrzenie organizatora wystąpił swoje w niepotrzebnej kolejce, mocno zastanowiłbym się nad przyjechaniem po raz drugi na daną imprezę.

Siedem?

Mógłbym oczywiście znaleźć jeszcze wiele innych typowych niedopatrzeń organizacyjnych, powołując się na mniej lub bardziej znane przypadki. Mam jednak nadzieję, że ta lista wystarczy organizatorom imprez, aby przemyśleli dwa razy większość swoich działań.

Jestem pewien, że gdyby twórcy konwentów nie popełniali tych grzechów, wiele imprez byłoby o wiele lepszych. Żyjemy bowiem w czasach, w których z każdym dniem wybaczalność tych błędów będzie coraz mniejsza.

Wielu rzeczy należy się wystrzeżać, ale przecież nikt nie mówił, że organizowanie konwentów to bułka z masłem, prawda? Dlatego, drogi organizatorze, weź sobie do serca moje słowa. Być może dzięki nim unikniesz fali hejtu na organizowaną przez siebie imprezę. ●



NIEZWYKŁY ŚWIAT W ZASIĘGU RĘKI! CZYM JEST QUEVERTON?



Queverton to miejsce w wyobraźni, do którego przenosisz się za każdym razem, kiedy czytasz pasjonującą książkę o niezwykłym świecie fantasy, pełnym magii, niezwykłych bohaterów, intryg i zwrotów akcji; to ten moment ekranizacji Twojej ulubionej książki, w którym załaniasz oczy, a zimne dreszcze przechodzą po Twoich plecach; to Ty, wcielający się w ulubioną przez Ciebie postać książki, posiadający nieprzebrane ukryte umiejętności, nieprzeciętną wiedzę, uzbrojony w odwagę i odrobinę szaleństwa. A tak naprawdę?

Queverton to nazwa świata, swego rodzaju wymyślonej krainy, która posiada swoje odzwierciedlenie w rzeczywistym świecie. Do tej niezwykłej Krainy mogą wstąpić dzieci, młodzież i dorośli, którzy świetnie bawią się w otoczeniu magicznych, wesolych a niejednokrotnie również mrocznych i gotyckich postaci, wszyscy, którzy chętnie sięgają do tematyki fantasy wydanej w każdej postaci, którzy chcieliby poczuć się mistycznym bohaterem i przeżyć niezapomnianą przygodę.

Kulminacyjnym punktem każdego roku w Krainie Queverton są ferie zimowe i wakacje letnie, czyli czas oddechu od codzienności nie tylko dla uczniów, ale również ich rodziców - dorosłych. Wtedy otwierają swoje podwoje Szkoły Quevertonu, mieszczące się w rozmieszczonych

w całej Polsce, klimatycznych zamkach, twierdzach i warowniach. W dawnej siedzibie Komturów Krzyżackich - w Zamku Gniew; Perle Dolnego Śląska - Zamku Czocha; w Zamku Kliczków, gdzie historyczny smak i zapach luksusu doprowadza do szaleństwa; w Zamku Krasieczyn, dostojnej wschodniej twierdzy, która uwodzi lekkością, a skrywa niejedną straszną historię, czy wreszcie w Zamku Moszna, w której każda z 365 komnat wprawia w zachwyt, pozostawiając jednocześnie dreszczyk dystansu i nieracjonalnego lęku.

Szkoły są prowadzone w formie kolonii letnich i zimowych oraz czasów dla dorosłych. Każda z nich posiada własną strukturę i odmienny charakter, wszystkie jednak otoczone są wspólną fabułą, którą determinują wydarzenia w Krainie Queverton związane głównie z Rodem Sanguinów - zaciętym wrogiem Krainy. Szkoła Czarodziejów to gratka dla fanów literatury fantasy z naciskiem na magię, zaklęcia, magiczne zwierzęta, która prowadzona w stylu angielskim, z podziałem na Domy, z Prefektami i Profesorami, przypomina szkołę, do której uczęszczał bodaj najbardziej popularny czarodziej ostatnich lat - Harry Potter. Szkoła Tropiciele to zajęcia z lucznictwa, podstaw platnerstwa, fechtunku i innych dawnych umiejętności z ogromną dozą niezapomnianych wrażeń czerpanych z misji, questów i zadań indy-

W jakże szeroki uśmiech na naszej zagościł twarzy, a serce radość przepęliła na wieść, że w Kraka grodzie pojawił się Ten, który w "Magię i Miecz" nowe życie tchnąć zechciał i tym samym nam, fanatykom nierzeźczywistości, satysfakcję wielką sprawił, ulgę przynosząc.

Kamień z serca wprost do sakiewki naszej spadłszy, kilka monet wysypał, co jako znak odbierając, złoto owe na wsparcie tegoż szlachetnego czynu przeznaczyć nakazaliśmy. I tak oto sposobność otrzymaną wykorzystując, słów kilka na łamach pisma - zacnego i legendarnego, z waleczną przeszłością a przyszłością pełną magii i spełniających się marzeń, barwnego a szare i mroczne dzieje opisującego, napisać dla Was i o Was, Drodzy Czarodzieje, Tropiciele i Iluzjoniści Quevertonu, postanowiliśmy.

Lord Protector



widualnych lub grupowych. Szkoła Iluzjonistów to dobry początek dla fascynatów tej niezwykłej sztuki, gdzie zręczność dłoni i umiejętność odwracania uwagi widzów kształtowana jest w każdym niemal czasie.

Poza feriami i wakacjami, w Krainie Queverton rozgrywane są drobne potyczki z wrogiem w czasie jedno- czy dwudniowych misji organizowanych w różnych miastach Polski. Absolwenci oraz młodzi adepci mogą korzystać z serwisów wirtualnych, które świetnie przygotowują do letnich i zimowych zmagani. Queverton posiada własny serial "Książę Przeznaczenia", książkę, heraldykę i całe mnóstwo innych przedmiotów czy przedsięwzięć, dzięki którym każdy może poczuć się jak w krainie fantasy, podobnej do tych, o których czyta się w książkach, które ogląda z zachwytem i zazdrością w filmach czy wreszcie, o których marzy się, gdzieś w głębi duszy i serca.

CATALIN KSIĘCIEM!

Po niespodziewanym odejściu Księcia Vlada, Pana na Kliczkowie, władzę nad najbardziej rozległym Księstwem Quevertonu ma objąć jego jedyny syn - Catalin, donoszą tamtejsi Tropiciele. Młody Książę - powiernik Księgi Przeznaczenia, któremu niedawno udało się obudzić z trwającej kilkanaście tygodni śpiączki, jest już w drodze do swojej ojcowizny. Prawdopodobnie Księga Przeznaczenia, z wielkim trudem dostarczona przez Catalina do Zamku Czocho, zostanie ukryta w skarbcach twierdzy, która od setek lat nie została zdobyta przez żadne złowrogie moce, a już kilkanaście lat skutecznie odpiera ataki wyznawców i polepczników Rodu Sanguinów. Czy młody Książę podoła wyzwaniom i uniknie cychających nań niebezpieczeństw, na te pytania szukają odpowiedzi mędrcy, kupcy i przede wszystkim mieszkańcy Księstwa.

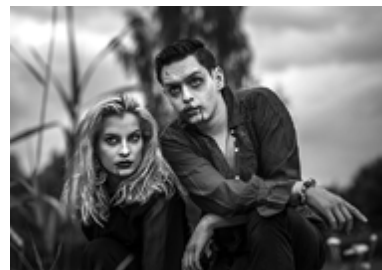


Członkowie Wysokiej Rady uznani za zaginionych

Rezultatem zamachu w Sławikowie i niespodziewanego, tajemniczego wręcz, odejścia Vlada, Księcia na Kliczkowie, pięciu pozostałych członków Wysokiej Rady opuściło swoje pałace i zniknęło bez śladu. Nieoficjalnie przypuszcza się, że do końca kadencji będą przebywać w Zamku Moszna pod opieką samego Namiestnika. Przypominamy, że Wysoka Rada decyduje o kluczowych sprawach Quevertonu większością głosów, nawet jeśli nie znajduje się w danym momencie w pełnym składzie, czyli do ustalenia czegokolwiek potrzebne są minimum cztery głosy "za". W przeciwnym wypadku, decyzję podejmuje jednoosobowo Namiestnik. W sytuacji, gdy Rada straci jeszcze dwóch członków, funkcja namiestnika wyrośnie niemal do rangi króla, co może skutkować poważnymi konsekwencjami dla wszystkich mieszkańców Quevertonu.

Regalis Infinitum zagrożone

Regalis Infinitum, czyli największy skarb Quevertonu, decydujący o biegu wydarzeń i losie wszystkich mieszkańców krainy, znajdują się w wielkim niebezpieczeństwie - informuje departament kontrwywiadu w urzędzie namiestnikowskim. Księga Przeznaczenia wprawdzie znajduje się w dobrze strzeżonej czoszańskiej twierdzy, niemniej Pierścien nie dotarł do stolicy Księstwa Kliczków. Powiernik Pierścienia, z trudem uratowany z zasadzki Sanguinów w Kliczkowskich Borach, twierdzi, że zdołał



Damaris i Horia z rodu Sanguinów

ukryć Pierścien. Nie potrafi jednak wskazać miejsca, ani nawet przybliżonego terenu, gdzie owa kryjówka mogłaby się znajdować. Pióro Przeznaczenia, jak do tej pory udało się ustalić, zostało skradzione w Sławikowie przez "bliżej nieokreślonych wrogów Namiestnika", jak nazywają złoczyńcę sławikowscy tropiciele. Władze podjęły już niezbędne kroki do odnalezienia i przejęcia straconych RI. Wyniki działań mają być znane do kilkunastu tygodni.

Armia Quevertonu rośnie w siłę

Okolo czterech tygodni temu do armii Quevertonu wstąpiło kilkuset czarodziejów, kilkudziesięciu tropicieli oraz kilkunastu iluzjonistów. Jak twierdzą arcy mistrzowie, mimo że obrońcy są dostatecznie przygotowani do wstępnej obrony krainy, brakuje ludzi w elitarnych jednostkach. Wszak Liga Czarodziejów liczy niespełna 50 magów, to tropiciele i iluzjoniści nie mają jeszcze dostatecznego przygotowania, przede wszystkim praktycznego, powiedziała Luna Lupus.

Wysoka Rada zarządziła dodatkowe zgrupowania zimą i zwiększenie liczby letnich semestrów we wszystkich szkołach Quevertonu. Redakcja Queverton Herald gratuluje wszystkim tegorocznym absolwentom i życzy, aby czas spędzony w rodzinnych majątkach minął szybko. A Arcymistrzom, przede wszystkim Gryfinie Gravitas, Lunie Lupus, Valeriusowi Virtusowi oraz Adelardowi Aretesowi, życzymy w przyszłości tak samo pojętych i chętnych do pracy uczniów.





PRZYGODY NA WIDELCU

– CZĘŚĆ PIERWSZA

MATEUSZ „MATI” ZARÓD
ILUSTRACJA: MARCIN RUBINKOWSKI



Zasady

Jeśli chcesz zwykłe przygody przemienić w ciekawe zawieszenia akcji; jeśli chcesz stawić graczy przed wyborami albo-albo, aby dwoili się i troili, żeby znaleźć najprostsze rozwiązanie – musisz się odpowiednio przygotować, jak do każdego posiłku.

Nie ignoruj tworzenia postaci – przeznacz na to oddzielną sesję. Potem prześpij się z rezultatami, idź na spacer, posłuchaj muzyki, ugotuj coś i daj sobie czas na wykielkowanie pomysłów na ciekawe wybory. Pamiętaj o podstawowych zasadach:

1. Daj postaciom graczy cel, dowiedz się, w co wierzy gracz, co jest dla jego postaci ważne. 80% postaci ma proste cele: zdobyć coś, oddać coś, skopać komuś tyłek, zemścić się, porwać kogoś lub uratować. Dzięki temu wiesz, że niezależnie od tego, jaką przygodę napisałeś, część jej fabularnych celów będzie bohatera od jego osobistego wątku oddalać lub do niego przybliżać. Dzięki temu możesz dawać graczom możliwość wyborów pomiędzy jednym a drugim, lecz okupionych pewnym ryzykiem.
2. Dołącz postaci do grupy. Spraw, żeby stały się częścią większej całości – żołnierzami, stowarzyszeniem odkrywców, kultystami, gangersami na motorach. Najlepiej, żeby stali niżej w hierarchii. Mogą wykonywać swoje misje samotnie, lecz w każdym momencie daje ci to możliwość utrudnienia ich aktualnych działań właśnie przez przynależność do grupy, poprzez jej cele bądź należących do niej Bohaterów Niezależnych.

3. Wybierz właściwy moment. Widelce najlepiej wprowadzać w trakcie akcji lub tuż przed nią – wyboru trzeba dokonać w trakcie lub tuż przed pościgiem, walką, lub zejściem do podziemi. Weź pod uwagę uciekający czas (pożar, pościg) lub tykającą bombę. Ważne, żeby gracz wiedział, że podjęta decyzja będzie nieodwracalna, a po niej nastąpi akcja, której skutki trudno będzie cofnąć.
4. Rozdziel wspólne elementy i wskazówki dotyczące fabuły przygody, którą napisałeś (informacje, miejsca, przedmioty, BN-ów) pomiędzy bohaterów graczy i BN-ów o sprzecznych nawzajem interesach. Dzięki temu na pewno niełatwo je będzie zdobyć, lecz niech to będą tylko wątki poboczne – inaczej utkniesz w miejscu.
5. Jeśli chcesz wyjawić graczom element fabuły, informację, lub też podsunąć nowego BN-a bądź popchnąć akcję do przodu, połącz te elementy z celem lub przekonaniem postaci gracza. Najlepiej, by były z nimi sprzeczne i niekoniecznie czarno-białe.
6. Nie bądź frajerem i daj graczom zawiązkę to, na co zasłużyli, jeśli podjęli trudną decyzję lub ryzyko. Ciężar podjętej decyzji i jej rezultat powinny należeć do graczy, nie do ciebie.

Znasz już podstawowe zasady. Czas zatem na widelce, które sprawią, że sesja *przyniesie, zanieś, pozamiataj i weź PD* zamieni się w gęstą, pełną trudnych dyskusji przygodę, w której nie ma półśrodków, są za to nieodwracalne wybory w różnych odcieniach szarości.

Dobre czyny złe

Najprostszym trickiem do zastosowania w zwykłej przygodzie z prostym *questem* jest pokazanie, że wybory postaci (a zatem graczy) mogą mieć tragiczny wpływ na lubianych przez nich BN-ów lub na świat gry.

Neuroshima. Postacie dostają zlecenie: dopaść szefa gangu wraz z jego najemnikami, który przeszkadza pewnemu tuzowi z Las Vegas, okradając jego magazyny i sklepy. Sprawa jest prosta: wystarczy pojmać delikwenta i przyprowadzić do mafioza, żeby odebrać nagrodę. Jest jedno „ale”, o którym dowiaduje się drużyna – ganger kradnie leki i dostarcza je do obozu dla ludzi dotkniętych promieniowaniem i chorobami. Tych ludzi nikt nie chce wpuścić do Vegas, żeby nie psuli wizerunku miasta. Zatem od lat na przedmieściach rośnie mała osada osób niemile widzianych. Postacie dopadają szefa gangersów, gdy jedzie z kolejnym transportem. Po krótkiej strzelaninie ranią go. Ganger prosi drużynę, aby pomogła mu dostarczyć ten jeden ostatni transport do obozu, po czym odda się w jej ręce – inaczej wybuchnie epidemia. Zarazonych jest kilkadziesiąt osób i lada moment panika ogarnie całe miasto.

Gracze mają do podjęcia nieprostą decyzję – muszą uporać się z tym, że działanie postaci wyrządzi szkodę, mimo że szef gangu jest do cna wyrachowany i zasługuje na pomstę jak nikt inny. Muszą zdecydować czy blefuje, czy też nie – i pogodzić się z konsekwencjami tej decyzji. Tworząc takiego Robin Hooda, na którego polują postacie, wprowadzasz trochę moralnej szarości i testujesz determinację drużyny w dążeniu do celu.

Jeszcze jeden przykład. W *Warhammerze* gracze w roli najemników Imperium schwytali groźnego Dietricha – przywódcę zniechęconych buntowników. Postacie dostały rozkaz, aby go uwięzić, dopóki dowództwo nie wróci z frontu. To tylko kilka dni. Jednak w obozie graczy jest całe mnóstwo ludzi, którym Dietrich już kiedyś zaszedł za skórę – a to kogoś zabił, a to zamordował komuś przyjaciela lub powieści bliskich. Taka jest wojna. Każdy zatem chciałby rozprawić się z nim na miejscu. Jednak postacie otrzymały inne rozkazy. W nocy wszyscy piją, odzywają się w nich dawne krzywdy – zaczyna się przepychanka z drużyną. Jeśli nie uda im się rozładować napięcia lub ukryć

WIDELCE NAJLEPIEJ WPROWADZAĆ W TRAKCIE AKCJI LUB TUŻ PRZED NIĄ – WYBORU TRZEBA DOKONAĆ W TRAKCIE LUB TUŻ PRZED POŚCIGIEM, WALKĄ, LUB ZEJŚCIEM DO PODZIEMI.

Dietriecha przed rozwścieczonymi, podchmielonymi i uzbrojonymi po uszy kompanami, zacznie się lincz, którego nikt nie powstrzyma. Od dawna bowiem morale oddziału słabnie. Całą sytuację utrudnia fakt, że oddział zabrnął na terytoria buntowników i każdy wie, że ci właśnie zbierają siły, żeby uratować swojego dowódcę. Moi gracze po dyskusji ukryli Dietriecha i ruszyli na karłołomną misję dostarczenia go przed najbliższy wojskowy sąd polowy.

W innej przygodzie (również *WFRP*) gracze rozwiązywali zagadkę zabójcy, który polował na przebywających w okolicy żołnierzy. Niby nic nadzwyczajnego – mieszkańcy osady, w której stacjonuje oddział wojska, martwią się tajemniczymi zabójstwami. Postacie – w części wojskowi – prowadzą prywatne śledztwo. W pewnej chwili dowiadują się, kto zabija. Jednocześnie dostają drugą informację – wszyscy mieszkańcy wioski wiedzą, kto jest zabójcą. Wszyscy są zamieszani: ukrywają zabójcę po stodołach; chcą, żeby się mścił za gwałty i rabunki dokonane na mieszkańcach oraz za kradzież relikwii przez żołnierzy. Podsuwają mu nawet kolejne ofiary – karczmarza Otta, u którego drużyna stołuje się od tygodnia; Ariankę, która pokazała postaciom dojście do starych kurhanów i chce z nimi wyruszyć na dalszą wędrówkę. Jeśli postacie złapią mordercę (a wiedzą, gdzie się ukrywa) – cała wioska poniesie zbiorową odpowiedzialność i, jak to bywa w *WFRP*, prawdopodobnie zostanie spalona. Gracze chcą dobrze – oczywiście mają wybór, który może mieć złe skutki.

W każdej z powyższych przygód mogłem się obyć bez takiego widelca. Przecież szef gangu może kraść broń, gracze mogą bronić Dietriecha przed zorganizowaną naprędce odsieczą a zabójca jest po prostu samotnym mścicielem. Postacie graczy stoczyłyby kilka widowiskowych bitew, odbyłyby kilka pościgów i byłoby po sprawie, jednak jeden element, jedno wyjawienie konsekwencji komplikuje sprawę tak bardzo, że w każdym z tych wypadków sesja zawisała na godzinę dyskusji pomiędzy graczami. Jeśli zatem chcesz, żeby gracze musieli wybierać, stawiaj na ich drodze same dobre osoby, które jednak czynią złe, ponieważ muszą tak postąpić, lub niech konsekwencje ich dobrych wyborów mają złe skutki dla BN-ów, na których

zależy postaciom. Masz wtedy gwarancję, że cała przygoda skupi się właśnie na dokonywaniu wyborów i złych konsekwencjach dobrych decyzji. Po tym poznaję dobrego MG, który w bardzo prostych sytuacjach potrafi zaimprovizować i stworzyć w jednym momencie drugą szalkę wagi.

JEŚLI CHCESZ, ŻEBY GRACZE MUSIELI WYBIERAĆ, STAWIAJ NA ICH DRODZE SAME DOBRE OSOBY, KTÓRE JEDNAK CZYNIĄ ZŁE, PONIEWAŻ MUSZĄ TAK POSTĄPIĆ, LUB NIECH KONSEKWENCJE ICH DOBRYCH WYBORÓW MAJĄ ZŁE SKUTKI DLA BN-ÓW, NA KTÓRYCH ZALEŻY POSTACIOM.

Chcę czegoś kontra wierzę w coś

Mam taką zasadę: gracze dopóty tworzą postaci, dopóki nie będą wiedziały, w co każda z nich wierzy i do czego dąży lub jaki ma cel. Nieważne, że gracz rozpiął mi kartę postaci, przyniósł zdjęcie bohatera i potrafi przez pięć minut opisywać jego płaszcz, kapelusz oraz ornamenty na spluwie. Cel może być prozaiczny: wybić wszystkie mutanty, znaleźć rodzinę, powrócić z frontu do domu. Ważne, że tworzy on drugie dno w fabule, do tego takie, w którym możesz kopać pod postaciami fabularne dolki.

Dzięki temu mogę ich całą przygodę kusić. Jak w jednej przygodzie do *NS*, w której gracz znakomicie odgrywał zabójcę mutantów, mimo że zabójca sam był zmutowany. Ukrywał ten fakt przed pozostałymi postaciami, swoje moce wykorzystując do tropienia i zabijania innych mutków. Cały czas mi powtarzał, że jest człowiekiem, a jego mutacje to efekt dawnych eksperymentów, które przeprowadził na nim Moloch. W jednej z przygód gracze próbowali rozwikłać tajemnicę nowego rodzaju mutantów, które bez litości mordowały mieszkańców kilku osad. Na koniec okazało się, że mutantów stworzył szalony naukowiec, który jednocześnie wynalazł nanoszczepionkę leczącą mutacje. Jedyne, co musiał zrobić drużynowy łowca, to oszczędzić mu życia. Gdy gracze dopadli naukowca, ten zaproponował zmutowanemu bohaterowi, że da mu dostęp do szczepionki w zamian za wolność. Łowca powtórzył tylko, że przecież jest

człowiekiem, po czym spalił doktora i całe laboratorium do gołej ziemi. Te kilka minut drażenia tematu podczas tworzenia postaci dało mi materiał na kilka przygód. Bohater ukrywał swoją tajemnicę przed całym światem a w finale zdecydował, w co tak naprawdę wierzy.

Pomysłów na takie kuszenie jest całe mnóstwo. Twoim zadaniem jest dać graczom do ręki element, który rozwinie fabułę, lecz w taki sposób, aby przetestować wiarę, determinację bądź cele postaci. Daj im się przybliżyć do zemsty, daj im możliwość zdobycia ukochanej bądź odkrycia miejsca ukrycia zagubionego rodowego artefaktu – pod warunkiem, że pomogą znienawidzonej frakcji, że wydadzą tajemnicę, której mieli strzec, że zmienią swoje wcześniejsze plany i zamiary.

Nie bój się wyciągać do graczy pomocnej dłoni w każdej przygodzie. Stawiaj przed nimi wybory, dzięki którym postaci graczy będą się rozwijały nie tylko przez kolejne punkty doświadczenia, lecz także przez dokonywanie wyborów pomiędzy tym, co chcą osiągnąć lub kim chcą być, a tym, w co wierzą.

A może by tak jednak...?

Czasami trzeba wyjść przed szereg i podpuścić gracza do pójścia na fabularne skrótory. Nazywam to kuszeniem i namawianiem do złego. Chodzi o to, żeby w wyniku jakiegoś wydarzenia zewnętrznego dać postaci gracza okazję do załatwienia całej sesji jedną brawurową akcją, która niekoniecznie jest fair. W *WFRP* drużyna infiltrowała kultystów Khorna. Gracze całą sesję spędzili na wkupywaniu się w ich łaski i poznawaniu planów. W końcu dostali się do ich siedziby. Wszystko potoczyłoby się gładko, gdyby kultyści nie pojмали BN-a, który znał postacie i ich zamiary. Gracze wiedzieli, że jak tylko zaczną się przesłuchanie, pojmany wyzna wszystko jak na spowiedzi. Mało tego, postacie wybrano do roli „komisji sędziowskiej”.

Jeńca trzeba było zatem uciszyć i grać dalej swoją rolę. Nie było innego wyjścia. Dyskusja na ten temat trwała kilkadziesiąt minut – BN był dobrym znajomym. Oczywiście gracze mogli wybrać inne wyjście. Mogli jeńca uwolnić i uciec, jednak dokonali wyboru i tę sesję pamiętamy wszyscy do dziś. Przez jedną decyzję.

TO PROSTA ZASADA: JEŚLI CZEGOŚ ZABRONISZ GRACZOWI I JEDNOCZEŚNIE DASZ MU MOŻLIWOŚĆ ZROBIENIA TEGO – MASZ GO NA WIDELCU.

W *NS* każdej drużynie graczy zdarza się stracić wszystko – w szczególności sprzęt i zdrowie – i tułać się po pustyni, walcząc o przetrwanie i próbując się ukryć przed tymi, którym zalazło się za skórę. Jednak nawet w tak strasznym postapokaliptycznym świecie można trafić na dobrego człowieka, który przygarnie, da schronienie i strawę. Dobry człowiek mieszka w przedwojennym bunkrze, ma dostęp do zapasów i amunicji, które pozwoliłyby przerobić bunkier na twierdzenie-do-zdobycia. Jednak samarytanin (nazwijmy go Joe) chce, żeby najpóźniej jutro drużyna się wyniosła i poszła swoją drogą. Postaci są cztery, Joe jest jeden i do tego bardzo naiwny. Matematyka i przetrwanie robią swoje. Przykro mi, Joe.

W grupie różniej

Napisałem na początku, że warto dowiedzieć się, czy postacie należą do jakiejś grupy. Ten wątek poboczny – podobnie jak cele – daje ci niesamowite pole do popisu, jeśli chodzi o wbijanie klina pomiędzy cele postaci a cele grupy. Ba, jest wiele gier, których oś fabuły opiera się na wyborze pomiędzy wiernością grupie a prywatnym celem (np. *Legenda Pieciu Kregów*). Skoro gracz chce u mnie grać żołnierzem, nieustannie będę testował jego lojalność i wiele wyborów będzie przebiegało pomiędzy rozkazem a osobistym celem postaci. Jeśli bohater wstąpił do tajnego stowarzyszenia magów, jego osobiste dążenia będą kolidować z zadaniem całej drużyny. Jeśli jest członkiem szlacheckiej rodziny – prawie każdy element fabuły opierać się będzie na jego wuju, ciotce, bracie lub przynależności do szlachty. Niemal każdy zakręt historii stanie na drodze bohatera, który należy do jakiejś frakcji.

Każdy element fabuły, jaki gracz może dostać ode mnie w prezencie, będzie opierał się na takim wyborze. To prosta zasada: jeśli czegoś zabronisz graczowi i jednocześnie dasz mu możliwość zrobienia tego – masz go na widelcu.

Popatrzmy na przykłady. Możesz, drogi gracz, zejść do tego tajnego laboratorium. Oznaczać to będzie, że musisz na chwilę zrezygnować

z chronienia cennego świadka, którego twoja gildia dała ci pod opiekę i który podróżuje razem z tobą. Możesz zemścić się na pewnym szlachcicu. Masz nawet ku temu okazję, jednak twoja organizacja zakazała ci tego, bo trzeba go obserwować i śledzić, żeby poznać jego współpracowników. Eskortujesz ludzi, o których wiesz, że są niewinni. Możesz ich uwolnić, choć masz ich dostarczyć pod sąd – wystarczy tylko złamać rozkaz, nikt się przeciwieć nie dowie.

Sesja w NS. Uciekający przed hordą zarażonych Death Breath (to choroba zamieniająca ludzi w coś przypominające zombie) szukają schronienia, musieli się także rozdzielić z podróżującymi z nimi BN-ami. Spotykają inną drużynę, która obiecuje im kryjówkę. Nie znają jednak tych ludzi i nie ufają im. Idą z nimi, lecz dopiero na miejscu decydują, co dalej. Jest jedno „ale” – członkowie napotkanej drużyny mają na sobie gamble brakujących towarzyszy – a to naszyjnik, a to buty. Przez całą drogę do kryjówki moi gracze dyskutowali, czy należy obcych obezwładnić i przesłuchać, czy raczej udawać, że bohaterowie niczego się nie domyślają.

Zdecydowali, że będą udawać ignorancję. Wiercie mi jednak, że każda drużyna ma gracza, który pomyśli inaczej i zrobi całkiem innych ruch niż pozostali – w tym miejscu zaczynają się schody.

Mistrz Gry srogi, lecz sprawiedliwy

Dobrego MG od złego odróżniam po tym, jak opisuje konsekwencje decyzji graczy, nawet jeśli są złe i przynoszą katastrofalne skutki. Czasem gdy rozmawiam z innymi MG, widzę, że ceni się bezlitosnych i krwawych prowadzących, którzy nie mają litości dla decyzji graczy, zabierają im sprzed nosa szanse, palą za nimi mosty i pokazują, że właśnie oni są Mistrzami. Niektórzy mówią wtedy o dobrych Mistrzach Gry. To bzdura. Tacy MG dają tylko pozory decyzji. Dobry prowadzący to taki, który w efekcie trudnej decyzji graczy da im nową opcję na zdobycie tego samego elementu fabuły i jej rozwinięcie – właśnie dlatego, że gracze wybrnęli z fabularnego widelca. Tworzenie widelców to nie jest trudna sprawa, lecz opisywanie ich konsekwencji to droga, trudniejsza strona medalu. ●



www.fajneRPG.pl

NADCHODZI NOWE PRZEBUDZENIE ZIEMI



AKCJA CROWDFUNDINGOWA W IV KWARTALE 2014 NA



wspieram.to

SZTUCZKI JĘZYKOWE W NARRACJI

TEKST: KONRAD BUDEK

ILUSTRACJA: KRZYSZTOF KRYGIER



Artykuł pisany jest z jednej konkretnej perspektywy i przedstawia jeden z możliwych sposobów rozumienia roli Mistrza Gry. Są różne sposoby otwierania konserwy, są różne sposoby grania w RPG.

Rolą Mistrza Gry jest stworzenie świata i prowadzenie graczy przez opowieść. Dlatego powinien umieć krótko i celnie opisać dowolną sytuację, która może się wydarzyć podczas gry. Na dobrą narrację składają się: tempo, przekazywanie emocji i zgrabne, celne podsumowania, które pozwolą zamknąć w jednym zdaniu cały opis.

Konkret

Mistrz Gry powinien w każdym zdaniu przekazywać graczom możliwie najwięcej informacji. Jednocześnie jego zadaniem jest opowiadać historię, a nie raportować fakty. Dlatego opis należy oczyścić z abstrakcji. Pojęciem abstrakcyjnym jest na przykład drzewo. Przy opisywaniu zagajnika obok drogi MG powinien pokusić się o precyzję. *Obok drogi rośnie kilka drzew* jest opisem mało konkretnym. Zdanie *minęliście brzozowy zagajnik* pozwala zobaczyć pewien konkret ze świata. Każdy gracz wie, jak wygląda brzoza. Podobnie świątynia może mieć marmurową (a nie kamienną) podłogę, kupiec zaś może mieć na sobie jedwabie i aksamity, a nie kosztowne ubranie.

Nie należy jednak przeładowywać opisów konkretami. Mijany przez drużynę *zaniedbany, marmurowy grobowiec* dopiero po wyraźnym

pytaniu graczy o szczegóły powinien okazać się również *poobijany, omszały i popękany*. Dookreślenia powinny pojawiać się jako odpowiedź na pytania graczy. Być może nie będą oni grobowcem zainteresowani. Wtedy nie ma sensu marnować czasu wszystkich graczy na zbędne opisy.

Nadaj odpowiednie tempo

Umiejętne używanie określeń i przymiotników przydaje się do regulowania tempa rozgrywki. Podczas normalnej gry prowadzący mówi naturalnym dla siebie tempem. Wyzwaniem jest uwzględnienie w narracji przyspieszającej lub spowalniającej akcji. Opis miasta lub lasu powinien skupiać się na malowniczości, a nie stawać się suchą relacją. Mistrz Gry nie jest protokołantem, tylko narratorem. Zamiast *na targu sprzedają owoce* może powiedzieć graczom *stragany uginają się od jabłek, dyni i pomidorów*. Jeśli księżna ma na sobie drogocenny naszyjnik, gracz powinien zobaczyć, że *czerwienią się w nim rubiny i błyszczą diamenty*. Narracja jest miejscem na największą poetyczność, która pozwoli graczom naprawdę zobaczyć świat gry. W bazowych opisach należy wprowadzać możliwie dużo ruchu. Niech kolczyk błysnie, przechodnie na siebie wrzeszczą, a kowal

NARRACJA JEST MIEJSCEM NA NAJWIĘKSZĄ POETYCZNOŚĆ, KTÓRA POZWOLI GRACZOM NAPRAWDĘ ZOBACZYĆ ŚWIAT GRY. W BAZOWYCH OPISACH NALEŻY WPROWADZAĆ MOŻLIWIE DUŻO RUCHU. NIECH KOLCZYK BŁYŚNIE, PRZECHODNIE NA SIEBIE WRZESZCZĄ, A KOWAL RYTMICZNIE WŁĄCZY SIĘ W KOWADŁO. ŚWIAT MUSI BYĆ PRZEDE WSZYSTKIM ŻYWY.

WIELU MISTRZÓW GRY OPIS EMOCJI SPROWADZA DO NAZWANIA ICH ORAZ ZAGRANIA MIMIKĄ I GESTYKULACJĄ.

rytmicznie wali w kowadło. Świat musi być przede wszystkim żywy.

Do przyspieszenia rozgrywki należy stosować krótkie, urywane wręcz zdania. *Biegniesz! Zerkasz w prawo, lewo. Trzech typów! Co robisz?* Technika sprawdzi się dobrze, jeśli gracze i Mistrz Gry znają na tyle system oraz zasady, by nie patrzeć co chwilę w tabelę lub do podręcznika. W tym wypadku elementem dobrej narracji jest także doświadczenie i obycie z systemem. Krótkich zdań należy używać w dowolnej sytuacji wymagającej dynamiki – pościgu, ucieczce lub gdy BG-złodziej stara się zwęździć baronowej klucz podczas balu.

Iluzję nudy i powolnego upływu czasu wywołają u graczy długie, rozwlekłe zdania. Kiedy akcja ma zwolnić, MG powinien sypać określeniami i porównaniami, może także spowolnić swój głos. Zdania można łatwo wydłużyć dzięki powtórzeniom i parafrazom. Odpowiednio wolno powiedziane *siedzą i siedzą, myślą i myślą* pozwoli zgrabnie opisać nudne zebranie. Kilka takich zdań spowoduje, że gracze zaczną się niecierpliwić, choć nie minie więcej niż minuta realnego czasu.

Emocje

Wielu Mistrzów Gry opis emocji sprowadza do nazwania ich oraz zagrania mimiką i gestykulacją. Mówią *wściekł się!* i robią groźną minę. Tymczasem wyrażenie *wściekł się* nic nie oznacza. Człowiek, który się wściekł mógł zblednąć, zacisnąć pięści, warknąć. Istnieją setki czynności, które dają graczom pojęcie, w jakim stadium wściekłości znajduje się rozmówca. *Po pierwszym ziewnięciu krasnoluda, król elfów zbladł. Po drugim, zacisnął ręce na poręczach krzesła, aż mu kostki zbieleły. Po trzecim, kazał go wychłostać.*

Mistrz Gry dokładnie wie, co siedzi w głowie każdego BN-a. Gracze niekoniecznie. Ich postaci mają specjalne umiejętności, które pozwalają się

tego domyślać. Być może któryś z Bohaterów Niezależnych chce tylko udać wściekłość, a tak naprawdę jest szczęśliwy, bo gracze właśnie wpadają w jego pułapkę? *Zbladł, zacisnął pięści. Chyba go wkurzyłeś...* – to informacje o tym, co widać, a nie o faktycznym stanie rzeczy.

Porównanie

Dobrze użyte porównanie znacznie oszczędza pracy Mistrzowi Gry. Przywołuje pewne skojarzenie, które naprowadzają graczy na właściwy tor. Problem z porównaniami polega na ich blaknięciu – często używane porównanie traci siłę. Wyrażenia *niewzruszony jak skała* można użyć nawet w odniesieniu do dziesięciolatka, który odmawia zjedzenia buraczków.

Wyblakłe porównania i umiejętnie użyte klisze językowe mają swoje zalety. Ludzie, w tym gracze, znają je. Niosą one ze sobą багаż skojarzeń i są bezpieczne. Na hasło *komandos* pojawia się John Rambo. Elf to długouchy chudzielec a krasnolud – krępy brodac. Zazwyczaj rozbijanie kliszy językowej nie ma sensu. Niech niedzielny obiad u Bohatera Niezależnego będzie rodzinny i pełen miłości. W jego domu cały czas rozlega się słodki tupot małych stópek. Gracze będą pod większym wrażeniem zwłok, które znajdą w piwnicy.

Twórcze porównanie służy do wywierania silniejszego wrażenia. Wódz ogrów nie powinien być *wielki jak góra*, bo to pospolite. Jeśli będzie *olbrzymi jak królewska strażnica*, zacisnie *pięści wielkie jak młyńskie kamienie* i napnie *biceps jak wór mąki*, gracze nie będą mieli wątpliwości, że jest trudnym przeciwnikiem. *Wielki jak niedźwiedź na sterydach mutant szaleje w klatce niczym nosorożec na amfetaminie* – gracze od razu będą wiedzieli, że nie ma żartów.

Każde z tych porównań otwiera pewną szufladkę w mózgu gracza. Nikt tak naprawdę nie wie,

MISTRZ GRY DOKŁADNIE WIE, CO SIEDZI W GŁOWIE KAŻDEGO BN-A.
GRACZE NIEKONIECZNIE.

jak zachowuje się niedźwiedź na sterydach. Ale wyobraźnia, uruchomiona nowym wyrażeniem, pozwala to szybko zobaczyć w głowie. Czasem wystarczy powiedzieć *facet wygląda jak poborca podatkowy*.

Z porównaniami należy być jednak ostrożnym. Ich nadmiar męczy gracza, zmuszając go do ciągłego wyobrażania sobie nowych rzeczy. Mistrz Gry ma z kolei ograniczoną kreatywność i powinien porównania zachować tylko na specjalne okazje – opisanie kulminacyjnej sceny lub kluczowych Bohaterów Niezależnych. Napotkany goblin

niech będzie głupi jak but, bo taka jego rola. RPG to gra konwencji.

Inną techniką, która pozwala przemówić do wyobraźni graczy, jest stosowanie zaskakujących i nacechowanych określeń. Nacechowane przymiotniki najczęściej odnoszą się do kultury i historii. Jeśli gracze mają poczuć, że nie jest dobrze, można im powiedzieć, że człowiek, który wyszedł im na spotkanie wygląda jak *nazistowski doktor Frankenstein*. MG nie powiedział, czy bohater ma na sobie fartuch. Mimo to opis jest wystarczający – połączenie słów otworzy w ich



METAFORA TO OBRAZ W GŁOWIE GRACZA. NA PODSTAWIE
BEŁKOTU NIE DA SIĘ STWORZYĆ ŻADNEGO OBRAZU.
PARADOKSALNIE OPISANIE SZALEŃSTWA WYMAGA
OGROMNEJ DYSCYPLINY, PRECYZJI I SAMOKONTROLI.

umysłach szufladki z odpowiednimi skojarzeniami. Taki opis sprawdzi się w *Neuroshimie* lub *Cyberpunku*. Opisanie w ten sposób czarodzieja w *De&D* zupełnie rozbije klimat. W średniowieczu nie było nazistów, a w Zapomnianych Krainach magowie codziennie tworzą nieumarłych i golemy.

Przymiotniki i rzeczowniki można łączyć w różne, zaskakujące kombinacje, które pozwolą ubarwić i skrócić opisy. Niech nieustępliwa kapłanka będzie *mściwym aniołem*, a kompania najemników zwie się *krwawe kundle*. Takie zwarte wyrażenia to klucz do ciekawych, krótkich opisów potrzebnych w grach RPG.

Metafora

Tworzenie własnych metafor może sprawić problemy, dlatego na początku lepiej ograniczyć się do środków znanych z prozy, poezji oraz mowy codziennej. Jeśli jednak MG się na to zdecyduje, powinien pamiętać, że metafora musi być wewnętrznie spójna.

Przykład: *Zalała go fala gniewu*. Niespójne metafory wyglądałyby tak: *zasypała go fala gniewu* albo *zalał go mur gniewu*. Bohatera Niezależnego może *zasypać lawina gniewu*, a dobre chęci króla mogły się *rozbić o mur gniewu królowej*. Mistrz Gry, który pragnie osiągnąć na swoich sesjach klimat rodem z filmów Lyncha, powinien być szczególnie ostrożny, aby nie popaść w zwykły bełkot, który jest niespójny i nie mówi graczom nic o świecie gry. Metafora to obraz w głowie gracza. Na podstawie bełkotu nie da się stworzyć żadnego obrazu. Paradoksalnie opisanie szaleństwa wymaga ogromnej dyscypliny, precyzji i samokontroli.

Psychologia

Siła opisu może oddziaływać na wszystkie zmysły graczy, także na zapach, smak i dotyk. Zapach w lochu

może spowodować u graczy wrażenie, *jakby ktoś zamknął ich w składzie starego sera i wepchał im w usta spleśniałe szmaty*.

Opisy powinny uwzględniać mechanizmy percepcji. Człowiek najpierw widzi światło, potem ruch, następnie zaś poznaje szczegóły. Uwagę zwraca przede wszystkim na niebezpieczeństwo. W ciemnej piwnicy najpierw widać kilka niewielkich lamp (światło), które rzucają na ściany tańczące cienie (ruch). Na podłodze leży zmasakrowane, poćwiartowane ciało (zagrożenie). Ślady krwi widać nawet na draperiach i suficie (reszta). Dopiero potem postaci graczy mogą poczuć smród trupa (zapach).

Przy opisie *błysnął miecz, głowa spadła z barków, z rany trysnęła krew* odbiorca czuje, że dzieje się to niemalże w jednej chwili. Zdanie *rew trysnęła, głowa spadła z szyi, gdy błysnął miecz* powoduje wrażenie, że wszystko działo się wolniej, w pewnej kolejności.

Mistrz pośród cieni

Na prowadzącego grę czyha jeszcze jedna pułapka. Tak naprawdę graczom jest zupełnie obojętne, co i jak mówi MG. Nie należy oczekiwać, że zachwyca się pięknym zdaniem. Oni są uczestnikami historii, którą tworzy prowadzący. Rozgrywka to tylko słowa. Grupa ludzi siedzi przy stole i rozmawia. Ale jeśli gracze potem tygodniami wspominają walkę z czarodziejem o *lodowatym płomieniu szaleństwa w oczach*, znaczy to, że Mistrz Gry zdołał swoimi opisami stworzyć świetną historię. Tyle że to wartość dodana, nikt raczej nie skupia się na walorach językowych i rzadko kiedy opis wywoła u graczy świadome uczucie podziwu. ●



CZAS NA OPowieŚĆ: O ROZPOCZĘCIU

WIKTOR „WEKT” GRUSZCZYŃSKI

ILUSTRACJA: MAGDALENA MINKO



Wieczór, cichy odgłos samochodów dobiega zza okna. Skoncentrowana osoba notuje coś, nerwowo pochylona nad biurkiem. Przerzuca kartki, usta bezdźwięcznie poruszają się w rytm nastrojowej muzyki. Jej zamyślenie przerywa dzwonek do drzwi. Kroki w korytarzu, drzwi do pokoju otwierają się. Migotliwe światło żarówki z przedpokoju wydobywa kształty trzech ponurych sylwetek. Z uśmiechem i okrzykiem na ustach wkraczają do pomieszczenia. Na stół leżą butelki z napojami, paczki chipsów, kartki pokreślone dziwnymi znaczkami, toczą się kostki. Zaczęło się...

Uwielbiam początek sesji. Gracze zebrani po ciężkim tygodniu, z wypiekami na twarzy dyskutujący o minionych i nadchodzących wydarzeniach, dokonują ostatnich rozwinieć na przygotowanych kartach postaci. Ręce przesuwiają z niecierpliwością kostki po stole. Wreszcie nadchodzi spokój i ten moment wyczekiwania. To czas Mistrza Gry. Moment, w którym wszystkie światła skierowane są na niego. Ma kilka chwil, kilka zdań, aby zaczarować graczy i przenieść ich do innego świata. Czas na opowieść. Jak rozpocząć?

Wstęp

Zastanów się, czym charakteryzuje się nadchodząca przygoda. Będzie pełna akcji, gdzie najważniejszy jest styl, dynamika i barwne postacie? A może gracze wcielą się w żołnierzy osamotnionych za linią wroga i zmuszonych w ekstremalnie trudnych warunkach walczyć o przetrwanie? Wyruszą po legendarny skarb ukryty w podziemiach starej twierdzy? Zauważą pradawne zło skradające się do niewielkiego miasteczka w górach...?

Zwykle zarysowanie sytuacji wyjściowej drużyny to najpopularniejsze rozwiązanie na początek sesji. Stan postaci, miejsce akcji, pora dnia, warunki otoczenia. Niewiele więcej informacji potrzeba,

aby rozpocząć grę. Efektowny, precyzyjny wstęp może skutecznie przykuć uwagę graczy i wrzucić ich w wir wydarzeń.

O opisach

Skuteczny opis nie jest łatwą sztuką. Najlepsi Mistrzowie Gry latami szlifują swój warsztat, dlatego graj, prowadź i poszukuj nowych rozwiązań. Gry fabularne czerpią garściami z dzieł kultury, które są znakomitymi źródłami inspiracji. Literatura to bogactwo opisów, na których możemy się wzorować.

Oderwij się na chwilę od ekranu w telefonie. Obserwuj otoczenie, życie. Spójrz na ludzi, drzewa, sytuację na skrzyżowaniu, w autobusie. Wyrzyj przez okno i ubierz widok w słowa. Opiszuj nie

SKWAR JAK NA PATELNI. SAMO POŁUDNIE.
POPEKANA ZIEMIA ROZGRZANA JEST
DO BIAŁOŚCI. WYSUSZONE POWIETRZE ANI
DRGNIE. ODDECH PALI W NOZDRZA. OSTRE
SŁOŃCE POZWALA WAM JEDYNNIE NA CHWILĘ
OTWORZYĆ OCZY. KOLEJNY RAZ SZUKACIE
NA DNIE MANIERKI OSTATNIEJ KROPLI
WODY. GDY TRACILIŚCIE JUŻ NADZIEJĘ
NA ZNALEZIENIE CHOĆ SKRAWKA CIENIA,
ZZA WZGÓRZA WYŁONIŁY SIĘ DACHY KILKU
ROZPADAJĄCYCH SIĘ BUDYNKÓW...

tylko to, co widzą postacie. Percepcja świata to też inne zmysły: dźwięki (np. wycie syreny, wrzask mew), zapachy (smród ryb na przystani), dotyk (mokre liście delikatnie muskające twarz), odczucia (scena na obrazie wywołująca odrętwienie). Czasem przydatny jest krzyk, czasem szept, można również zmieniać tempo wypowiedzi. Opisy to jednak temat na oddzielną opowieść, ruszajmy więc dalej.

Jak informować?

Wstęp ma zaciekawić, oczarować i wciągnąć resztę grupy do wspólnej zabawy. Powinien być zwięzły i dopasowany do charakteru opowieści. Gracze czekają na moment dla swoich bohaterów, gdy będą mogli zaznaczyć swój ślad w historii. Narracja prowadzącego ma na celu sprawić, by chcieli tego jeszcze bardziej. Nikt nie lubi, gdy MG gada i gada, a końca nie widać. Bądź konkretny. Odpowiedni dobór informacji i sposób ich przekazania graczom to kolejny znaczący składnik sesji.

Czasem przygoda – najczęściej jednostrzał lub początek kampanii – wymaga, aby gracze poznali na początku trochę informacji. Jeżeli nie wszystkie dane zostały przekazane przed spotkaniem, powstrzymaj się od podawania zbyt długiej listy faktów na początku sesji jako jej wstępu. RPG to zabawa interaktywna. Lepiej rozpocząć grę niż robić krótką lekcję z historii najnowszej Carskich Gaci Małych lub wybryków Rozkosznego Rzeźnika. Pomyśl, jak można graczom sprzedać te informacje w trakcie sesji.

Orki schodzą z gór i już od kilku miesięcy panoszą się po wsiach? Niech drużyna spotka na swojej drodze spalone farmy, uciekinierów lub zdziękowany oddział wojska wspominający potężnego, jednookiego zielonoskórego. W cyberprzestrzeni pojawił się najnowszy wirus o unikatowym kodzie i niepokojącym działaniu? Bohaterowie dowiedzą się o tym, odwiedzając znajomego, który miał przekazać im dane, ale jego deck został właśnie zainfekowany. Gracze mają poznać relacje władcy, jego brata i ciotki Pelagii? Ktoś w gospodzie chętnie im o tym opowie przy kufelku piwa (na koszt drużyny oczywiście). Informuj grą, zdarzeniami, działaniami postaci niezależnych, a nie suchym komunikatem. To, o czym opowiadamy, powinno mieć do odegrania rolę w opowieści – szkoda tracić czas na zbędne ozdobniki.

Czas Bohaterów

Pamiętasz początek *Hobbita*, gdy krasnoludy kolejno pojawiały się w domu Bilba? Albo jak członkowie Drużyny Pierścienia kolejno wyłaniali się zza wzgórz na ziemiach Rohanu? To świetny motyw na początek sesji, szczególnie jeżeli postacie wprowadzane są do gry po raz pierwszy. Jak to zrobić? Zarysuj ramy scenarii i ogólne wrażenie grupy: kilka sylwetek brnących w strugach deszczu lub idących przez zatłoczone miasto, a potem poproś graczy, aby przedstawili swoich bohaterów w tym kontekście.

Wprowadzenie postaci może być jeszcze bardziej spersonalizowane. Prosty przykład: ktoś rozpoczyna bójkę, inny flirtuje, trzecia postać nosi skrzynie w magazynie, kolejna gotuje – nagle wszyscy dostają wiadomość lub widzą znak na niebie i rzucają zajęcia dla przygody. Główną zaletą tej metody jest ilość informacji, jaką dostajesz na temat preferencji swoich graczy. Spróbuj wykorzystać coś z ich pomysłów na sesji, a ekipa będzie wdzięczna.

Rozpoczynając przygodę, warto jak najszybciej uwzględnić BG w narracji. Używając w opisie elementy, zdarzenia lub postacie nawet pośrednio związane z członkami drużyny, łatwiej przyciągniesz uwagę graczy. Ich postacie są głównymi bohaterami waszej opowieści. Co nie znaczy, że zawsze musimy od nich zaczynać.

Motyw przewodni

Przygody mają swój element charakterystyczny (smutny starzec, spoglądający z balkonu na okręt, wypływający z zatoki w blasku zachodzącego słońca), element nakręcający fabułę (zbrodnia dokonywana w mroku nocy) lub będący jej celem (zaczary szczyt gór). Coś, co wiele mówi o klimacie opowieści lub możliwych wydarzeniach. Często w filmach pojawia się taka scena, smaczek, po którym szybko przechodzimy do wydarzeń właściwych dla naszych bohaterów. W pierwszych *Facetach w Czerni* było to gwałtowne lądowanie spodka na farmie. W opowieści o zombie może to być ręka przebijająca się spod ziemi. Prezentując głównego przeciwnika grupy, możemy przedstawić łotra w pełnej okazałości i okrucieństwie, gdy ze swoją bandą napada na wioskę, pozostawiając po niej wyłącznie zgłiszczca. Z drugiej strony nie wszystko należy przedstawiać wprost,

szczególnie gdy dotyczy to tajemnicy, którą drużyna będzie miała szansę rozwiązać. Możemy pokazać zbrodnię (cienie lub kontury zdarzenia), ale nie zbrodniarza (wystarczy opis unoszonej ręki i błysk ostrza) – podobnie sytuacja będzie wyglądała w przypadku intryganta, którego głos dobiega zza kotary przy królewskim tronie. Wachlarz możliwości jest ogromny: miejsca, zleceniodawcy, zdarzenia z przeszłości lub przyszłości, wrogowie i sprzymierzeńcy, szeroki plan zatłoczonego targu lub malutka pozytywka na dnie kufra albo widok pojazdu, którym podróżują bohaterowie.

Akcja

Rozpoczęcie *z buta* na pewno zaskoczy graczy, jeżeli ostatnio było zbyt spokojnie i potrzebujemy działania. Podobnie, gdy ostatnia sesja zakończyła się efektownym *cliffhangerem*. W takich sytuacjach nie wprowadzasz graczy w szczegóły, ważniejsza jest dynamika scen. Problem, który może wystąpić w takim momencie, to niezrozumienie sytuacji przez graczy. Wrzucenie BG w sam środek wielkiej bitwy może być trudne do przedstawienia, ale już pogoń za jakimś zbiegiem lub stworem da im klarowny cel, którego przyczyny możemy wyjaśnić później.



Wąska uliczka, góra śmieci, skok na drabinkę, sylwetka umykająca między wentylatorami, spadające dachówki. Opisu krótko akcję, wrażenia, najbliższe obiekty – to nie czas, by podziwiać krajobrazy. Pogoń na otwarcie *Casino Royale* jest świetnym przykładem.

Cięcia to świetna sztuczka konstrukcyjna. Zamiast opisywać graczom, jak prowadzeni są po aresztowaniu do więzienia i dni spędzone w celi (oczywiście opracowywanie planu ucieczki z więzienia też może być świetną sesją), można rozpocząć sesję już w trakcie wykonywania wyroku. Na przykład na placu miejskim, na oczach tłumu, w towarzystwie osoby kata, czy też znieawidzonego adwersarza. I dać graczom szansę na efektowną ucieczkę spod stryczka. Klasyczne rozpoczęcie od trzęsienia ziemi.

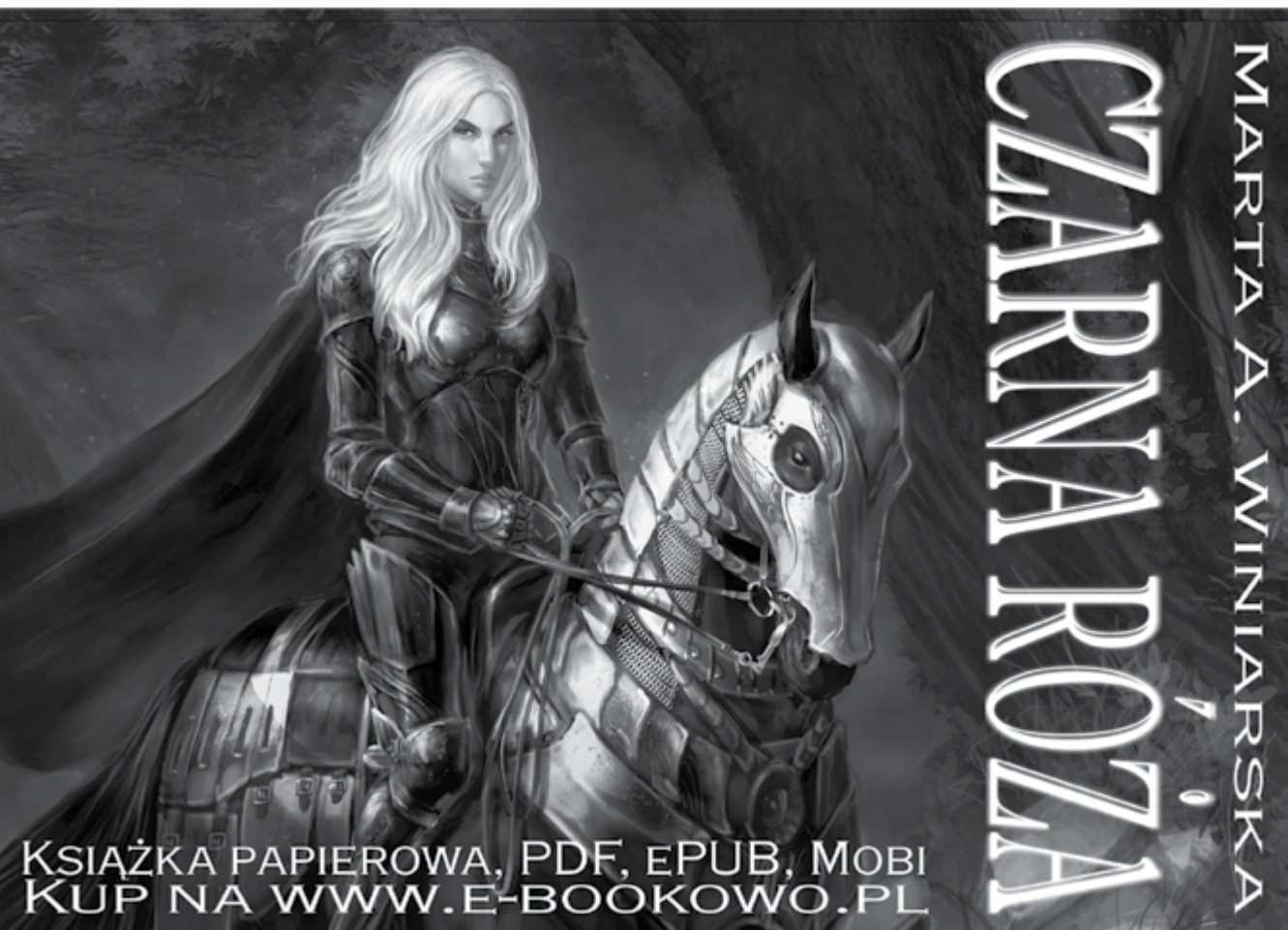
Inny punkt widzenia

Chcąc ukazać graczom sytuację w nieco inny sposób niż oczami ich postaci, możemy skorzystać z innych obserwatorów, na przykład zwierząt lub innych osób będących w pobliżu. Gdy gracze mają skonfrontować się z jakimś drapieżnikiem, możesz spróbować opisać, jak stwór obserwuje drużynę – swoje ofiary

– z ukrycia. Innym razem bohaterem wstępu może być pająk przebiegający po stole lub szczur, który natknął się na zdarzenie, przemierzając kanał.

Bardzo miło wspominać otwarcie przygody, dotyczącej placu budowy fortyfikacji przy koszarach, w miasteczku, w którym drużyna leczyła swe rany. Miałem wtedy dobrą dobraną muzykę i opisałem graczom jaskółkę lecącą najpierw nad placem budowy, powiewającymi proporcami i musztrowanym wojskiem. Na koniec lotu ptak przysiadł na parapecie okna, gdzie za powiewającą zasłoną znajdowali się obłożnie ranni bohaterowie. Opis efektownie i rzeczowo przedstawił całą sytuację, jaką zastali gracze po opuszczeniu szpitala.

Barwne rozpoczęcie może dać wiele satysfakcji i potrafi znakomicie wzbogacić sesję. Warto eksperymentować, bawić się konwencjami i dobierać środki do własnych pomysłów. Oczywiście nie zawsze trzeba silić się na fantastyczne, artystyczne opisy i budowanie niesamowitego klimatu. Często wystarczy zwyczajne *siedzicie w karczmie...*, aby ręce same rzuciły się na kostki, by rozpocząć wesołe zmagania z wyzwaniem przygotowanymi przez MG. ●



DOBRE RADY WUJKA CURTISA: NO CHYBA SOBIE W KULKI LECISZ?

SEBASTIAN „CURTIS” KEJRES

ILUSTRACJA: ANNA JARMOŁOWSKA



Podstawą udanej sesji jest dobra zabawa osób, które zasiadły wspólnie do gry. Jeżeli na sesji gracze bawią się źle, albo co gorsza bawią się swoim kosztem, Mistrz Gry ponosi porażkę. Dobry MG umie balansować pomiędzy zachciankami drużyny, wymogami scenariusza, a dostarczeniem graczom – i sobie – przyjemnej rozrywki. Drużyna to dzika bestia i do jej obłaskawienia potrzeba wiele wysiłku, jednak sukces daje satysfakcję.

Rola MG to 80% ciężkiej pracy i 20% dobrej zabawy. Prowadzenie wymaga nieco innego spojrzenia na świat. Mistrz Gry powinien bawić się opowieścią, słowem oraz cieszyć tym, że inni wychodzą zadowoleni z jego sesji. Jeżeli prowadzisz, bo lubisz znęcać się nad graczami, albo chcesz realizować swoje mniej lub bardziej szalone koncepcje, to – cytując internetowe przesłanie – robisz to źle. Oczywiście to moja subiektywna opinia, ale licz się z tym, że trafisz na graczy z podobnym podejściem, a ci, jak im się nie spodoba to, co wyprawiasz, wstaną, zabiorą swoje zabawki i poszukają innej piaskownicy. W zasadzie uniwersalną radą jest stwierdzenie: prowadź takie sesje/przygody, w jakie sam chciałbyś zagrać.

Aby zapewnić sobie i innym dobrą zabawę, trzeba mieć kontrolę nad grą, a dobrym sposobem na jej zdobycie jest utrzymanie komunikacji z zasiadającymi do stołu osobami. Możliwość zakomunikowania przez obie strony problemów związanych z grą pozwala uniknąć wielu nieprzyjemności. Komunikat od gracza w stylu: *ej, stary, nie podoba mi się, że bierzemy udział w składaniu ofiar z kotów* jest wyraźnym sygnałem mówiącym o tym, że gdzieś się zagalopowałeś. Możesz oczywiście odpowiedzieć: *spokojnie, zobaczysz, to ma swój sens,*

ale faktycznie musisz graczom pokazać, że takowy był. Chociażby w pokrętny sposób – owszem, złożyli ofiarę z kota, ale dzięki temu zyskali zaufanie kultystów i mogli ocalić przed zniszczeniem awatara kociego bóstwa.

Cech decydujących o biegłości Mistrza Gry jest cała masa. Zarówno tych, które sprawiają, że jest on dobrym MG, jak i takich, które gwarantują, że po pierwszym razie nikt nie będzie więcej chciał u niego zagrać. Poniżej te, na które moim zdaniem warto zwrócić uwagę.

**UNIWERSALNĄ RADĄ JEST
STWIERDZENIE: PROWADŹ TAKIE
SESJE/PRYGODY, W JAKIE SAM
CHCIAŁBYŚ ZAGRAĆ.**

Improwizacja – kiedy gracze robią coś nieprzewidzianego, potrafi to diametralnie zmienić sytuację na sesji. Uparte trzymanie się przygotowanej historii na ogół bywa mało skuteczne, a nawet głupie. Warto pomyśleć nad alternatywnymi rozwiązaniami. Można próbować opanować sytuację, wprowadzając bohatera niezależnego, który poprowadzi drużynę w wybranym kierunku lub wygenerować scenę, która zmieni spojrzenie graczy na sytuację. Można też improwizować. Cisnąć w kąt przygotowany scenariusz i poprowadzić, co nam w duszy zagra. Zdolność do improwizacji ciężko jest *wyhodować*, jednak stosunkowo łatwo ją rozwijać – dobrym treningiem mogą być gry i zabawy w stylu *Once Upon a Time*. Warto czasami z góry przygotować sobie kilka wariantów lub historii pomocniczych.

BYWA, ŻE ZAKOCHUJEMY SIĘ WE WŁASNEJ KONCEPCJI,
A NIESZCZĘŚNI BOHATEROWIE GRACZY SĄ W CAŁEJ
HISTORII WIDZAMI ALBO TŁEM. JEŻELI ZDARZY SIĘ
WAM WPAŚĆ NA TAKI POMYSŁ, MAM RADĘ – ZRÓBCIE
Z TEGO OPOWIADANIE I POKAZUJCIE JE LUDZIOM.
GRACZE PRZYCHODZĄ NA SESJĘ, ABY ODEGRAĆ
W WYDARZENIACH ISTOTNĄ ROLE.

Ot, drużyna mimo oporu przeciwników zdo-
była *strasznie ważny artefakt*. Aby nie burzyć
układu całej fabuły, wkrótce potem kradnie im
go nasłany przez wrogów złodziejasek. W tym
wypadku to nie tyle improwizacja, ile przygo-
towany *backup* na wypadek działań BG, które
mogłyby zaburzyć scenariusz. Warto pamiętać,
że takie rozwiązania potrzebne są raczej przy
długich kampaniach, gdzie wspomniany artefakt
będzie odgrywał długofalową rolę.

Gwiazdorzenie – wymyślamy genialną, obłą-
dnie doskonałą historię i strasznie chcemy ją komuś
pokazać: konkretnie naszym graczom. Niestety,
bywa też, że tak zakochujemy się we własnej
koncepcji, iż w zasadzie nieszczęśliwi bohater-
owie graczy są w całej historii widzami albo tłem.
Jeżeli zdarzy się wam wpaść na taki pomysł, mam
radę – zróbcie z tego opowiadanie i pokazujcie
je ludziom. Gracze przychodzą na sesję, aby ode-
grać w wydarzeniach istotną rolę. Jeżeli będą mieli
poczucie, że ich działania nie przynoszą efektów
i nie wpływają na historię, znudzą się i będą niez-
adowoleni – niezależnie od tego, jak fenomenalna
była sama opowieść. Ciężko jest wyłapać moment,
w którym przestajemy prowadzić grę, a zaczynamy
snuć historię. Jeżeli widzisz, że gracze zaczynają się
złościć, zastopuj. Jeżeli stwierdzisz, że nie dajesz
ludziom pograć, to zostają ci tylko trzy możliwości.
Możesz konsekwentnie robić swoje, licząc na to,
że ci wybaczą i przyjdą jeszcze u ciebie zagrać.
Możesz przerwać sesję, ale to pozostawi niesmak
i może złościć bardziej niż gra, w której było się
widzem. Możesz też *poluzować kaganiec* i pozwo-
lić drużynie na poprowadzenie działań wedle
własnego konceptu. Być może totalnie zawała to,
co sobie przygotowałeś, ale za to będą się świetnie
bawić, nawet jeżeli finał, do jakiego doprowadzą,
będzie diametralnie odbiegał od twojego założenia.

Podstawą układu z graczami
jest ich wiara w to, że wiesz,
co robisz. Powinni czuć, że twoje
działania prowadzą do jakiegoś
konkretnego celu. Ale zawsze
może zdarzyć się błąd. Nieważne,
jak dobrze przygotujesz scena-
riusz. Coś przeoczysz, nawet

niezbyt ważnego i gracze to zauważą. W takich
momentach nie możesz pozwolić sobie na wahanie.

Aby ukryć swoje ewentualne przeoczenia i wąt-
pliwości, Mistrz Gry może podjąć szereg działań,
zaczynając od eliminacji ze swych wypowiedzi
takich określeń jak *chyba* oraz *może*. Oczywiście
nie należy brać tego zbyt dosłownie. Jeżeli chcemy
zasiać wątpliwości u graczy, stwierdzenie: *chyba
widziałeś, jak ten koleś skręcił w boczną uliczkę*
nadal jest pożądane. Ale już odpowiedź na prze-
rzyste pytanie: *czy w tym budynku jest piwnica?*
nie powinna brzmieć: *chyba jest*. Zdradza to gra-
czom brak przygotowania i nakłania do szukania
dziur, dzięki którym będą mogli przejść scenariusz
w poprzek. Jeżeli gracze zaskoczą cię tego typu pyta-
niem, używaj odpowiedzi w rodzaju: *twoja postać
nie ma pojęcia* lub *sprawdzaliście plany budynku,
ale nie pamiętasz, czy były tam schody do piwnicy*.
Da ci to chwilę na zastanowienie.

Kolejną nieźle sprawdzającą się metodą przeko-
nania graczy, że wiesz, co robisz, jest trzymanie się
raz podjętej decyzji – oczywiście w granicach roz-
sądku. Nie pozwól im na dyskusowanie z twoimi
werdyktami. Jest tak, bo tak powiedziałeś. Jeżeli
gracze chcą się wdawać w dyskusję, każ im pocze-
kać do końca rozgrywki. Do tego czasu albo uda
ci się uzasadnić dany fakt, albo będziesz musiał
przyznać się do błędu. Pamiętaj, że nieomylny
i wszystkowiedzący jesteś tylko w trakcie sesji.

Dochodzimy do kolejnej ważnej sprawy zwi-
ązanej z komunikacją. Nawet w najlepszej ekipie
może zdarzyć się problem. Jeżeli coś wywołało silną
negatywną reakcję, warto zaproponować *time-out*
i omówienie sprawy. Po sesji, następnego dnia,
przed kolejną sesją. Takie rozmowy mogą być nie-
przyjemne, ale zamiatanie problemów pod dywan
może mieć znacznie poważniejsze konsekwencje.

Kolejnym problemem każdego MG jest balans
wyzwań. Powiedzmy sobie szczerze, gracze

zazwyczaj chcą przeszkód, dzięki którym będą w stanie udowodnić, że są świetni. Czy będzie to wygranie pojedynku z arcyłotrem, czy zmiążdżenie w dyskusji korporacyjnego gogusia, gracze chcą tego spróbować i pragną wygrać. I tu pojawiają się schody. Jeżeli zwycięstwo przyjdzie im zbyt łatwo, nie poczują satysfakcji. Jeżeli BN okaże się twardzielem, z postaci zostanie pył.

W tym wypadku nie ma idealnego rozwiązania. Widywałem Mistrzów Gry, którzy kantowali

w takich sytuacjach na kościach. Najpierw masakrowali postać gracza, a później podkładali BN-a. Inni tworzyli twardego przeciwnika, a później w kluczowym momencie zaczęli składać idiotyczne deklaracje, które powodowały klęskę, według schematu: „wygrywa, czuje się pewnie, więc próbuje się popisywać”. Osobiście jestem jednak zwolennikiem tworzenia przeciwników, którzy są mniej więcej na poziomie gracza, z którym się mierzą. W tej szkole o tym, jak trudny jest



przeciwnik, decyduje to, jak mądrze się nim pogra. Tak naprawdę przeciwnik może (przynajmniej w teorii) być słabszy od postaci gracza, jednak jeżeli dobrze przemyślimy jego działania, będzie on w stanie sprawić nieliczne problemy.

Historyjka ze słabszym Bohaterem Niezależnym nasunęła mi jeszcze jeden temat do omówienia,

NIE POZWÓL IM NA DYSKUTOWANIE Z TWOIMI WERDYKTAMI. JEST TAK, BO TAK POWIEDZIAŁEŚ. JEŻELI GRACZE CHCĄ SIĘ WDAWAĆ W DYSKUSJE, KAŻ IM POCZekać DO KOŃCA ROZGRYWKI. DO TEGO CZASU ALBO UDA CI SIĘ UZASADNIĆ DANY FAKT, ALBO BĘDZIESZ MUSIAŁ PRZYZNAĆ SIĘ DO BŁĘDU.

mianowicie jak zastępować rozczoconych graczy i nauczyć ich *moresu*. Ot, weźmy na przykład drużynę do *D&D*, w której od tego 8-11 poziomu gracze przestają czuć respekt do przeciwników. Chętnie sięgają do rozwiązań siłowych, bo wiedzą, że z równorzędnym przeciwnikiem w zasadzie mogą być pewni wygranej. Mistrz Gry mógłby dać przeciwnikom lepszy sprzęt, ale ryzykuje, że jak drużyna oklepie BN-ów i zagarnie ekwipunek, to w finałowej scenie przetoczy się po głównym złym jak walec po komarze. Preferowaną przeze mnie metodą są tak zwane *głupie dowcipy Mistrza Gry*.

Jako przykładu użyjmy naszej drużyny z *D&D*. Cztery postacie na 10 poziomach. Przeciwnicy – pięciu łuczniczków i pięciu wojowników, poziomy 8-9. Żadnego magicznego sprzętu. Można dać im do wsparcia maga z zadaniem kontrowania czarów rzucanych przez drużynę. Starcie nie powinno trwać dłużej niż pięć rund. Łucznicy na dystansie, który nie pozwala dopaść

ich szybciej niż w trzeciej rundzie, skupiają ostrzał na najtwardszej postaci w drużynie (zapewne wojownika, z największą klasą pancerza i potężnym zapasem punktów życia) i ostrzeliwiają go tak długo, aż zostanie mu PW na dwa średnie strzały (zwykle w tym momencie wojownik pada za jakąś zasłonę). Oczywiście drużyna prawie na pewno

wygra to starcie. Nawet, jeżeli ktoś polegnie, to w końcu *DeDeki* – wskreszenie na tym poziomie nie jest czymś nieosiągalnym. Jednak gracze będą mieli poczucie porażki. Zero porządnego sprzętu (broń i pancerze dobrej jakości i tyle),

wojownik ledwo żywy, mag sobie nie poczarował. Efektem długofalowym jest też niemal gwarantowany respekt do strzelców. Jak przy jakiejś kolejnej okazji drużyna stanie naprzeciw, powiedzmy, pięćdziesięciu kuszników, dwa razy się zastanowi, nim tak po prostu zaatakuje.

Jeżeli będziesz używać tego rozwiązania zbyt często, sytuacja spowszednieje, a gracze uznają cię za zwyrodniałego sadystę, który świetnie się bawi, gnębiąc ich postacie. Pamiętaj też, że jako przykład podałem *D&D*, ale przy pewnej inwencji można zastosować tę metodę w dowolnym systemie.

Na koniec przypomnę, że to tylko niektóre z przydatnych technik i metod ich wykorzystania. Parafrazując powiedzenie ze *Świata Mroku* – tyle sposobów, ilu Mistrzów Gry. Bo przydatne jest każde rozwiązanie, które pozwala panować nad drużyną, zapewniając jednocześnie wszystkim dobrą zabawę. ●



DOBRZE WYGLĄDAMY I GRAMY PO CZTERDZIESTCE – TO NIE TAKIE PROSTE...

TOMEK KRECZMAR

ILUSTRACJA: MARCIN RUBINKOWSKI



Zniechęcony Signur kolejny raz wszedł do laboratorium. W głowie wciąż mu szumiało, bynajmniej nie od wypitego wina. Szum był wynikiem niewyspania i ogólnego zmęczenia materiału. Potocznie uważa się, że elfy nie śpią, a jeśli już, to z otwartymi oczami i ogólnie potrzebują mniej snu. Gorzej, że dotyczy to także elfiego narybku. Potomkowie Signura dawali mu się we znaki od wielu już lat. Prawie zapomniał, jak to jest mieć jasny umysł i energię do działania. Cztery lata dla elfa takiego jak on oznaczało połówkę niby-długiego życia. Drugie pół jawiło mu się jako krótsze, mniej ciekawe i bolesniejsze, niżby pragnął. Potrząsnął głową, próbując zmusić umysł do pracy nad zaklęciem, które próbował już od wielu miesięcy opracować. Szum nie minął, ale ustąpił pierwszego miejsca marzeniom, aby jeszcze raz powrócić do życia odważnego śmiałka poszukującego przygód. Złupić jakiegось smoka. Stuknąć kilku orków. Zabawić się z mrocznymi elfami. Usłyszeć śmiech czarnoksiężnika, którego dawno temu pokonał Artmar...

Czasu nie da się zatrzymać i prędzej czy później większość z nas osiągnie przełomowy wiek lat czterdziestu. Młodzieńcze czasy dobiegną końca. Drogi Signura, Shadowtearsa, Yossa i Artmara rozejdą się na zawsze. erpegowe przyjaźnie odejdą w zapomnienie. Uczestniczenie w konwentach zastąpią szkolenia zawodowe. Nocne sesje ustąpią miejsca czuwaniu przy dzieciach. Okazji do sesji będzie mniej, czasu na poznawanie systemów jeszcze mniej, a chętnych do grania... tych znaleźć zawsze było niełatwo...

Ale jednak gdzieś w głębi duszy wielu z nas – tych *wiekowych* już graczy – wciąż ma ochotę na przygodę. Czy da się grać, mając działwę, pracę i inne hobby? Oczywiście, ale musimy się pogodzić z pewnymi ograniczeniami. Zapewne znajdziecie w tym tekście wiele truizmów, ale może kilka spostrzeżeń okaże się cennych dla graczy znajdujących się w podobnej do mnie sytuacji.

Czas nie jest najprostszą rzeczą

Narracyjne gry fabularne (taką nazwą posługują się ponoć ludolodzy) wymagają czasu. To główny problem, przed którym stają i młodzi, i starsi. Współczesny świat sprawia, że mamy aż za dużo okazji do korzystania z jego uroków. Podróże. Książki. Gry wideo. Planszówki... Do tego oczywiście praca/nauka i obowiązki rodzinne. Znalezienie raz w tygodniu kilku godzin na sesję może stać się wyzwaniem niezwykle trudnym. Tym bardziej, że klasyczne erpegi wymagają uczestnictwa kilku osób, które muszą przebywać w tym samym czasie i miejscu (spuszczę zasłonę milczenia na granie poprzez komunikatory internetowe).

Dobrze pamiętam czasy, gdy tydzień dało się podporządkować przynajmniej jednej sesji. Czasem nawet dwóm. Im więcej jednak nieprzewidywalnych życiowych wydarzeń, tym trudniej coś planować. Rzecz jasna najbardziej *utrudniają* planowanie małe



dzieci. Ale przecież są wśród graczy przedstawiciele zawodów z dość płynnym podejściem do czasu pracy: lekarze, tłumacze, dziennikarze. A do tego dochodzą zobowiązania rodzinne, bo przecież starzej się nasi rodzice i dziadkowie, którym czasem też pomagamy. Niemniej bez założenia, że uda się wykroić czas na sesję, trudno planować granie. erpegi to zabawa dość czasochłonna, bo przecież prowadzący musi przygotować też przygodę, a gracze powinni pilnować rozwoju swoich bohaterów. Poznanie świata gry i mechaniki również zajmuje sporo czasu, szczególnie osobom dopiero wchodzącym w hobby.

Od razu trzeba przyjąć, że z czasem łatwo nie będzie. Warto zatem planować sesje krótsze, ale konkretne. Wiadomo, że granie to spotkanie towarzyskie – więc nie obejdzie się bez gadek z cyklu *co u ciebie*, i omówień ostatnich odcinków ulubionych seriali. To element całego sesyjowego klimatu – bawimy się razem, jesteśmy przyjaciółmi, spotykamy się nie tylko na sesjach i to już od lat. Nie unikniemy gadania *poza grę*, dlatego nie warto się spinać z czasem. Najprościej założyć, że sama rozgrywka – konkretna, pełna wydarzeń i wymagająca skupiania – będzie toczyła się w mniej lub bardziej w konkretnych godzinach. Z moich doświadczeń wyszło, że 100-120 minut to idealny okres skupienia osób obciążonych życiowymi obowiązkami.

Nikt nie zdąży się specjalnie znudzić i zmęczyć, a czasu jest wystarczająco dużo, by na sesji zdarzyło się kilka soczystych rzeczy.

ZNALEZIENIE RAZ W TYGODNIU KILKU GODZIN NA SESJĘ MOŻE STAĆ SIĘ WYZWANIEM NIEZWYKLE TRUDNYM. TYM BARDZIEJ, ŻE KLASYCZNE ERPEGI WYMAGAJĄ UCZESTNICTWA KILKU OSÓB, KTÓRE MUSZĄ PRZEBYWAĆ W TYM SAMYM CZASIE I MIEJSCU.

Kupą tu waszmościowie, kupą!

Liczba uczestników sesji ma znaczenie, o czym wie każdy, kto z erpegami miał do czynienia. Przedziały są różne – od trzech do nawet dziesięciu osób. Sam uważam, że idealna grupa powinna się składać z czterech do sześciu graczy plus prowadzący. Kiedy graczy jest mniej, zdarzają się kłopoty w rozwoju akcji lub elementy mechaniczne rozgrywki rodzą problemy – za mało postaci walczących, słabe umiejętności detektywistyczne lub brak przysłowiowego maga może zablokować przygodę. Z kolei jeśli grupa jest zbyt liczna, maleje zaangażowanie, pojawia się zbyt wiele okazji do rozmów poza grę, wreszcie walki

UWAŻAM, ŻE IDEALNA GRUPA POWINNA SIĘ SKŁADAĆ Z CZTERECH DO SZEŚCIU GRACZY PLUS PROWADZĄCY. BRAK TRZECH OSÓB ROZŁOŻY NAM SESJĘ. MINIMUM OSÓB, JAKIE POTRZEBUJECIE ZEBRAĆ, TO SZEŚĆ. BEZPIECZNIEJ NAWET, BY GRACZY BYŁA SIÓDEMKA. SIEDEM TO ŁADNA LICZBA.

(stanowiące bądź co bądź ważny element sesji) potrafią ciągnąć się w nieskończoność.

Pamiętajmy jednak, że czas nie jest najprostszą rzeczą i część graczy może mieć problem z pojawieniem się co tydzień na sesji. Brak jednego lub dwóch z szóstki to nie kłopot. Ale jeżeli nominalna liczebność grupy to cztery czy pięć, brak dwóch osób rozłoży nam sesję. Doświadczenie nauczyło mnie zaś, że średnio właśnie dwóch osób na sesji brakuje. Dlatego minimum osób, jakie potrzebujecie zebrać, to sześć. Bezpieczniej nawet, by graczy była siódemka, bo szansa na zebrania się wszystkich jest znacznie mniejsza niż brak dwójki. Przynajmniej tak mi wyszło z trwających minione kilka lat badań. A poza tym siedem to ładna liczba.

Deus ex machina

W *poprzedniej growej epoce* dużą uwagę przykładalem do tak zwanego *continuity*. Wprost tłumaczone pojęcie to ciągłość, ale ten polski wyraz nie oddaje do końca stojącej za tym pojęciem idei. Chodzi tu bowiem o spójność świata, wydarzeń, postaci i fabuły – pilnuje się jej we wszystkich w zasadzie mediach, ale najwięcej kłopotów potrafi sprawić filmowcom. Erpegowcom zresztą też. No bo co począć z postacią gracza, którego nie ma na sesji? Jeśli drużyna jest w mieście, to nie kłopot – dopóki nie wyruszy na wyprawę, zostawiając biednego samotnego śmiałka w przysłowiowej karczmie. Problem ciągłości/spójności dotyczy także – a może przede wszystkim – prowadzącego, który może o czymś zapomnieć lub przeoczyć.

Kiedyś wydawało mi się, że spójność świata przedstawionego jest kluczowa dla fajnej

rozgrywki. Pisałem o tym w felietonach przed laty. Rozmawiałem z graczami, kiedy zachowywali się sprzecznie z moimi założeniami ciągłości/spójności. Z czasem moje wymagania zmalały. W sytuacji, gdy

rotacja uczestników sesji jest dość duża, częstotliwość gry niespecjalnie ciągła, trudno wymagać od wszystkich – i od siebie – by pilnowali wszelkich *pierdółek*. Bo przecież w sesji liczy się dobra zabawa. Niektórym graczom zapewnić ją może złożony, skomplikowany i spójny świat, pełen akcji i zaszębiających się wydarzeń. Inni wolą *dungeon crawl*, gdzie każda komnata to *de facto* odmienna mini-przygoda. Trzeba dostosować się do potrzeb i możliwości. W przypadku, gdy z grupy sześciu osób na sesji często kilku brakuje, nie sposób zachować spójności świata bez nagminnego naginania faktów. Każdy z was jest w stanie wymyślić setkę przykładów, gdy brak konkretnego gracza rozwala fabułę. Lepiej zatem przy dużej rotacji założyć, że zawsze kogoś może nie być i że *continuity* będzie nieco zachwiane. Grunt, żebyśmy się dobrze bawili.

Tam sięgaj, gdzie wzrok nie sięga

Nieodłącznym elementem rozgrywki jest mechanika gry, czyli system, po jaki sięgacie. Z systemem zwykle związany jest zaś świat i przygody – przynajmniej te oficjalne. Pominę oczywistości, takie jak pasujący wszystkim lub większości klimat uniwersum czy gatunek rozgrywki. Kluczowe wydaje mi się wybranie mechaniki, która nie będzie sprawiała trudności i nie będzie wymagała zbyt dużo grzebania w podręcznikach. Powiedzmy sobie uczciwie – nic tak nie rozbija i tak już trudnej do zorganizowania sesji niż poszukiwanie zasad. A osobiście lubię stosować się do reguł stawianych przez mechanikę i zachęcam do tego, bo to bardzo mocno organizuje samą grę. Co więcej, gdy fabuła jest rwana, rozciągnięta na wiele sesji i mało kto pamięta już, co było poprzednio, trudno oczekiwać, że każdy kolejny przerywnik nam pomoże. Warto zatem zachęcić wszystkich do poznania przynajmniej podstawowych zasad gry (co znów wymaga czasu oraz zaangażowania,

POWIEDZMY SOBIE UCZCIWIE – NIC TAK NIE ROZBIJA I TAK JUŻ TRUDNEJ DO ZORGANIZOWANIA SESJI NIŻ POSZUKIWANIE ZASAD. WARTO ZATEM ZACHĘCIĆ WSZYSTKICH DO POZNANIA PRZYNAJMNIEJ PODSTAWOWYCH ZASAD GRY.

o którym za chwilę). Niekoniecznie system musi być prosty. Możecie sięgnąć po mechanikę, którą większość z was zna z czasów intensywniejszego grania. Albo po systemy, które oferują mnóstwo danych w postaci indeksów online lub łatwych do przeszukiwania plików.

Drugim elementem jest wspomniany świat. Tu wybór poniekąd zależy od mechaniki, ale ta często bywa na tyle elastyczna, że da radę się ją dostosować do wyobrażeń. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by sięgnąć po uniwersum, które wszyscy znacie i lubicie, nawet kosztem zastosowania *gorszej* mechaniki. Można też wykorzystać klasyczną dość sztukę, czyli wrzucić postaci graczy do świata, którego tylko skrawek znają i powoli go poznają. Dzięki temu kłopotliwość zachowywania spójności świata nie będzie aż tak wielka, a nadto – prostymi sztuczkami – da się wzbudzić w graczach nieco ciekawości oraz, kluczowe dla mnie, zaangażowanie.

W obu przypadkach kluczem wydaje się być prostota. Zbyt skomplikowany świat, z głębokimi podtekstami, wymagający doczytywania i rozgryzania niuansów zwiększy *próg wejścia w zabawę*. Mechanika, której poznanie wiąże się z opanowaniem sterty podręczników, będzie z pewnością gwoździem do trumny. Sam korzystam z czwartej edycji D&D. Dla wielu wybór jest pewnie kontrowersyjny, ale system ten posiada mnóstwo zalet. Ogrom znanych graczom światów i przygód w dużej mierze kompatybilnych z aktualną edycją. Wreszcie sieciowy dostęp do generatora postaci i kompendium wiedzy, pozwalający szybko i bez kłopotów sprawdzać wątpliwe pojęcia. Graczom też łatwiej przychodzi tworzenie bohaterów i awansowanie ich, jeśli nie muszą zbytnio kłopotać się przeglądaniem sterty podręczników. Wreszcie dla nowych osób dołączających do zabawy *próg wejścia* jest dużo niższy.

Bo do tanga trzeba dwojga...

... a w narracyjnych grach fabularnych jest gorzej. Tu potrzeba zaangażowania przynajmniej czterech, pięciu osób, a najlepiej wszystkich uczestników rozgrywki. I walka o to zaangażowanie jawi mi się jako najtrudniejsze wyzwanie stojące przed wszystkimi graczami. Powiedzmy sobie uczciwie, że erpegi

NIEMNIEJ MIŁO JEST POMYŚLEĆ SOBIE, ŻE PRĘDZEJ CZY PÓŹNIEJ PRZETRWAMY CIĘŻKI OKRES I JAKO PIĘĆDZIESIĘCIO- I SZEŚĆDZIESIĘCIOLATKOWIE BĘDZIEMY DOBRZE SIĘ BAWILI NA SESJACH NICZYM SANDY PETERSEN LUB STEVE JACKSON.

wymagają więcej uwagi niż planszówki lub gry wideo. Tu świat tworzymy wspólnie, nie jest on nam narzucony przez planszę, karty czy obrazki na ekranie. Musimy wymyślić postać, oblec ją w liczby, *poczuć klimat* świata, wciągnąć się w fabułę. Jeśli rozpraszają nas biegające po mieszkaniu dzieciaki, jeżeli jesteśmy zmęczeni po kilku godzinach harówki, wreszcie gdy po prostu brak nam woli walki... wówczas trudno o zaangażowanie.

Jak je zatem wzbudzić w graczach? I w prowadzącym? Ten drugi tradycyjnie musi być kołem zamachowym wszystkiego, ale widząc zmęczone twarze i czując ciężar dnia może mieć kłopoty. Szczególnie, gdy ktoś coś jeszcze stuka na komputerze, inna osoba pisze SMS-a, a trzecia ogląda fejsbónia... Dlatego też wszystkim najlepiej poradzić: *bez spiny*. Nawet jeśli zaangażowanie jest minimalne, to i tak lepiej, niż gdybyście całkowicie zrezygnowali z grania.

Proste sztuczki zwiększające zaangażowanie są pewnie wszystkim znane: jakaś walka, drobna pyskówka z BN-em, zwracanie się bezpośrednio do konkretnej postaci (wciągając ją w akcję), nawet drobny zwrot akcji. To wszystko rzecz jasna wypada przemyśleć, kreując przygodę, ale o tym innym razem...

Muszą być jakieś alternatywy

Rzecz jasna możecie z erpegów zrezygnować. Sieciowe gry wideo typu MMORPG mogą stanowić jakiś tam substytut. Zawsze da się też spotkać przy planszówce (u nas, jeżeli nie ma wystarczającej liczby osób do sesji, sięgamy właśnie po takie rozwiązanie). Niemniej miło jest pomyśleć sobie, że prędzej czy później przetrwamy ciężki okres i jako pięćdziesięcio- i sześćdziesięciolatkowie będziemy dobrze się bawili na sesjach niczym Sandy Petersen lub Steve Jackson. Czego sobie, wam i naszym dzieciom życzę... ●

DOBRY, ZŁY I SPOCONY

MACIEK JARECKI

ILUSTRACJA: GRZEGORZ NITA



Na każdą dobrą sesję składa się mnóstwo czynników. Nie obejdzie się bez sprytnie skonstruowanej fabuły, bajecznie opisanych lokacji oraz nastrojowej muzyki w tle. Nie powinno też zabraknąć odpowiednio niezdrowych przekąsek oraz wszelkiej maści napojów wzmagających fantazję graczy. Jednak dla mnie kluczem do udanej rozgrywki zawsze były „fabularne zasoby ludzkie”, czyli wiarygodni bohaterowie niezależni, wyraziste postaci graczy i ich wzajemne relacje.

Jeśli chodzi o tworzenie bohaterów graczy, to często główny akcent pada na Siłę, Zręczność lub jakąś sprytną metodę oszukania mechaniki gry. Kiedy postać jest już zabezpieczona od ognia, wody i nieszczęśliwych wypadków, wtedy łaskawie dorzucamy garść elementów dekoracyjnych (jakieś talenty, wady i zalety) i gotowe! Prawdopodobnie wyjdzie nam z tego kolejny nieśmiertelny heros, który niczego się nie lęka, znikąd się nie wywodzi i do niczego w sumie nie dąży.

Z kolei bohaterowie niezależni często pojawiają się w charakterze żenujących statystów, trochę niczym dzieci w nagonce w kultowym *Misiu*. Podchodzą tacy do bohaterów, szepczą spod kaptura tajne informacje, by potem pojawić się na samym końcu przygody, przybić naszym wojakom piątki i zniknąć na zawsze ze scenariusza. Spora część BN-ów musi odgrywać rolę tła, sztucznego tłumu bądź mięsa armatniego dla naszych herosów. Jednak tych kilku ważniejszych dobrze byłoby uwiarygodnić i mocniej związać z postaciami graczy.

Z obydwoma wyżej wymienionymi problemami poradzimy sobie metodą kinematograficzno-studencką. Czyli najpierw obejrzymy jakieś filmy, a potem będziemy ściągać i plagiować na potęgę. Gdzie bowiem szukać lepszych wzorców niż w rozbudzających wyobraźnię filmach? Prawdopodobnie dałoby się znaleźć inspirację

w każdym filmie lub serialu, jako że nawet największy gniot zawiera jakąś intrygującą postać (choćby w wymiarze komediowym). Ja skupię się jednak na kilku znanych bohaterach, i to z nich wykreję smakowite kąski gotowe do wrzucenia do fabularnego kotła.

JEDNAK DLA MNIE KLUCZEM DO UDANEJ ROZGRYWKI ZAWSZE BYŁY „FABULARNE ZASOBY LUDZKIE”, CZYLI WIARYGODNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI, WYRAZISTE POSTACI GRACZY I ICH WZAJEMNE RELACJE.

Od bohatera do zera...

Zacznę klasycznie, od wielkiego kinowego hitu *Gladiator*. Maximus Decimus Meridius, niegdyś uwielbiany generał rzymskich legionów i pieśczęszek Marka Aureliusza. Potem zdradzony niewolnik i gladiator mimo woli. Ta znakomita rola Russella Crowe aż się prosi, by kreatywnie wykorzystać jej potencjał w grach fabularnych – jest tu miejsce na wzloty, upadki, walkę, politykę i romans.

Postać gracza oparta na Maximusie wcale nie musi być rzymskim legionistą. Z łatwością wyobrażam sobie bohatera *7th Sea*, sławnego pirata, który staje się ulubieńcem pirackiej kapituły i jest namaszczonej do przewodzenia jej w przyszłości. I tu pojawia się główny konkurent naszego herosa do pirackiego stołka, który – używając przemocy, szantażu i innych mrocznych talentów – odbiera Maximusowi wszystko, co w jego życiu ważne.

Można też *Gladiatora* przenieść do świata zaawansowanej technologii. Tam nasz Maximus będzie niezwykle utalentowanym wynalazcą, niedoścignionym pilotem kosmicznej floty lub zaufanym człowiekiem szefa korporacji. Tak jak we wcześniejszym przykładzie, pojawia się ten zły, zawistny gnojek depczący marzenia naszego

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI CZĘSTO
POJAWIAJĄ SIĘ W CHARAKTERZE
ŻENUJĄCYCH STATYSTÓW, TROCHĘ NICZYM
DZIECI W NAGONCE W KULTOWYM MISIU.

herosa. Maximus znów stanie na krawędzi życia i śmierci, a wszystkie jego ambicje i plany legną w gruzach.

Przy tworzeniu postaci z tego rodzaju historią polecałbym skupić się także na osobie antagonisty. Celujcie wysoko, niech ten czarny charakter będzie naprawdę ważną postacią. Choćby i najpotężniejszym człowiekiem w całym kraju – tak jak w filmowym oryginale. To sprawi, że sesje nabiorą dodatkowej pikanterii. Z jednej strony będziecie robić wszystko, by dostać się jak najbliżej znieprawionemu władcy, lecz z drugiej będziecie zmuszeni do ostrożnego stawiania kroków, by nie zdradzić się przedwcześnie i nie zmarnować okazji do zemsty.

Z postacią Maximusa wiąże się parę dodatkowych smaczków, które można beczelnie ściągnąć z filmu. Po pierwsze, historia dawnego romansu naszego gladiatora z Lucillą, siostrą okrutnego Commodusa. Wystarczy, że nasz bohater będzie ślepo zakochany w kimś, kto także jest blisko związany ze szwarzcharakterem i dramatyczno-romantyczne fajerwerki gotowe! Ponadto w filmowym oryginale, Maximus musiał nauczyć się wykorzystywać swój talent w zupełnie nowych okolicznościach, kiedy z żołnierza stał się wojownikiem na arenie. Jeśli nałożymy tę kalkę na własną postać, to damy sobie szansę na zabawne epizody – rycerz, który musi udawać giermka lub gładka szlachcianka w roli herszta bandy.

Jeśli natomiast chciałbyś skorzystać z Maximusa jako materiału na BN-a, to i tu jest z czego brać pomysły. Jak pisałem na początku – ważne, by bohaterowie niezależni zapadali członkom drużyny w pamięć. Żeby nie byli tylko punktem na szlaku, lecz by gracze zapamiętali ich na tyle dobrze, aby chcieli napisać do nich list po zakończeniu kampanii lub przejechać pół królestwa, by móc nacieszyć oczy widokiem ich egzekucji.

Wyobraźmy sobie następującą sytuację: gracze są żołnierzami Imperialnej Gwardii, pułku

Konfederacji bądź dowolnego innego oddziału. Wszyscy przyjaźnią się z poczciwym Maximusem – walecznym żołdakiem, który między bitwami bez przerwy opowiada o swojej rodzinie i ziemi, którą będzie uprawiał po zakończeniu służby.

Zrób z niego, Mistrzu Gry, takiego dobrego wojaka Szwejka, który będzie zawsze blisko drużyny, zawsze będzie miał pod ręką talent, którego żaden z bohaterów nie posiada, i który przy ognisku zachęci naszych herosów do opowieści i zwierzeń.

Jeśli taki poczciwina jest niewystarczająco wyrazisty, to bez obaw – jest jeszcze jeden pomysł, który można z *Gladiatora* wycisnąć. Postaci graczy zdążyły już dorobić się wysokich stołków w Kosmicznej Gildii, Świętym Oficjum lub innej wielkiej organizacji. I wtedy pojawia się Maxima, nieustępliwa i skuteczna babka, niegdyś świetna znajoma naszych bohaterów. Bez jej pomocy i determinacji nie byłoby w stanie zająć wszystkich tych ciepłych posadek. Maxima powraca po latach i jest wyraźnie odmieniona – w jej oczach płonie ogień zemsty. Mówi o tym, jak to Wielki Mistrz Gildii zniszczył jej życie i prosi postaci graczy o pomoc w dokonaniu straszliwej zemsty. Co na to gracze? Czy wystąpią przeciw wszystkiemu, co do tej pory reprezentowali, w imię dawnej przyjaźni?

...i w drugą stronę

Dość już *Gladiatora*. Drugą część tekstu poświęć zgoła innemu typowi bohatera. Chodź mi o pociesznego pierdołę, bohatera z przypadku i człowieka w nieodpowiednim miejscu. Posłuż się tu trzema filmowymi przykładami – będą to kolejno Bilbo Baggins z *Hobbity*, Dan Evans z *3:10 do Yumy* oraz kapitan Miller z *Szeregowca Ryana*. Nie jest to może wymarzona postać dla większości graczy (za mało pancerna), lecz na pewno jej odgrywanie przyniesie więcej satysfakcji.

Zacznijmy od klonowania pomysłów pod kątem tworzenia bohatera. Patrząc na wyżej wymienione przykłady, staje się jasne, że dla tego rodzaju „herosa” znajdzie się miejsce w każdym uniwersum. Weźmy jako przykład komiksowy świat superbohaterów. Tutaj nasz Dan Evans będzie po prostu zwykłym gościem, z którego zbieg

okoliczności zrobił zbawcę uciśnionych i bohatera tłumu. Czy Dan przyzna się, że żaden z niego superbohater? Może jednak będzie się starał tego rodzaju reputację utrzymać, korzystając z naprężonych do granic możliwości mięśni i gadżetów nowoczesnej technologii?

Albo, dla odmiany, wrzucimy takiego Bilbo w świat Mitów Cthulhu. Widzę go tu w roli podstarzałego bibliotekarza, który – wertując stare księgi

– natrafia tu i ówdzie na wzmianki o Przedwiecznych. Nic sobie z tego nie robi i beztrzesko ignoruje wszelkie tego rodzaju informacje. Aż tu pewnej nocy mroczna przygoda rozpoczyna się niemal pod drzwiami jego domostwa i skołowany Bilbo mimowolnie przyłącza się do tajemniczej grupy badaczy tajemnic.

Taki bohater z przypadku powinien mieć jedną istotną cechę – za nic nie pasować do reszty



BOHATER Z PRZYPADKU POWINIEN MIEĆ JEDNĄ
ISTOTNĄ CECHĘ – ZA NIC NIE PASOWAĆ DO RESZTY
DRUŻYNY. CELOWAŁBYM TUTAJ WRĘCZ W JASKRAWE
KONTRASTY, NA PRZYKŁAD WOJOWNICZO
USPOSOBIONA HEROD-BABA JAKO SZEFOWA
OCHRONY GRUPY DYPLOMATÓW I ARYSTOKRATÓW

drużyny. Celowałbym tutaj wręcz w jaskrawe kontrasty, na przykład rozmiłowany w poezji i sztuce kulinarnej niziołek w drużynie zawodowych siepaczy. Albo wojowniczo usposobiona herod-baba jako szefowa ochrony grupy dyplomatów i arystokratów. Dodatkowo tego rodzaju postaci również powinny posiadać jakiś talent, którego brak pozostałym członkom drużyny. Wspomniany niziołek może być mistrzem skradania i zwiadu (niczym Bilbo), a herod-baba będzie imponować zaradnością i niezwykłą uczciwością (tak jak Dan Evans).

Poza odmiennym wyglądem i charakterem tacy bohaterowie powinni także zaskakiwać nieschematycznymi pomysłami. W filmie *Szeregowiec Ryan* jest znakomity wątek, w którym kapitan Miller nakazuje uwolnić pojmanego Niemca, mimo sprzeciwu swoich podwładnych. Robi to, gdyż tak nakazuje mu jego własny system wartości, zupełnie niepasujący do otaczających go warunków. Taka odważna i niestandardowa decyzja podczas sesji dostarczy mnóstwo emocji i podgrzeje atmosferę. Natomiast konsekwencje tejże decyzji wrócą do drużyny z równie dramatycznym efektem, co w filmie.

Przejdźmy do kwestii bohaterów niezależnych. Wprowadzanie takich „herosów” jak Bilbo, Dan i Miller do przygód powinno się zawsze wiązać z jakimś przełomowym momentem. Przypuśćmy, że nasi poszukiwacze przygód gniją w lochu na zamku Czarnego Księcia, a ich los zależy od decyzji włamywacza-fajtlapy. Tak w ogóle to wpadł on do zamku zwinąć tylko kilka świecidełek, chociaż być może bohaterom uda się go namówić, by ich uwolnił. A może postaci graczy będą potrzebowały wsparcia przy wycofywaniu się z umocnionej bazy przeciwnika? Ich jedyną nadzieją będzie starsza szeregowka Miller, która trzęsącymi się rękami (jak w filmowym pierwowzorze) będzie celować ze snajperki, osłaniając odwrót?

W filmie *3:10 do Yumy* jest taka scena, w której typowy pierdoła, Dan Evans, odlicza minuty do przyjazdu pociągu, do którego ma wsadzić skutego łańcuchami bandytę Bena Wade’a. Problem w tym, że cała droga do stacji kole-

jowej jest obstawiona przez kamratów Bena, a Dan został sam. Bandyta zaczyna przekonywać naszego pierdołę, że nie ma szans i żeby wrócił do domu. Dan Evans zaczyna kalkulować... A gdyby skazańcami byli członkowie drużyny, a ich strażnikiem taki właśnie przypadkowy bohater? Czy udałoby się go przekonać?

Pamiętaj, Mistrzu Gry – kiedy postanowisz, by fajtlapowaty BN zdecydował o losach drużyny, daj jej członkom szansę na przekonanie bohatera niezależnego do podjęcia „jedynego słusznego wyboru”. Dzięki temu może powstać scena, którą będziecie wspominać jeszcze długo po zakończeniu sesji. Konsekwencje jego decyzji niech sprawią, że bohaterowie graczy będą dożywotnio zobowiązani BN-owi lub poprzysięgną mu srogą pomstę w zapalczym gniewie.

Play it again, Sam

Powyżej dopuściłem się analizy zaledwie czterech filmowych bohaterów. Możliwości w tym zakresie są nieograniczone. Jestem święcie przekonany, że każdy filmowy twór dostarczy wam sporo materiału, którym wzbogacie własne postaci lub dodacie wiarygodności tym odgrywanym przez MG. Wystarczy tylko rozebrać filmowych protagonistów na części pierwsze i przeszczepić co lepsze elementy na grunt własnego grania. Nie bójcie się mieszania konwencji – nawet jeśli nie wyjdzie wystarczająco dramatycznie, to na pewno będzie znakomicie pod względem komediowym.

Na koniec podam wam jeszcze kilka interesujących przypadków do przestudiowania w ramach zadania domowego: Matylda z *Leona Zawodowca*, Kmicic z *Potopu*, księżniczka Leia z *Gwiezdnych wojen*, Hannibal Lecter z *Milczenia owiec*, Mattie Ross z *Prawdziwego męstwa*, Buca z *Muminków* oraz doktor Frankenstein. A teraz już *telewizor włączcie, dźwięk podkręćcie i usiądźcie – zaczynamy dla was nowy film...* ●

MIŁE LEPSZEGO POCZĄTKI, CZYLI PORADNIK POCZĄTKUJĄCEGO GRACZA

AGNIESZKA „ANATHEMA” PILC

ILUSTRACJA: ANNA RULSKA



A droga wiedzie w przód i w przód, czyli od czego zacząć?

Trzymasz w ręku „Magię i Miecz”, swojego najlepszego pomocnika. Tak naprawdę to twoja przygoda z RPG już się rozpoczęła. *Ale jak to?* – zapytasz pewnie. Jeśli jesteś początkującym graczem, czytając ten artykuł, wykonałeś właśnie pierwszy krok na drodze do krain wyobraźni. Świat nie będzie już taki sam. *Super!* – odpowiesz, być może z nutką ironii w głosie. *Tylko co dalej?* Sporo działań – ale nie martw się, całe drzewko decyzyjne czeka na ciebie rozpisane i gotowe.

Pytanie podstawowe: Jaki system RPG?

To oczywiście – zależy, co lubisz. Stare, dobre fantasy, a może coś bardziej sci-fi? Mrok, zniszczenie i zagładę czy bohaterskie czyny i ratowanie świata? Steampunka czy istoty nadnaturalne? Masz do wyboru całą masę gier. Pełen przekrój przez wszystko, co możesz sobie wyobrazić. Moja rada jest prosta: zacznij od czegoś popularnego, w co grają ludzie w twojej okolicy. Klasyczne fantasy to: *Warhammer*, *Earthdawn* lub *Dungeons&Dragons*. Popularna jest postapokaliptyczna *Neuroshima*. Horror w latach dwudziestych lub współczesnych najczęściej grany jest w *Zewie Cthulhu*. Steampunkowy świat ma *Wolsung*, a o szoku przyszłości są *Cyberpunk 2020* lub *Eclipse Phase*. Sporo fanów mają także pełne epickich przygód w kosmosie gry należące do uniwersum *Warhammera 40.000*, *Gasnące Słońca* oraz samurajska *Legenda Pięciu Kręgów* i wypełniony

istotami nadnaturalnymi *Świat Mroku*. Dlaczego akurat te gry? Najłatwiej będzie ci znaleźć Mistrza Gry i graczy. A u nas znajdziesz scenariusze przygód, artykuły rozszerzające świat gry i inne przydatne informacje.

Masz także drugą opcję – na żywiol. Chcesz zacząć natychmiast, gdziekolwiek, z kimkolwiek. Entuzjazm wystarczy za całe rozpoznanie. To podejście ma szereg zalet. Nie musisz zawracać sobie głowy tym całym ambarasem z szukaniem speców od konkretnej gry. Hurra i do przodu! Nie obchodzi cię w co, ważne, że zagrasz. Po cichu zdradzę ci, że to dobre podejście, bo i tak zaliczysz szereg systemów, drużyn i Mistrzów Gry zanim ustatkujesz się z kilkoma wybraniami. Na szczęście monogamia i absolutna wierność nie są w erpegach wymagane. Nie wyobrażam sobie co bym zrobiła, gdyby kazano mi wybierać między *Deadlands*, *Zewem Cthulhu* lub *Wolsungiem*. Pewnie grałabym w nie po kryjomu.

**MOJA RADA JEST PROSTA: ZACZNIJ
OD CZEGOŚ POPULARNEGO, W CO GRAJĄ
LUDZIE W TWOJEJ OKOLICY.**

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę, czyli z kim mam grać?

Możesz być szczęśliwcem i mieć grupę znajomych, która też jest napalona na granie. Wystarczy, że wybieriecie spomiędzy siebie osobę, która

poprowadzi grę, ogarniecie podręczniki i kości, nauczycie się zasad i fru, ku przygodzie! Gorzej, jeśli twoi znajomi nie wykazują chęci grania w wymyślone ludziki. Ale nie masz się co zrażać. W dzisiejszych czasach znalezienie współgraczy jest naprawdę proste. Masz do wyboru dziesiątki możliwości. Drzewiej bywało dużo gorzej, na początku lat dziewięćdziesiątych jedynym sensownym źródłem szukania graczy były anonse towarzyskie w starym *MiM-ie*...

Kilka „oldskulowych” sposobów zadziała także i dziś. Po pierwsze, odwiedź klub fantastyki w swojej miejscowości. Większość z nich znajdziesz u wujka Google’a. Kluby mają dodatkowo jeszcze jedną zaletę, mianowicie masz od razu miejscówkę do grania. Z rozrzewnieniem wspominam moje pierwsze sesje w Krakowskim Klubie Miłośników Fantastyki Dżabbersmok mieszczącym się w Domu Kultury Strych w Krakowie. Po drugie, w czasach przed Internetem mieliśmy jeszcze jeden niezawodny sposób szukania erpegowców – konwenty. Dziś w każdym większym mieście oraz w wielu mniejszych miejscowościach odbywają się zloty fanów fantastyki. Plan jest prosty – znajdujesz w Informatorze Konwentowym (*Google!*) konwent i wyruszasz na wyprawę życia (komunikat dla niepełnoletnich: wymagana jest pisemna zgoda rodziców). Na miejscu dowiesz się wszystkiego – wystarczy, że zapytasz w punkcie akredytacyjnym, jak wyglądają zapisy na sesje i gdzie się one odbywają. Warto też wspomnieć, że to twój pierwszy raz.

Optymalnie byłoby jednak załatwić sobie nie tylko pojedynczą sesję, ale najlepiej kampanię albo i drużynę na resztę życia. Ale nic się nie martw – jesteś wszak na konwencie, zapewne w swoim rejonie. Nic tylko poznawać podobnych sobie zapaleńców i planować wspólne przygody. Jeśli przyjechałeś na konwent sam, wracać będziesz najprawdopodobniej w towarzystwie. Tak po prostu jest.

Jeśli z konwentem się nie uda, masz jeszcze Internet. Jest on najlepszym medium do szukania graczy i Mistrzów Gry. W Sieci istnieją wyszukiwarki graczy i MG, działające prawie jak portale randkowe. Jest też kilka portali poświęconych grom, które zbierają wokół siebie społeczności. A najlepsze, co możesz zrobić, to zapisać się



na Facebooku do grup *Gry Fabularne* oraz *Panie i Panowie, zagrajmy w RPG*, gdzie znajdziesz setki podobnych sobie ludzi.

Wreszcie dotarliście do celu...

I zaczynają się schody. Nie dość, że trzeba było wybrać grę, to teraz stajesz w obliczu kolejnych dylematów. Kim właściwie chcesz grać? Do tego niezbędna będzie znajomość systemu i mechaniki. Ale od tego masz podręcznik. Przejrzysz go i wszystko będzie jasne. Już wiesz, kim chcesz być? Wiotką elfką strzelającą z łuku, straszliwym magiem z garściami pełnymi kul ognistych, czy też starym krasnoludzkim wojownikiem? Musisz sobie odpowiedzieć na pytanie, z czym się najlepiej czujesz. Choć czasem kostki wybierają za ciebie. Jeśli z rzutów wyjdzie, że twój koń ma wyższą Inteligencję, podwoje Akademii Magicznej raczej zamkną się przed tobą z trzaskiem. Szpetny i pozbawiony charyzmy bard może mieć kłopoty z zarobieniem na chleb. Anegdotka dla ilustracji. Mój znajomy miał niezmiernie rzuty w *Warhammerze*. Zwinny, piękny, inteligentny, silny, mądry, o wysokich cechach przywódczych, zniewalającym głose, doskonale się bił, był niewiarygodnie zręczny i oburęczny. Jakby ktoś mu w genach manipulował. Dziecko szczęścia. Prawie. A prawie robi wielką różnicę. Wybrał on krwawą ścieżkę prawdziwego wojownika i pewnego razu stracił rękę. Prawą. Na wysokości barku, więc nawet tarczy nie było gdzie zamocować. Smutek ogarnął go wielki, a współgraczy zawistna radość, bo okazało się, że sprawiedliwość istnieje jednak na tym świecie. Z wrocławskich regionów wywodzi się przydatna zasada: jeśli nie wiesz, jaką postacią grać i nie bardzo orientujesz się w grze, pierwsze cztery postacie powinny być typowymi wojownikami – mało gada, ale potrafi przywalić, komu trzeba i w lesie się tak łatwo nie zgubi.

Moja historia, czyli trudne sprawy

Teraz coś, co dla gry jest znacznie ważniejsze niż profesja i cyferki opisujące bohatera. Zastanów się nad postacią jak nad żywym człowiekiem. To pozwoli ci wczuć się w rolę. Pomyśl, kim jest twoja postać. Jaka jest jej historia?

W SIECI ISTNIEJĄ WYSZUKIWARKI GRACZY I MG, DZIAŁAJĄCE PRAWIE JAK PORTALE RANDKOWE.

Dlaczego postać wybrała taką drogę życia? Czy ma rodzinę, przyjaciół, jakie ma umiejętności? Jaki ma charakter? Spisz historię swojej postaci, wypunktuj jej słabostki i zalety, jej silne strony. Opisz rodzinę i pochodzenie. Zastanów się nad celami i marzeniami. Dobrze poznaj swoją postać. Pozwoli ci to wczuć się głębiej, ułatwi podejmowanie decyzji podczas gry, zapewni dobrą współpracę z MG, a tobie lepszą zabawę. Możesz obserwować, jak twoja postać zmienia się pod wpływem swoich działań, wydarzeń oaz świata. I odwrotnie.

Kostki – twój wróg i przyjaciel

Od razu zakup komplet. W ulubionym kolorze (lub kilku). Wsadź je do sakiewki i niechętnie się nimi dziel (szczęśliwe kości są zazdrosne, jeśli się nimi dzielisz). Nie zapominaj o rytualnym potrząsaniu i magicznych ruchach przed szczególnie ważnym testem. Chuchaj na nie, dmuchaj i szepcz im miłe słowa. Od ich wyroku zależy być albo nie być twojej postaci. Właśnie one *Rzucają na Tabelki*. Trafiłeś albo dostałeś. Przeżyjesz? A może nie? Kostki są ważne. A może to tylko moje przesady krakowskiego centusia? Niedzielenie się kośćmi to bzdura, przyznaję, w dodatku mało koleżeńska. Ale jest klika ostatecznych praw związanych z kostkami. Pierwsze brzmi: kości zawsze jest za mało. Zawsze ktoś kości zapomni, zgubi, zepsuje. Drugie brzmi: jeśli upadła ci kość, podnieś ją natychmiast. Bo zgubisz na zawsze. Trzecie: liczą się tylko rzuty na stole, jasne, czyste i wykonane przy świadkach. Czwarte i najważniejsze: kostki są ważne, bowiem wprowadzają element losowości do gry – a niektóre tytuły po prostu się na tym opierają. Choć to, jak zaplanujesz swoje akcje, z pewnością wpłynie na prawdopodobieństwo sukcesu bądź porażki, często niezależnie od losowości. Nie porzucaj turlania bez głębszej refleksji. *D&D* czy *Warhammer* potrzebują losowości. Chcesz grać bez kostek? Wybierz *Amber*, narracyjnie prowadzony *Świat Mroku* lub niektóre tytuły niezależne.

KOSTKI SĄ WAŻNE, BOWIEM WPROWADZAJĄ ELEMENT LOSOWOŚCI DO GRY – A NIEKTÓRE TYTUŁY PO PROSTU SIĘ NA TYM OPIERAJĄ. CHOĆ TO, JAK ZAPLANUJESZ SWOJE AKCJE, Z PEWNOŚCIĄ WPŁYNIE NA PRAWDOPODOBIENSTWO SUKCESU BĄDŹ PORAŻKI, CZĘSTO NIEZALEŻNIE OD LOSOWOŚCI. NIE PORZUCAJ TURLANIA BEZ GŁĘBSZEJ REFLEKSJI.

Triki, dynksy i ułatwiacze

Historia i psychika postaci są ważne. Przekładają się one na głębsze zrozumienie, łatwiejsze odgrywanie, wczucie i klimat. Ale można prościej. Wystarczy tylko wymyślić sobie kilka cech charakterystycznych bohatera. Nie wyglądu, bo to drugorzędne. Cech zachowania. Tików nerwowych, sposobu mówienia, zestawu standardowych zachowań. Na przykład – Ulryk, gdy widzi orki, zawsze szarżuje z pianą na pysku. Gdy dojrzy magów, zachowuje bardzo daleko posuniętą ostrożność, by nie rzec: tchórzostwo. Jeśli postać się jąka, gdy się zdenerwuje – zagraj to. Kolejna sztuczka: unikaj deklaracji w trzeciej osobie. Chyba że postać ma kieszonkę znajomości języka lub niekoniecznie należy do bystrzaków, wtedy możesz zdeklarować: *Ulryk bić orka w głowa bardzo*.

Klasyczna polska szkoła grania uczy, że lepiej myśleć o postaci i mówić o jej czynach w pierwszej osobie. *Ja, gwardzista imperialny Gotfryd, wyciągam broń i strzelam do rebelianta, najchętniej trafiając go w głowę – slychać odgłos turlanych kości – o, jednak w ogóle go nie trafiam. W takim razie natychmiast chowam się za najbliższą osłoną*. To najpopularniejszy sposób odgrywania i na razie, na pierwszych sesjach, pozostań przy nim. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby potem odzłubić sobie boczne kółka od rowerka i grać inaczej. Ale zbyt wczesne szarżowanie na *starą szkołę* lub *norweskie rpg-wiersze* raczej na pewno skończy się słabo.

Pierwsza śmierć zawsze boli – czyli jak zdrowo się odżywiać

Płynn timerchodzimy do najbardziej bolesnego etapu egzystencji każdego gracza. Rozstanie z pierwszą postacią. To zawsze boli. Ja schowałam się za firanką, mając pretensje do Mistrza Gry, kości i świata w ogóle. Wysłałam dopiero wywabiona, powiedzmy że gorącą herbatą i pocieszeniami

koleżanki z klubu. Nie grałam przez dobre dwa tygodnie. Pamiętaj, że tę bolesną chwilę można odwlec. Przestrzeganie kilku prostych

zasad, podobnie jak we wspomnianym wyżej zdrowym odżywianiu się, może zapewnić twojej postaci długi i relatywnie szczęśliwy żywot. O ile kości będą z tobą.

Po pierwsze – słuchaj swojego Mistrza Gry. Często daje on wskazówki potrzebne do rozwiązania zagadki lub rzuca zawołowane ostrzeżenia. Nie wspominając już o tym, że słuchanie Mistrza Gry pozwala ci także uniknąć metaforycznych *spadających fortepianów*.

Po drugie – staraj się postępować zgodnie ze zdrowym rozsądkiem postaci. Niestety, czasem oznacza to, że nasz przykładowy Ulryk kieszonko wyjdzie na swojej niechęci do orków, jeśli machanie mieczem nie leży w jego naturze. I to niezależnie od ostrzeżeń MG i przychylności kości.

Po trzecie – pamiętaj, że Bohaterowie Niezależni też mają swoje cele i swoje charaktery. Nie ma się zatem co dziwić, że jeśli wioska, w której nocowaliście, spłonęła „zupełnie przypadkowo”, ktoś może zacząć ścigać wesołą kompanię z zamiarem zemsty. A zbytne zaufanie dla poznanych na trakcie BN-ów może skończyć się utratą skarbów, koni i gotówki.

Pamiętaj o jeszcze jednej rzeczy. Niezależnie od tego, jaką postać wybierzesz, jak będziecie grali, z kim i w jaki system. W RPG ważna jest dobra zabawa. Twoja, Mistrza Gry i członków grupy. Graj tak, żeby dobrze się bawić i żeby inni mieli frajdę z grania z tobą. Dziel się czasem antenowym i czipsami. W zgranej grupie przygoda z RPG będzie jednym z najwspanialszych przeżyć, pełnym miłych wspomnień i heroicznych historii, słowem czymś, czym będzie się można dzielić z innymi.

Powodzenia! ●

W ZGRANEJ GRUPIE PRZYGODA Z RPG BĘDZIE JEDNYM Z NAJWSPANIALSZYCH PRZEŻYĆ, PEŁNYM MIŁYCH WSPOMNIEŃ I HEROICZNYCH HISTORII.

Krótki słownik dziwnych pojęć

System RPG – to opis świata i praw nim rządzących, a także zasad mechanicznych samej rozgrywki. Zazwyczaj informacje te podane są w podręcznikach i dodatkach.

Drużyna – postacie graczy podczas sesji tworzą drużynę. Nic dodać, nic ująć.

Mistrz Gry (MG) – specjalny gracz, który prowadzi rozgrywkę. Opisuje on, co dzieje się w świecie i prowadzi przygodę. Decyduje również o tym, jak reagują BN-i oraz w jaki sposób wasze działania wpływają na świat. Wspólnie z MG i drużyną opowiadacie historie, rozgrywane podczas sesji w waszej wyobraźni.

Bohater Niezależny (BN, NPC i non-player character) – to wszystkie istoty zamieszkujące świat gry i nie znajdujące się pod ścisłą kontrolą graczy. Zazwyczaj prowadzi je MG. To może być karczmarz lub przekupka na targu, u której nabywacie niezbędne przedmioty. Albo wasz tajemniczy zleceniodawca lub smok pilnujący góry skarbów.

Sesja – pojedyncze spotkanie graczy, podczas którego rozgrywa się przygoda lub jej fragment.

Kampania – ciąg przygód ułożonych w większą całość. Zazwyczaj składa się z więcej niż jednej sesji.

Konwent – inaczej zlot miłośników fantastyki (w tym często gier fabularnych). Listę konwentów znajdziesz w sieci. Polecamy Informator Konwentowy. Na konwentach spotkasz ludzi dzielących twoje zainteresowania. Wielkość konwentów waha się od małych imprez na kilkadziesiąt osób, aż do molochów zbierających tysiące fanów.

Komplet kości – przydatne do zapewnienia elementu losowości w grze. Wypada mieć kilka kości sześciennych – k6, parę dziesięciościennych – k10, po dwie k4, k8, k12 i k20. Chyba że chcesz grać w Neuroshimę lub Monastyr – wtedy zaopatrz się w 3k20.

Podręcznik (zwany również podstawką) – zawiera wszystko, co musisz wiedzieć, aby grać w dany system. Opis świata, mechanika, bestiariusz, sposób kreacji postaci, przykładowe role, tabelki, ekwipunek i inne. Znajomość świata jest często warunkiem wymaganym, by zagrać, choć i na to są sposoby.





7-10 listopada 2014 | **Lublin**

FALKON

KONTRATAKUJE!

www.facebook.com/festiwal.falkon | www.falkon.co

PRZEDMIOT Z WYKOPEM

Kącik miłośników Savage Worlds

DANIEL „KARP” KARPIŃSKI

ILUSTRACJA: RADOŚLAW JASZCZUK



Artefakty, relikwie, cudenka niesamowitej nauki, a nawet przedmioty wykonane przez pozaziemskie cywilizacje to często motywy napędzające scenariusz lub dodające sesji smaku. Mogą one stanowić element tła, być motywem przewodnim albo nagrodą dla drużyny. Na co zwrócić uwagę przy ich projektowaniu, aby na długo zapadły w pamięci?

Gracze nie dbają o błyskotki tylko o przedmioty, które mają realne zastosowanie w świecie gry. Co to oznacza? Przedmiot musi posiadać zalety mechaniczne i to klarownie opisane. Jeśli nie promuje tego specyfika *settingu*, nie powinieneś jednak przesadzać z ilością wyjątkowych przedmiotów. W momencie, w którym gracz posiada miecz +2 do obrażeń i łuk dający przewagę *Sokole oko*, nie są to artefakty tylko przedmioty codziennego użytku.

Tak to już jest na świecie, że ludzie rzadko szanują to, co dostają za darmo. W przypadku przedmiotów działa to na dwóch płaszczyznach. Po pierwsze, zdobycie przedmiotu – jeśli postać dostanie go ot tak, aby

na przykład pomógł w walce ze złem, gracz „nie uroni łzy” po jego stracie. Co innego, jeśli o przedmiocie wcześniej usłyszał w legendach, zbierał informacje, a w końcu przebył pół znanego świata, aby go zdobyć i zajęło mu to kilka sesji. Po drugie, ryzyko korzystania z mocy przedmiotu – przysłowiowy „miecz +2” jest owszem przydatny, ale zwyczajnie nudny i dwa



OTRZYMUJEMY PRZEDMIOT, KTÓRY MOŻE BYĆ
ATRAKCYJNY NIE TYLKO DLA FANATYCZNYCH
CZCICIELI MROCNYCH BOGÓW, ALE TAKŻE DLA
OSÓB ZŁYCH DO SZPIKU KOŚCI, BEZWZGLĘDNYCH
ORAZ WYRACHOWANYCH, LECZ NIE
ZAŚLEPIONYCH JAKĄŚ IDEĄ.

tygodnie po sesji nikt nie będzie o nim pamiętał. Przedmiot może być potężny, z pewnością powinien dawać korzyści, ale zbalansowane – im większy bonus, tym proporcjonalnie większe ryzyko korzystania z jego dobrodziejstw. Gracz może zaryzykować nawet i życie swojej postaci, aby go użyć, ale nagroda powinna być tego warta.

Skąd brać pomysły na niezapomniane przedmioty? Oczywiście z książek, filmów, seriali oraz z treści *settingów*. W przypadku *Savage Worlds* dobrych pomysłów dostarczają nam również wszelkiej maści *Companions*. Czasami wystarczy trochę własnej inwencji i drobne przerobienie gotowca, aby nasz przedmiot z nijakiego gadżetu stał się motywem przewodnim dla sesji albo stanowił wręcz wstęp do kampanii. Weźmy na przykład *Maskę kanibala*, jeden z wielu przedmiotów zaprezentowanych w *Horror Companion*. Jej działanie w wersji oryginalnej przedstawiam w kilku zdaniach poniżej.

Postać, która założy *Maskę kanibala* na twarz, musi wykonać bardzo trudny test Wigoru (-8 do wyniku testu!) W przypadku porażki, maska wtapia się w jej skórę, zupełnie jak w filmie *Maska*, z tą różnicą, iż nie można jej dostrzec. Postać nosząca maskę nie zaspokoi głodu, dopóki nie zje funta ludzkiego mięsa. Działanie przedmiotu jest stałe, pozbycie się go bez pomocy kapłanów jest w zasadzie niemożliwe, a próby powstrzymania się od kanibalizmu kończą się niekontrolowanymi atakami wściekłości. Jakież plusy? Całkiem fajne modyfikatory do Siły i obrażeń, niestety tylko wówczas, gdy postać nie kontroluje swoich poczynań.

W opisanym przedmiocie jest oczywiście potencjał: szaleństwo mrocznych bogów, powód pojawienia się w okolicy niebezpiecznego kanibala i materiał na śledztwo lub polowanie

na „bestię”. Ale czy jako gracz chciałbyś dostać coś takiego w swoje ręce? Ja nie.

Co nie podoba mi się w *Masce kanibala*? Po pierwsze – karze, ale nie daje w zamian żadnej nagrody. Brak więc balansu, który czyniłby ją atrakcyjną.

Po drugie – przypadkowe wykorzystanie przedmiotu łączy się ze zmuszaniem postaci do robienia wbrew woli gracza czegoś, co zapewne wydaje mu się dość ohydne. Czy gracz może czuć się oszukany? Czy po założeniu przez jego postać maski będzie się dobrze bawił na sesji? Zatem, kto przy zdrowych zmysłach chciałby zdobyć taki przedmiot, aby z niego korzystać? Spróbujmy zatem trochę pomajstrować.

Po założeniu na twarz, maska wtapia się w skórę, ale to wszystko – nie dzieje się nic więcej, potrzebne jest bowiem celowe działanie jej posiadacza. Za każdym razem, gdy zje on funt mięsa zamordowanej przez siebie osoby, po wykonaniu udanego testu Ducha przez jedną dobę może zmieniać swoje oblicze w należące do ofiary, a jeśli uzyska przebicie, przemiana dotyczy także głosu.

W ten sposób otrzymujemy przedmiot, który może być atrakcyjny nie tylko dla fanatycznych czcicieli mrocznych bogów, ale także dla osób złych do szpiku kości, bezwzględnych oraz wyrachowanych, lecz nie zaślepionych jakąś ideą. Maską w takim wariantcie może nieźle namieszać w czasie każdego śledztwa. Nawet łowcy zawodowo parający się tropieniem bestii będą przekonani, że ścigają zmiennokształtnego, a nie zwykłego człowieka lub nawet czarownika.

Czy gracz założy taką maskę na twarz swojej postaci i skorzysta z jej mocy? Z jednej strony kanibalizm jest nadal obrzydliwy i łamie tabu, z drugiej jednak mogą znaleźć się tacy, których skuszą korzyści, ponieważ mechanicznie postać nie ponosi żadnych konsekwencji. Cóż, taki czyn jest z pewnością sygnałem dla Mistrza Gry, że najwyższy czas wprowadzić na sesję łowców potworów. ●

GRACZE NIE DBAJĄ O BŁYSKOTKI TYLKO O PRZEDMIOTY,
KTÓRE MAJĄ REALNE ZASTOSOWANIE W ŚWIECIE GRY.
CO TO OZNACZA? PRZEDMIOT MUSI POSIADAĆ ZALETY
MECHANICZNE I TO KLAROWNIE OPISANE.

WĘGIERSKA PIOSENKA SAMOBÓJCÓW

Kącik miłośników Savage Worlds

TOMASZ „SMARTFOX” SMEJLIS



Smutna niedziela

W 1933 roku węgierski kompozytor i pianista – Rezső Seress – skomponował piosenkę *Szomorú vasárnap* (*Smutna niedziela*), która przeszła do historii jako pieśń samobójców. Wedle ówczesnej prasy napisany w tonacji c-moll, niebywale smutny utwór przyczynił się do śmierci dziesiętnastu osób. Pełne rozpaczę słowa mężczyzny, którego ukochana zmarła, idealnie wpasowały się w czas Wielkiej Depresji. W świecie *Sensacji i Przygody* nic nie dzieje się jednak przypadkowo, a za złowrogą reputacją rzewnej piosenki o utracenym szczęściu może stać arcyłajdak.

Zawiązanie akcji

Gracze najczęściej wtedy angażują się w fabułę, gdy pojawia się konflikt. Jeszcze lepiej, kiedy konflikt może odebrać im coś dla nich ważnego. Najprościej uderzyć mocno w ich bliskich. Warszawę roku 1937 obiega wieść, że dwie osoby popełniły samobójstwo, skacząc z mostu wprost w odmęty Wisły. Trzecia, oficer piechoty, strzeliła sobie w łeb, a czwarta próbowała się otruć, lecz zdołano ją odratować. To znajomy bohatera, osoba na co dzień pogodna i szczęśliwa. Wszystkich tych ludzi łączyło to, że brały udział w tym samym przyjęciu, które odbyło się w niemieckiej ambasadzie.

Mroczny plan doktora Schimmera

Doktor Schimmer, uznany niemiecki naukowiec, pracuje nad metodą kontroli ludzkiego umysłu. Stworzona przez niego technologia odwołuje się do hipnozy oraz toksykologii i wymusza konkretne

działanie u ofiary. W wybranym utworze muzycznym (muzyka ułatwia hipnozę) Schimmer potrafi zakodować rozkaz, ofiara musi mieć jednak wcześniej osłabioną narkotykiem wolę, aby dać się zahipnotyzować. Kombinacja wysłuchanego utworu (w tym przypadku amerykańskiej wersji piosenki Seressa, śpiewanej jako *Gloomy Sunday* przez Billie Holliday) oraz narkotyku powoduje, że oszołomiona ofiara wykonuje rozkaz zawarty w piosence. W Warszawie Schimmer współpracuje z ambasadorem III Rzeszy – Wolfgangiem von Feunhagenem. Celem jest życie premiera Felicjana Składkowskiego. Teraz już tylko BG mogą zapobiec katastrofie.

WARSZAWĘ ROKU 1937 OBIEGA
WIEŚĆ, ŻE DWIE OSOBY POPEŁNIŁY
SAMOBÓJSTWO, SKACZĄC Z MOSTU
WPROST W ODMĘTY WISŁY. TRZECIA,
OFICER PIECHOTY, STRZELIŁA SOBIE
W ŁEB, A CZWARTA PRÓBOWAŁA SIĘ
OTRUCĆ, LECZ ZDOŁANO JĄ ODRATOWAĆ.

Spotkanie z samobójcą

Zapewne zaniepokojeni bohaterowie odwiedzą niedoszłego samobójcę w szpitalu. Być może będą zdziwieni, gdy okaże się, że ich przyjaciel nie pojmuje, co go popchnęło do targnięcia się na swoje życie. Wydarzenia feralnej nocy pamięta jak przez mgłę. Opuścił przyjęcie u von Feunhagena i wrócił

do domu, czując ogarniającą go czarną rozpacz. Tam też niemalże doszło do tragedii.

Sledztwo

Bohaterowie, chcąc rozwiązać zagadkę, powinni sprawdzić samobójców (łącznie jedenastu). Będą to w większości znaczące osoby: urzędnicy, wojskowi, dyplomaci. Gros z nich na dzień przed śmiercią odwiedziła (z różnych powodów) ambasadę niemiecką, gdzie spotkała się z samym ambasadorem i z jednym z jego asystentów (doktor Schimmer, rozpoznanie go po rysopisie jest możliwe, ale nawet dla ewentualnych naukowców wymaga przebicia w teście Spostrzegawczości). Pozostali spotkali się z Niemcami w którejś z ekskluzywnych warszawskich restauracji (np. w *Adrii*). Złapanie prawidłowości związanej z ambasadą niemiecką wymaga sukcesu w teście Sprytu, a dowiedzenie się, że w każdym przypadku ofiara słyszała wcześniej *Gloomy Sunday* zdania testu Wypytywania o poziomie trudności 6. Powiązawszy serię samobójstw z niemiecką ambasadą, bohaterowie graczy bez trudu (sukces w teście Wiedzy ogólnej) mogą się dowiedzieć, że już wkrótce jest planowane kolejne przyjęcie, na które zaproszono ministrów polskiego rządu z premierem Składkowskim na czele. Ambasador III Rzeszy chce w ten sposób uczcić fakt nawiązania współpracy kulturalnej.

Przyjęcie w ambasadzie

Pewnym problemem dla bohaterów będzie wkręcenie się na przyjęcie w ambasadzie. Może się to skończyć na przekradaniu przez ochronę ambasad, fałszowaniu zaproszeń etc. Ostatecznie uda im się dotrzeć do celu. Na przyjęciu jest kilkuset gości, a w tle snuje się jazzowa muzyka grana przez sekstet z Berlina.

Bohaterowie, prowadząc na miejscu śledztwo, nieraz zostaną skonfrontowani z ochroną ambasady lub zaproszonymi gośćmi (politycy, dyplomaci oraz postacie świata kultury). Mysz-kowanie po budynku, szperanie po pokojach,

grzebanie w sejfach, podsłuchiwanie ambasadora lub Schimmera przyniesie wymierne rezultaty. Bohaterowie dowiedzą się, że narkotyk zostanie dodany do kieliszków Składkowskiego i ministrów na chwilę przed wzniesieniem toastu przez ambasadora. Około godziny później zespół zagra specjalną wersję *Gloomy Sunday* (oczywiście przygotowaną wcześniej przez doktora Schimmera).

MYSZKOWANIE PO BUDYNKU,
SZPERANIE PO POKOJACH, GRZEBANIE
W SEJFACH, PODSŁUCHIWANIE
AMBASADORA LUB SCHIMMERA
PRZYNIESIE WYMIERNE REZULTATY.

Wyścig z czasem

Bohaterowie zapewne spróbują uniemożliwić dodanie narkotyku. Jeśli im się to uda, jeden z Niemców (wyszkolony agent) skałeczy Składkowskiego, w ten sposób go zatruwając. Jeżeli BG uda się zapobiec odegraniu *Gloomy Sunday*, Schimmer spróbuje odtworzyć utwór z gramofonu w jednym z pokojów ambasady (głośniki pokrywają obszar budynku). Bohaterowie chcąc mu przeszkodzić, muszą stoczyć walkę z grupą nazistowskich agentów (*Sensacja i Przygoda*, s. 96).

Ta ostatnia niedziela

To nie ostatnie słowo Schimmera. Za kilka miesięcy Warszawę obiegnie wieść, że nowa piosenka Petersburskiego, *Ta ostatnia niedziela*, zyskała sobie miano „tanga samobójców”. Ponownie umierają ludzie...

Twisty

Przygodę można uczynić jeszcze bardziej interesującą, zatruwając Bohaterów graczy narkotykiem Schimmera. Równie dobrze naukowiec może w akcie desperacji zaatakować Warszawę, rozpylając ze sterowca narkotyk i puszczając z głośników przekłętą piosenkę. ●



WEIRD WARS ROME

Kącik miłośników Savage Worlds

DANIEL „KARP” KARPIŃSKI

ILUSTRACJA: ROCH HERCKA



Czas wojennej zawieruchy, narodzin i upadku potężnego imperium, które podbiło lwią część Europy i północne wybrzeże Morza Śródziemnego. Rzym walczy z każdym, kto stanie na drodze jego ekspansji, jest targany bratobójczymi waśniami i rebeliami. Zaś każda kropla przelanej krwi, wszystkie lęki i cierpienia budzą oraz napełniają mocą mroczne siły, które od wieków były wrogiem ludzkości. To właśnie owe złe moce będą głównymi przeciwnikami, którym przyjdzie stawić czoła w *Weird Wars Rome*.

Podobnie jak w zdecydowanej większości settingów do *Savage Worlds*, do gry w *WW Rome* potrzebny będzie podręcznik podstawowy, optymalnie w wersji *Deluxe* (w edycji polskiej *Savage Worlds 2.0*). Dodatek ten korzysta także ze znanych z innych horrorów (*Realms of Cthulhu*, *Horror Companion*) zasad Poczytalności, które są w nim opisane.

Jak na serię *Weird War* przystało (*Weird War 2*, *Tour of Darkness*), bohaterowie graczy wcielają się w rolę żołnierzy, którymi w tym konkretnym przypadku są rzymscy legionieści. Odpowiednie przewagi pozwolą im już na starcie na stworzenie dekuriona, a nawet centuriona lub trybuna, ale znamienita większość graczy wcieli się w prostych legionistów, którzy podczas kampanii będą mieli szansę awansować. Tym bardziej, że postać tworzy się w randze Nowicjusza i istnieje wymóg, aby wziąć przewagę *Shield Wall* (która zwiększa Obronę legionistów walczących ramię w ramię), więc liczba punktów kreacji postaci jest bardzo niska.

Weird Wars Rome to dodatek niezbyt obszerny, bo liczy sobie zaledwie 96 stron, ale nie ma w nim wodolejstwa. Shane Hensley i spółka wyszli z założenia, że potencjalnemu odbiorcy należy dać konkrety

niezbędne do gry, a jeśli będzie on zainteresowany historią Rzymu, bez problemu znajdzie odpowiednią literaturę. A gdy zechce zobaczyć dodatkowo relacje społeczne, zwyczaje lub stroje z epoki, sięgnie po świetny serial HBO – *Rzym*. Jeśli chodzi o szatę graficzną, dodatek prezentuje się bardzo okazale. W pełni kolorowy, z ilustracjami utrzymanymi w jednym klimacie i tonacji, świetnie pasującymi do tła. A co dostajemy w samym settingu?

KAŻDA KROPLA PRZELANEJ KRWI, WSZYSTKIE LĘKI I CIERPIENIA BUDZĄ ORAZ NAPEŁNIAJĄ MOCĄ MROCZNE SIŁY, KTÓRE OD WIEKÓW BYŁY WROGIEM LUDZKOŚCI. TO WŁAŚNIE OWE ZŁE MOCE BĘDĄ GŁÓWNYMI PRZECIWNIKAMI, KTÓRYM PRZYJDZIE STAWIĆ CZOŁA W WEIRD WARS ROME.

Zawartość, tradycyjnie dla settingów *SW*, podzielono na część dla graczy i Mistrza Gry. Pierwsza z nich zawiera: podstawowe informacje o armii rzymskiej, w tym podział na jednostki i szarże wojskowe; zasady tworzenia postaci; nowe zawady i przewagi; ekwipunek; zasady awansu i nagradzania legionistów oraz krótką historię Rzymu i opis jego poszczególnych prowincji. Na szczególną uwagę zasługują te zasady settingu, które podkreślają jego wojenny charakter – bitwy na morzu, oblężenia i łupy. Zawarta tu wiedza nie wystarczy do napisania magisterki na studiach historycznych, ale otrzymujemy wszystko to, co niezbędne do wcielenia się w legionistę i dobrej zabawy na sesji.

Sekcja dla Mistrza Gry, a właściwie Mistrza Wojny, przedstawia „prawdziwą”, sekretną historię

Rzymu, czyli to, czym setting różni się od książek historycznych: dwie tajne organizacje, których celem jest walka ze złem (bohaterowie mają sporą szansę na zasilenie w przyszłości ich szeregów); najważniejsze kampanie wojskowe Rzymu wraz z ich sekretami; generator przygód; kampanię spłotów i niezbyt obszerny, ale przydatny bestiariusz.

Zdecydowanie najmocniejszym elementem *Weird Wars Rome* jest koncepcja kampanii spłotów. Setting nakłada ramy czasowe rozciągające się na pół millenium, a gramy w nim zwyczajnymi ludźmi. Jednak gdy nasze postacie kończą kampanię wojenną i Mistrz Wojny uznaje, że pora pchnąć linię czasową o pół wieku w ciekawsze czasy, gracze tworzą nowe postaci, które są synami lub wnukami poprzedników. Każdy awans, każda nagroda, a także ciekawe rozwiązania fabularne przodków są premiiowane bonusami dla nowych postaci. Nazwa kampanii *Dziedzictwo* jest nieprzypadkowa. Co jakiś czas serwuje nam ona swoisty restart, ale bezpośrednio powiązany z poczynaniami poprzednich bohaterów.

Niestety w tej beczce miodu znalazła się i łyżka dziegciu. *Dziedzictwo* to opis powiązanych ze sobą scen i bardzo krótkich scenariuszy, które autorzy sugerują przeplatać pomysłami własnymi lub wylosowanymi w generatorze przygód. Z *Weird Wars Rome* z pewnością da się wiele wycisnąć, ale Mistrz

Gry nie dostaje gotowca i będzie musiał się trochę napracować.

ZAWARTA TU WIEDZA NIE WYSTARCZY DO NAPISANIA MAGISTERKI NA STUDIACH HISTORYCZNYCH, ALE OTRZYMUJEMY WSZYSTKO TO, CO NIEZBĘDNE DO WCIELENIA SIĘ W LEGIONISTĘ I DOBRĄ ZABAWĘ NA SESJI.

Weird Wars Rome został wydany dzięki sukcesowi zbiórki na serwisie *Kickstarter*. Nie ma w tym nic nadzwyczajnego, ale dzięki osiągnięciu kilku progów, gracze otrzymali sporo gadżetów i dodatków, które nadal dostępne są na stronie wydawcy. W wersji drukowanej ukazała się bardzo solidnie wykonana *Zasłonka Mistrza Gry*, zawierająca obszerny scenariusz *Noctis Germanicus*. Kolejne przygody, *Wellspring* oraz *The Half-Set Sun* – podobnie jak mini dodatek *Res Romana* poświęcony klasom społecznym, religii i mitom – ukazały się w formacie elektronicznym. Jeśli dodać do tego mapy, muzykę na sesję, plaskacze, gotowe archetypy postaci, a nawet dedykowany *WW Rome* zestaw kości, otrzymujemy niemalże zestaw materiałów i gadżetów.

Weird Wars Rome to, mimo niewielkiej objętości, jeden z ciekawszych dodatków do *Savage Worlds*, z jakimi dane było mi się zetknąć. Z czystym sumieniem polecam go fanom *Dzikich Światów*, lubiącym historyczne fantasy doprawione horrorem lub wojskowe klimaty. ●



HORDA

ANDRZEJ „ENC” STÓJ

ILUSTRACJA: IGOR MYSZKIEWICZ



Horda jest zbiorem trzech szybkostrzałów, połączonych jednym tematem: wszystkie opowiadają o narodzinach nowej grupy łotrów, która może stać się nemezis superbohaterów twoich graczy. Scenariusze nadają się do każdego settingu, w którym istnieje ludzka cywilizacja oraz broniący jej superbohaterowie, a obecność istoty z innej planety nie wywróci świata do góry nogami. Sednem scenariuszy jest wirus, nazwany później Pasożytem – inteligentna istota infekująca superbohaterów, by przejąć nad nimi kontrolę. Po wyczerpaniu zasobów planety, na której egzystowała przez dziesiątki lat, istota podejmuje próbę przeniknięcia na Ziemię.

Część pierwsza: strefa walki

Ta krótka przygoda ustawia scenę pod dwa kolejne scenariusze. Składa się w zasadzie z trzech lub czterech scen zakończonych heroiczną walką. Finałowe starcie, które powinno zakończyć się wielkim zwycięstwem, w rzeczywistości okaże się porażką – niewinni superbohaterowie zostaną zarażeni przez Pasożyta. W kolejnych dwóch częściach to właśnie drużynie przyjdzie stanąć do walki przeciwko nim.

Meteoryt!

Przygoda rozpoczyna się w jakimś lokalu – zwykłej knajpce, barze lub nawet bazie superbohaterów graczy. Drużyna odpoczywa właśnie po ostatniej akcji. W wieczornym wydaniu wiadomości prezenterka opowiada o zbliżającym się deszczu meteorów. Według ekspertów skały nie stanowią zagrożenia dla samej Ziemi, jednak niektóre z nich są na tyle duże, by poczynić pewne zniszczenia. Radzą oni zachować szczególną ostrożność i opuścić zagrożony teren (wzgórza położone około stu mil od miasta grupy). Oczywiście, jak można się spodziewać, kilka band narwańców uda się tam, nie bacząc na niebezpieczeństwo, licząc na łatwy zarobek w postaci kawałków kosmicznych skał.

Dla scenariusza nie ma znaczenia, jak zareagują superbohaterowie. Jeśli udadzą się na miejsce upadku meteorów, mają szansę ocalić tych ludzi – choć nie będzie

to proste. Pomiedzy meteorytami „ukrywa się” lądownik ze statku międzygwiazdowego, transportującego na Ziemię istotę, nazwaną później przez media Najeżdźcą – ostatniego mieszkańca swojej planety, mutanta zarażonego przez Pasożyta. Stworzenie zabije ludzi, poszukujących szczątków meteorów, o ile nie powstrzymają ich (lub Najeżdźcy) superbohaterowie graczy.

Krater

Grupa może wpaść na pomysł zbadania miejsca upadku skał, kiedy będzie to już bezpieczne. O ile nie natkną się wcześniej na Najeżdźcę (niewielkie szanse, chyba że zdecydują się lecieć lub teleportować na miejsce w chwilę po zdarzeniu), ujrzą resztki metalicznego, pudełkowatego pojazdu wbitego w zeszlony piach. Nie trzeba być geniuszem, by domyślić się, że była to kapsuła jakiejś pozaziemskiej istoty.

Nieprzyjaciel

Najeżdźca jest u kresu życia. Pasożytowi bardzo zależy, aby zainfekować jak najwięcej najpotężniejszych istot, zanim jego ostatni nosiciel skona. Chociaż potrafi zarażać niektórych ludzi, najbardziej zależy mu na mutantach i innych nadnaturalnych istotach. Pasożyt potrafi wzmacniać ich moce i równie łatwo przejmować nad nimi kontrolę (rozmaża się jednak bardzo wolno, co uniemożliwia mu błyskawiczne

opanowanie całej planety). Celem wirusa jest zwrócenie na siebie uwagi, dlatego, zbliżając się do miasta, nie będzie ujawniał swojej prawdziwej potęgi. W przypadku starcia jedynie zrani superbohaterów, licząc że przyciągnie to potężniejsze jednostki.

Droga na arenę

Wcześniej czy później grupa zmierzy się z Najeżdźcą. Pokaż im, jak groźnym wrogiem jest obcy, lecz nie wykorzystuj jego pełnego potencjału. Niech rzuca samochodami, rozwała uliczne lampy, zgniata budki telefoniczne, zrywa tory kolejki magnetycznej, rozwała w pył zabytki i miota bankomatami. Niech robi wszystko, co zwróci uwagę herosów – jednocześnie nie zdradzając się z innymi mocami niż siła i wytrzymałość.

Jedność

Finał przygody to wielkie starcie w centrum miasta z udziałem bohaterów graczy. Do walki przybywają inni herosi – łącznie w walce biorą udział dwa lub trzy tuziny nadnaturalnych istot. W obliczu takiej przewagi liczebnej Najeżdźca nie kapituluje łatwo. Uwalnia cały swój potencjał – nie patyczkuje się, atakuje ze wszystkich sił. Pasożyt nie jest zainteresowany infekowaniem wymoczków. Sprawdza, którzy z superbohaterów są nimi jedynie z imienia.

Część druga: test charakteru

Przeciwnikiem bohaterów w tej przygodzie jest Drozd – młody superbohater, który padł ofiarą wirusa. Obdarzony nowymi mocami, kontrolowany przez Pasożyta, przemienia się w złoczyńcę. Nieświadomy tego, że jest ofiarą obcej formy życia, rozpoczyna realizację jej planu: zakrada się do laboratorium, w którym przechowywane są ostatnie żywe próbki wirusa.

Przygotowania

Osią przygody jest przemiana niedoświadczonego, niezbyt potężnego „pomocnika” w prawdziwą maszynę do zabijania. Nie tylko on został zainfekowany wirusem, jednak jest jednym z niewielu, którzy nie zdołali zwalczyć Pasożyta. Zadaniem scenariusza jest pokazanie superbohaterom graczy, że bycie herosem to nie tylko moce. Całe życie to jeden wielki test charakteru

– zwalczenie pokusy, by stanąć ponad zwykłymi ludźmi. Jak się okaże, Drozd oblał ten sprawdzian.

Przygoda będzie bardziej interesująca, jeśli grupa spotkała Drozda wcześniej. Robert Cayala, jak nazywa się naprawdę, był wesołym, uczciwym chłopakiem, który nie ukrywał swojej tożsamości. Rzadko kiedy stawał do walki na pierwszej linii – zwykle obrywał wtedy niemilosiernie i kończył w szpitalu. Wszystkim się wydawało, że zaakceptował swoją rolę „pomagiera” prawdziwych herosów. Jednak największym marzeniem Bobby’ego było, by choć raz stać się wielkim bohaterem i trafić na okładki gazet.

Włamanie!

Przygoda rozpoczyna się, kiedy grupa otrzymuje informację (od policji lub znajomego telepaty) o podejrzeniu włamania do jednego z budynków Kompleksu Ultima. To centrum firmy farmaceutycznej, należącej do Nguyen Mai, zwanej Medyczką – obdarzonej niezwykłą inteligencją emerytowanej bohaterki.

Kompleks Ultima to klasyczna twierdza nie do zdobycia, która została właśnie zinfiltrowana przez Drozda i jego najemników. Wysoki mur, dziesiątki czujników i kamer, ścisła ochrona – wszystko to zdało się na nic w starciu z obdarzonym nowymi zdolnościami Robertem Cayalą. Obecnie cały kompleks jest skąpany w mroku, z wyjątkiem jednego budynku, przed którym stoi dwóch typów spod ciemnej gwiazdy odzianych w ciemnoszare mundury. Uzbrojeni w futurystyczne laserowe karabiny, z dziwnymi gogłami na twarzy, idealnie wpasowują się w archetyp zimnokrwistego najemnika. Mimo wszystko nie będą stanowić wielkiego zagrożenia dla grupy. Ich zadaniem jest jedynie narobienie hałasu, co umożliwi Drozdowi wprowadzenie w życie planu awaryjnego.

Wewnątrz kompleksu

Budynek, do którego włamał się Bobby, nie przypomina rzecz jasna zwykłego laboratorium. Pełno tu kamer, grodzi (przepalonych jakimś palnikiem) i innych, teraz wyłączonych zabezpieczeń. Grupa nie napotka żadnego oporu – w jednym miejscu dostrzegają jednak dwóch ochroniarzy zabitych z broni laserowej. Po chwili usłyszą stłumione krzyki i wystrzały. To część planu Drozda na wypadek pojawienia się herosów – zamierza załatwić swoich ludzi! Okazuje się, że w niewielkim atrium w centrum budynku trwa

starcie między Robertem Cayalą a kolejnymi najemnikami. Trzech napastników leży na ziemi, czwarty zza kolumny wali seriami na oślep. Widząc odsiecz, Drozd krzyknie: *Dwóch uciekło, lecę za nimi!* i wylatuje przez wypaloną laserem dziurę w ścianie.

Nikt z superbohaterów nie pamięta, by Robert potrafił latać! Jeśli którykolwiek z nich ruszy mu na pomoc (i jest na tyle szybki, by dogonić Drozda w locie), pokręca się przez kilkanaście minut po okolicy. Niestety, nawet sokoli wzrok Bobby'ego nie będzie w stanie dostrzec uciekinierów. Drozd zaklnie pod nosem, sugerując teleportację, pożegna się i ruszy w swoją stronę.

Policja nie będzie oczywiście robić bohaterom problemów. Po kilku godzinach drużyna otrzyma informację, że skradziono próbki zawierające tkanki Najeżdźcy, pobrane przez Mai po walce z pierwszego scenariusza.

Sledztwo i finał

Drozd, choć starał się zatrzeć za sobą ślady, doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że superbohaterowie graczy wpadną na jego trop. Ukrywa zdobycz w bezpiecznym miejscu (zostanie stamtąd szybko zabrana przez Alice MacDonald, którą grupa pozna w trzeciej części scenariusza), po czym stara się zorganizować zasadzkę. Do pomocy będzie miał jednak co najwyżej pół tuzina najemników. Spróbuje walczyć, lecz nie do śmierci – pokonany przyzna się do kradzieży próbki oraz zabicia swoich podwładnych w celu opóźnienia pościgu. Motywacją były dla niego pieniądze i nowe zdolności. Tajemniczy pracodawca (wskaże na jednego ze znanych bohaterom złoczyńców) obiecał mu fortunę i niewypowiedzianą potęgę (czego dowodem mają być nowo nabyte moce).

Dróg do znalezienia Bobby'ego jest co najmniej kilka. Po pierwsze, mógł przeżyć jeden z najemników – wydobyć z niego prawdy oraz lokalizacji kryjówki. Drozda nie będzie stanowić większego problemu. Po drugie, grupa może pogrzebać nieco w archiwach



gazet – w ostatnim czasie pojawiły się trzy informacje o włamaniach, podczas których wykorzystano moce podobne do tych, które umożliwiły Drozdowi przełamanie zabezpieczeń w Kompleksie Ultima. Stąd już niedaleka droga do odkrycia sprawcy (np. po przyśnięciu pasera, który sprzedał skradzione dobra). Po trzecie, grupa może po prostu dysponować mocami, które umożliwią błyskawiczne rozwiązanie problemu.

Grupa z pewnością zrozumie, że Drozd został wykorzystany w celu odwrócenia uwagi. Niestety, na odzyskanie próbki z Pasożytem nie ma na razie szans. Z pomocą Medyczkii drużyna może również odkryć prawdę kryjącą się za przemianą Roberta. Na odkrycie skutecznego leku jest jednak zdecydowanie za wcześnie – Drozd musi trafić do ośrodka dla superlotrów.

Część trzecia: narodziny Hordy

Minęło kilka tygodni od pochwylenia Droзда. Jest to czas intensywne poszukiwań kolejnych ofiar Najeźdźcy. Superbohaterowie odkrywają, że kilka innych osób uległo podobnej przemianie jak Bobby. Kiedy wydaje się, że wszyscy zostali już schwytani i osadzeni w jednym z więzień zaprojektowanych do przetrzymywania superlotrów, na arenie pojawia się ktoś, kto wywraca porządek do góry nogami. Alice MacDonald okazuje się być ostatnią, najgroźniejszą ofiarą Pasożyta.

Mała Alice

Warto wprowadzić Alice MacDonald do świata gry przed rozpoczęciem prowadzenia *Hordy*. Dziewczynka jest ulubienicą dziennikarek – uroczą, szczerą i naiwną chętnie opowiada o różnych herosach, pokazując albumy wypełnione notatkami i zdjęciami. Alice prowadzi najpopularniejszego bloga o superbohaterach, na dodatek ma dużo przyjaciół informujących ją, gdy *coś się dzieje*. Nic dziwnego, że była na miejscu walki z Najeźdźcą. Jak kiedyś wyliczyli dziennikarze, panna MacDonald widziała na własne oczy trzydziści sześć starc między nadludźmi.

W jedności siła

Alice do momentu finału zmagania z Najeźdźcą wydawała się normalną dziewczynką. Nie oznacza to jednak, że nie miała supermocy – po prostu nikt nie uświadamiał sobie ich istnienia. Jej zdolność potęgowała zdolności innych istot w najbliższym otoczeniu. Im więcej herosów (i lotrów) zebrało się w jednym miejscu, tym większy był jej wpływ na ich potęgę. Niestety, podobnie jak Drozd, została zarażona i opanowana przez wirus Najeźdźcy. Pasożyt wpłynął na jej moce, potęgując je, jednak wyłącznie w odniesieniu do innych zainfekowanych.

Scenariusz rozpoczyna się prowokacją ze strony Alice. Zgodnie z jej oczekiwaniami, zostanie zabrana do tego samego ośrodka co pozostałe ofiary Pasożyta. Osadzeni szybko odkrywają, jaki wpływ na ich zdolności ma obecność Alice. Więzienie staje się śmiertelną pułapką...

Prowokacja

Alice doskonale wie, że superbohaterowie dadzą się złapać na haczyk i wciągnąć w pułapkę, jeśli pojawi

się plotka o odnalezieniu zaginionej folki z wirusem. Przez większą część starcia gra uwięzioną ofiarę. Swoje prawdziwe oblicze pokaże, gdy dostrzeże szansę na powalenie jednego z groźniejszych przeciwników. Choć MacDonald nie zamierza wygrywać, nie miałaby nic przeciwko zmasakrowaniu jednego lub dwóch superbohaterów graczy – to oznacza ciężką przeprawę dla drużyny.

Scenariusz rozpoczyna się odebraniem przez grupę informacji od tajemniczego złoicy. Żąda on dziesięciu milionów dolarów w zamian za oddanie folki z wirusem. By grupa *nic nie kombinowała*, informuje, że więzi małą Alice – jeśli superbohaterowie nie spełnią jego warunków, dziewczyna straci życie, a Pasożyt zostanie sprzedany jednemu z najpotężniejszych złoicy świata gry.

Spotkanie – a jakże! – ma się odbyć w starej hucie. To idealne miejsce na rozdzielenie drużyny. Pełno tu starej maszynierii, kadzi, kół zębatych, pasów transmisyjnych, łańcuchów i rur. Wszystko pokryte jest smarem i kurzem, skąpane w zimnej, kwaśnej mgłę. Wąskie korytarze, wygasłe maszyny, kładki, schody i kołyszące się na stalowych linach haki. To miejsce, w którym możesz zabawić się scenografią – ataki z ukrycia, wykorzystywanie elementów maszyn, zrzucanie na bohaterów ciężkiego sprzętu, szaleńcze szarże na łańcuchu suwnicy... To samo zresztą mogą (i powinni) robić bohaterowie. To nie musi być bardzo ciężkie starcie, choć takim będzie się na początku wydawać.

Celem Alice jest pozwolić się pojmać bohaterom. Podejrzewa (nie bez powodu), że władze zdecydują się umieścić ją dla bezpieczeństwa w tym samym ośrodku, co innych zainfekowanych. Tam, gdy tylko znajdzie się w pobliżu innych więźniów, moce ofiary Pasożyta ulegną wzmocnieniu i cała grupa ucieknie. By zrealizować ten plan, MacDonald musi się ujawnić jako wróg superbohaterów, dlatego niezależnie od wyniku walki dziewczynka w pewnym momencie podejmie próbę ataku. Scena zakończy się zapewne wezwaniem służb odpowiedzialnych za przetransportowanie złoicy do ośrodka – agenci poproszą bohaterów o pomoc na wypadek, gdyby sojusznicy pojmanych spróbowali ich odbić.

Superwięzienie

Transportowanie Alice do więzienia i krótki pobyt superbohaterów graczy w zakładzie karnym to okazja

do chwili refleksji i poplotkowania z innymi herosami (o ile takich przewidujesz w przygodzie). Możesz przemycić kilka plotek dotyczących aktualnej sytuacji i spekulacji, dlaczego MacDonald wybrała grupę na cel. To dobry moment, by wrzucić do przygody wątek zapowiadający kolejny scenariusz – inny heros podzieli się z superbohaterami graczy swoimi obawami dotyczącymi jakiejś sprawy i na następnej sesji owe lęki okażą się jak najbardziej realne. Jeśli zaś chodzi o Alice, to próby wypytania dziewczynki spełniają na niczym – burknie jedynie, żeby bohaterowie robili swoje i dali jej spokój.

Ośrodek, w którym władze zamierzają osadzić MacDonald, to nowo wybudowane więzienie, położone kilkaset mil od miasta bohaterów. Nie jest wielkie – dwa piętra na powierzchni i kolejne dwa sto metrów pod ziemię mieszczące szesnastu więźniów. Obiekt jest jednak (przynajmniej w teorii) znacznie bardziej bezpieczny niż wybudowane wcześniej „twierdze”, z których złoczyńcy uciekali już niejedną raz. O dziwo, nie widać tu zaawansowanej techniki – większość zabezpieczeń jest ukryta przed wzrokiem (w tym rentgenowskim) gości. Dostrzec można jedynie standardowe środki bezpieczeństwa: kamery, mikrofony, drzwi grube niczym grodzie okrętu podwodnego, a także mieszaną ochronę składającą się z ludzi i robotów. Wśród ochroniarzy jest dwóch superbohaterów – to Ogar (mutant o bezwłosej psiej głowie, zdolny przysyłać telepatyczne wiadomości na olbrzymią odległość) i Kaptur (Australijczyk o paskudnym nawyku palenia papierosów zawsze i wszędzie, umiejący blokować moce nadnaturalne).

W środku piekła

Ofiary Pasożyta wyrrywają się ze swoich cel i rozpoczynają dzieło zniszczenia. Nie patyczkują się z innymi osadzonymi – traktują ich jak wrogów, podobnie jak innych superbohaterów i personel ośrodka. Grupę czeka ciężka przeprawa. W zasadzie od ciebie i nastawienia graczy zależy, czy ta scena zamieni się w wielką ucieczkę, równorzędne starcie z groźnymi łotrami, czy też będzie to skazana na porażkę walka, która zamienia się w spektakularną bitwę, gdy na odsiecz przybędą inni herosi. Pomoc przyjdzie na pewno – telepatyczne wezwanie na ratunek to pierwsza rzecz, którą robi Ogar, gdy zawyją syreny. Kaptur spróbuje wesprzeć superbohaterów, choć z tuzinem uwolnionych

złoczyńców samemu sobie nie poradzi. Jeśli jednak grupa domyśli się, jaki udział w ucieczce ma Alice, może „wygasić” ją, a wówczas pochwycenie reszty będzie o wiele prostsze.

Plan MacDonald jest uzależniony od skuteczności jej podwładnych. Na pewno nie zamierza pozostawać w więzieniu, jednak zanim ucieknie, może zniszczyć to i owo, zabić lub porwać kilku herosów oraz ukraść jakiś zaawansowany technologicznie sprzęt. Pierwszym krokiem jest uwolnienie wszystkich zainfekowanych. Kiedy będą już razem, jeden z nich włamie się do bazy danych i wyciągnie informację o drogach ucieczki. Złoczyńcy zdecydują się przebić na powierzchnię i odlecieć jednym z transportowców stojących na lądowisku. W razie spotkania z superbohaterami i porażki w starciu (wątpliwe, jeśli grupa spotka wszystkich zarażonych Pasożytem na raz) Alice planuje oddzielić się od reszty i uciec z grupką najsilniejszych łotrów. Zdaje sobie sprawę z tego, że gdy tylko się oddali, będzie po walce, choć ma nadzieję zdobyć wystarczającą przewagę, by pościg był nieskuteczny.

Epilog

Przebieg starcia nie ma kluczowego znaczenia dla przygody. Alice MacDonald może trafić za kratki razem ze swoimi pomagierami bądź uciec, by knuć dalej przeciwko superbohaterom graczy (pewnie upatrzy sobie co najmniej jednego jako potencjalnego nosiciela). Tak czy inaczej, tego dnia powstanie Horda – grupa złoczyńców połączonych jednym wspólnym celem.

Ostatnią sceną przygody może być krótkie ujęcie na niewielki pojemnik wypełniony dziwną, purpurową, gąbczastą substancją, leżący na metalowym stole w laboratorium. Całe pomieszczenie jest skryte w mroku, świeci się tylko pojedyncza żarówka bezpośrednio nad pojemnikiem. To oczywiście moltiplikujący się Pasożyt.

Rozwinięcia przygody

Scenariusz może (a nawet powinien) mieć poważniejsze następstwa w świecie gry. Oto kilka wydarzeń, które możesz wprowadzić na kolejnych sesjach:

- Najeźdźca nie zginął podczas bitwy rozegranej w pierwszym scenariuszu. Eksplozja rozprzestrzeniła wirusa, lecz sam obcy teleportował się na jakieś odległe i zapadł w letarg. Obudził się po kilku miesiącach

lub latach i dołączy do superbohaterów, by walczyć z Pasożytem. Jest stary, z każdym tygodniem słabnie, lecz i tak będzie stanowić wielką pomoc w walce z wirusem. Po kilku scenariuszach okaże się, że powrót Najeźdźcy był sfingowany – pasożyt znacznie opanowuje go ponownie. Scenariusz będzie miał dramatyczny finał, kiedy to Najeźdźca poprosi bohaterów o unicestwienie, nim ponownie przemieni się w potwora.

- Wirus może zarażać kolejnych bohaterów i łotrów. Jeśli Nguyen Mai uda się odnaleźć lekarstwo na Pasożyta (niekoniecznie w pełni skuteczne), odmienieni superbohaterowie mogą zawrócić ze ścieżki złoczyńców. To samo zresztą dotyczy innych pomagierów Alice MacDonald, którzy przed zainfekowaniem byli pozytywnymi postaciami w kampanii.

Charakterystyki

Poniżej znajduje się opis trójki głównych przeciwników, którzy pojawią się w przygodach, a także schemat pozwalający w krótkim czasie stworzyć grupę zarażonych przez pasożyta pomocników. Warto dopasować je do własnej drużyny. Może bowiem okazać się, że grupa ma umiejętności i moce, które zupełnie wyłącza z walki Drozda jako równorzędny przeciwnik lub umożliwią zneutralizowanie Alice w ciągu pierwszej rundy. Warto zadbać, by starcie z tymi złoczyńcami było nieco bardziej wymagające. Statystyki postaci zostały opracowane dla mechaniki *Savage Worlds*.

Najeźdźca (*figura*)

Potężna, bezwłosa, humanoidalna istota o ciemnofioletowej skórze. Beznosa, z szeroką szczęką i małymi, gorejącymi ze wściekłości oczami. Odziana w półsztywny, czarno-żółty kostium, który był kiedyś zaawansowanym skafandrem kosmicznym. Mimo że mierzy blisko cztery metry wzrostu i jest niezwykle mocno zbudowana, porusza się błyskawicznie. Zaatakowana przez mistrza sztuk walki pokaże, że także co nieco potrafi w tej dziedzinie.

Cechy: Duch k10, Siła k12+4, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k10

Umiejętności: Pilotowanie k6, Pływanie k10, Prowadzenie k6, Przetrawianie k8, Rzucanie k12+2, Spostrzegawczość k12, Strzelanie k8, Walka k12+4, Wiedza k6, Wspinaczka k8, Wyszukiwanie k6, Zastraszanie k12

Charyzma: -6, **Tempo:** 6, **Obrona:** 13, **Wytrzymałość:** 12 (13), **Rozmiar:** +4

Sprzęt: Pancierz z DuraSplotu

Zawady: Bezlitosny (drobna), Nieludzka postać (poważna), Słaby punkt (drobna)¹

Przewagi: Błyskawiczny refleks, Grad ciosów, Nawałnica ciosów, Krzepki, Opanowany, Punkty mocy (x5), Szybki cios, Uczeń sztuk walki, Adept sztuk walki, Zabójczy cios, Zaprawiony w walce, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Zmysł walki

Supermoce:

- Atak wręcz (4)
- Nieustraszony (2)
- Odporność (16) – niemal całkowita ochrona*
- Rozmiar (7) – potwór, nie może się zmniejszyć
- Superobrona (2)
- Superumiejętności (3): Rzucanie (2), Walka (4)
- Wstrząs (1)

¹Najeźdźca powinien być wrażliwy na energię, do której mają dostęp bohaterowie graczy (np. jeśli jedna z postaci może miotać piorunami i zadaje nimi spore obrażenia, niech to właśnie będzie słabym punktem wroga).

Drozd – Robert Cayala (figura)

Młody Latynos o krótkich czarnych włosach i lekko szelmowskim uśmiechu. Ubiera się w znoszone dżinsy, białe adidasy i ciemne koszulki, na które narzuca swój znak firmowy – motocyklową kurtkę z wyszytym na plecach drozdem. W trzeciej części scenariusza jego skóra – podobnie jak skóra innych ofiar Pasożyta – jest pokryta fioletowymi żyłami, a sama sylwetka staje się bardziej masywna.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k12+2

Umiejętności: Prowadzenie k6, Skradanie k12, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k12+2, Wiedza k4, Zastraszanie k6

Charyzma: 0, **Tempo:** 48, **Obrona:** 9, **Wytrzymałość:** 6

Sprzęt: Wibronóż (4k6+2, BC, PP2)

Zawady: Chciwy (drobna)

Przewagi: Błyskawiczny refleks, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Zaprawiony w walce

Supermoce:

- Atak wręcz (2)
- Lot (4) – klasyczne latanie z dwoma rękami do przodu
- Supercecha (2): Zręczność (2)
- Superszybkość (5)
- Superumiejętności (2): Skradanie (2), Walka (2)

Alice MacDonald (figura)

Mała okularnica ze strzechą słomkowych włosów na głowie. Gadatliwa, szczerza i bardzo naiwna. Tych cech bohaterowie raczej nie będą mieli okazji dostrzec, gdyż opanowana przez wirusa Alice to zło wcielone. Inteligentna, wyrachowana manipulatorka. Kieruje innymi ofiarami Pasożyta, by osiągnąć zamierzone cele. Przyciśnięta do muru zaczyna udawać wystraszoną smarkulę i płacząc, mamrocze o tym, że nie mogła nic poradzić na to, co się działo – tylko po to, by za chwilę zaatakować ze wszystkich sił.

Cechy: Duch k10, Siła k4, Spryt k12, Wigor k4, Zręczność k8

Umiejętności: Przekonywanie k12, Skradanie k8, Spostrzegawczość k12+2, Walka k4, Wiedza k8, Wypytywanie k6, Wyszukiwanie k6, Wyśmiewanie k10, Zastraszanie k4

Charyzma: +2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 10, **Wytrzymałość:** 4

Sprzęt: Brak

Zawady: Dzieciak (poważna), Mściwy (drobna)

Przewagi: Charyzmatyczny, Czujny, Szósty zmysł, Punkty mocy (x2), Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Supermoce:

- Czułe zmysły (1) – +2 do Spostrzegawczości
- Supercecha (3): Spryt +3 (wpływ Pasożyta)
- Superobrona (4) – +6 do Obrony
- Superumiejętności (2): Przekonywanie +1, Spostrzegawczość +2, Wyśmiewanie +1 (wpływ Pasożyta)
- Wzmocnienie innych (10) – maksymalnie +5 punktów mocy, mała grupa (zainfekowani przez Pasożyta), automatyczna aktywacja

Pomocnicy

Różni, najczęściej nieznanymi superbohaterowie o niewielkiej mocy. Dopiero w pobliżu Alice ich zdolności stają się realnym zagrożeniem. Dla ułatwienia najlepiej wykorzystać w ich przypadku wspólną charakterystykę modyfikowaną za pomocą jednego z pakietów supermocy.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Prowadzenie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza k4

Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5 (6)

Sprzęt: Standardowa broń strzelecka lub biała, lekki pancerz (+1)

Zawady: Wybierz jedną: Bezlitosny, Chojrak, Lojalny, Uparciuch (drobna)

Przewagi: Błyskawiczny refleks, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Supermoce:

Wybierz jeden z poniższych zestawów.

- Twardziel (Supercecha (2) – Wigor k10; Superwytrzymałość (3) – Wytrzymałość 10 (11))
- Strzelec (Atak dystansowy (3); Superumiejętność (2) – Strzelanie k12+2)
- Zwiadowca (Niewidzialność (5); dodatkowo posiada Skradanie k10)
- Żywa bomba (Eksplodowanie (5) – duży wzornik wybuchu)
- Bestia (Atak wręcz (4); Superumiejętności (1) – Walka k12, dzięki czemu **Obrona:** 8)

Nowa przewaga

Poniżej znajduje się opis działania przewagi Wzmocnienie innych, posiadanej przez Alice MacDonald.

Wzmocnienie innych (2/stopień)

Warianty: energia życiowa, armia nanoidów, infekcja obcym organizmem.

Dzięki tej mocy inne zdolności znajdujących się w pobliżu wybranych superbohaterów ulegają wzmocnieniu. Wpłynąć można maksymalnie na tyle istot, ile wynosi stopień tej mocy. Każdy objęty jej działaniem otrzymuje dodatkowy punkt mocy za każdą nadnaturalną (posiadającą przewagę Zdolności nadprzyrodzone) istotę w jej otoczeniu – z wyjątkiem samej siebie. Można w ten sposób zyskać maksymalnie tyle punktów mocy, ile wynosi stopień Wzmocnienia innych. Pamiętaj tylko o jednym ograniczeniu: by móc wliczyć jakąś istotę do limitu, musisz objąć ją działaniem mocy (zatem nie da się uwzględnić wroga przy

określanu liczby dodatkowych punktów mocy, jeśli nie zostanie on objęty jej działaniem).

Punkty można wydać dowolnie, jednak raz przydzielone nie mogą zostać przeniesione gdzie indziej (jeśli heros już raz otrzymał Supercechę – Siłę, kolejnym razem powinien dostać ją w pierwszej kolejności). Co więcej, wzmocnienia powinny pasować do „schematu” mocy herosa lub łotra. Np. ktoś umiejący kontrolować ogień może zyskać atak dystansowy lub umiejętność lotu, natomiast psionik – telekinetyczne pole siłowe odchylające ataki dystansowe.

Modyfikacje:

Mała grupa (-2): bohater może wpłynąć wyłącznie na niewielką grupę istot, np. wyłącznie Marsjan, mutantów lub (jak w przypadku Alice MacDonald) jedynie istoty zainfekowane przez Pasożyta.

Automatyczna aktywacja (+2): aktywacja tej mocy wymaga jedynie darmowej akcji. ●



TA! KARCZMA...

WŁADYSŁAW „WŁODI” KASICKI

ILUSTRACJA: IGOR MYSKIEWICZ



Słyszeliście kiedyś o „tej” karczmie? Nie?

To może coś wam o niej opowiem...

Wyobraźcie sobie, że życie w jednej karczmie prawie wieczność, choć widoki za oknem zmieniają się każdego dnia. Doprawdy dziwnie tutaj jest, a jeszcze dziwniejsze jest to, że jak przez mgłę pamiętam, kiedy tu przybyłem. Wtedy jeszcze byłem młodym chłopakiem, a dziś jestem jedynie cieniem dawnych lat.

Przygoda

Scenariusz można rozegrać w dowolnym świecie fantasy. Opowiada on historię przeklętej karczmy, która każdego wieczoru zmienia swoje położenie. Jeśli przyciągnie klienta, to po spędzonej tam nocy zostaje on w karczmie na wieki.

Przygoda może zostać rozegrana jako jednostrzał, jednak dużo lepiej wykorzystać ją jako element kampanii, gdzie Bohaterowie Graczy nie będą spodziewali się tego, co może się wydarzyć.

W jaki sposób?

Przyjmijmy, że Bohaterowie Graczy właśnie wracają zmęczeni z ciężkiej podróży. Muszą odpocząć. Przy drodze zauważają zwykły zajazd. Przyjemna, niewielka karczma wita ich smakowitymi zapachami i ciepłem bijącym z paleniska.

W karczmie pracują dwie osoby: starsza kobieta Hellena oraz jej stary pomocnik Owin. Są bardzo mili i serdeczni, nie obawiają się także potencjalnych zbójów. Karczma jest dość uboga, choć znajdzie się tutaj miejsce na spoczynek, jak również coś do jedzenia.

Hellena i Owin

Hellena – ta poczciwa staruszka wzbudza zaufanie. Ubrana w proste szaty, opiera się o drewnianą łaskę. Unosi się wokół niej delikatny zapach ziół, zapewne dodawanych do potraw.

Prawda o tym, kim jest Hellena, jest dość bolesna. Kobieta tak naprawdę jest jedną z dwóch



piekielnych istot zamieszkujących karczmę. Żyje tutaj od paruset lat, żywiąc się wspomnieniami ludzi, których uwięziła w swym królestwie. Oczywiście Helleny nie jest niezwykła i istnieją przeróżne sposoby, by wyrwać się z jej objęć.

Kiedy Helleny ukazuje swoje prawdziwe oblicze, jest nie do poznania. Wygląda wtedy niczym wychudzona, pozbawiona jakichkolwiek mięśni istota, odziana w długą czarną szatę drgającą lekko niczym smagana wiatrem. Długie srebrne włosy Helleny odbijają światło, podkreślając jej groteskowy wygląd. Zapadnięte małe oczy nerwowo rozglądają się po otoczeniu, a ostre zęby zgrzytają, kiedy demonica się nie odzywa. Głos Helleny jest chrzęszczący, a zarazem piskliwy. Wypowiadając słowa sprawia wrażenie, jakby ludzka mowa sprawiała jej trudności.

Owin – właściwie Owinnik, jest sługą Helleny. Staruszek z bielmem na oczach, nie widzi za wiele i porusza się na wycucie po karczmie, co jakiś czas potknie się i stęknie. Wydaje się bezbronny i słaby. Zachowuje jednak poczucie humoru i chętnie zamieni słowo z bohaterami.

W swojej prawdziwej postaci Owinnik jest czarnym, średnich rozmiarów kotem, choć nie do końca zwyczajnym. Na jego czole pojawia się trzecie oko, którym bacznie obserwuje otoczenie; dwa pozostałe pozostają zamknięte, gdyż są ślepe. Owinnik nie miauczy, lecz warczy i szczeka niczym pies – pomiędzy tym wszystkim artykułuje pomału słowa, których wymowa sprawia mu trudności.

Moi mili, może jesteście chętni położyć się spać?

Karczma, mimo niewielkiego rozmiaru, pozwala bohaterom na odpoczynek. Jest tutaj bardzo spokojnie, a kojące ciepło daje chwilę relaksu. Graczom przez cały czas towarzyszy siedzący nieopodal staruszek, który zaciąga się dymem z fajki. W pomieszczeniu panuje lekki półmrok, który działa usypiająco. Zapach porozwieszanych u powały ziół doskonale łączy się z unoszącą się z kuchni wonią potrawy z dziczyzny.

Helleny znikła co jakiś czas w kuchni. Przez pozostały czas utrzymuje kontakt wzrokowy z bohaterami. Demonica wraz ze swym podwładnym chcieliby, aby BG przenocowali w karczmie. Nie będą nachalni i postarają się nie wzbudzać podejrzeń – karczma ma wydawać się tak

zwyczajna, jak to tylko możliwe. Celem Helleny i Owinnika jest rzucić urok na bohaterów podczas snu. Tak naprawdę te dwa demony są bardzo słabe i tylko takim sposobem będą pewne, że złapią kolejne istoty w swoje sidła.

Pomieszczenia sypialne mieszczą się na piętrze. Są to niewielkie pokoje; łóżka nakryte są kocami.

- Helleny zasłania wejście do kuchni, ponieważ przy gotowaniu pomagają jej słudzy. Są to istoty, które utraciły już swoje wspomnienia i wykonują proste czynności. Wszystkie stwory są wielkości dłoni.
- Wszystkie potrawy przygotowane są przez Hellenę z dodatkiem usypiających ziół. Zapach w karczmie powoduje przytłumienie zmysłów BG, tym samym wykrycie trucizny w jedzeniu jest bardzo trudne.
- W trakcie posiłku BG mogą być natarczywie atakowani przez muchy oraz inne robactwo. Na ten widok Owinnik pomoże BG, używając odpowiednich ziół, które odstraszą owady. Pomagier będzie wyraźnie zdenerwowany sytuacją. Tak naprawdę na tych owadach przemieszczają się ludzie, którzy starają się poinformować drużynę o zagrożeniu. Patrz poniżej – „ruch oporu”.
- W łóżkach, głęboko w siennikach, ukryte jest silnie usypiające ziele. Istnieje szansa, że bohaterowie mogą je wykryć.
- Jeżeli BG zaczynają coś podejrzewać, Helleny z Owinnikiem w ostateczności zdecydują się na konfrontację. Jeśli demony wygrają, należy przejść do kolejnego etapu historii.
- Jeżeli BG niczego nie podejrzewają i pójdą spokojnie spać, można przejść do kolejnych scen opowieści.

Królestwo Helleny

Ciemność. Co jakiś czas slychac wyraźne dźwięki bulgotania dochodzące ze wszystkich stron. Później chwilowy błysk, jednak nie na tyle potężny, by przerwać sen. Dziwne drapanie po każdym skrawku ciała, a po chwili uczucie spadania. Pomału odzyskujecie świadomość. Obrazy przed waszymi oczami przyjmują dziwne kształty, wszystko wydaje się

zniekształcone i niewyraźne. Co jakiś czas czujecie, jakby otoczenie drżało...

BG są zamknięci w niewielkich rozmiarów słoju. Czarna łapa kota co jakiś czas trąca szklaną ściankę oddzielającą drużynę od świata zewnętrznego. Pomieszczenie, w którym stoi słoć, jest duże, oświetlone przez kilkadziesiąt czarnych świateł. Gęste półki zastawione są słoikami o podobnej zawartości. Na środku na piedestale znajduje się olbrzymia księga, obok niej na ziemi stoi sporych rozmiarów kocioł. Helleną miesza bulgoczącą cieczą, co chwila dorzucając zaczerpniętą ze słoików jakąś malutką robactwo. Niewielkich rozmiarów istoty wpadają z krzykiem do kotła. BG dostrzegają, że są to ludzie nieprzekraczający rozmiarem paznokcia.

- Bohaterowie Graczy zostali zmniejszeni i zamknięci w słoiku. Posiadają cały swój ekwipunek, jednak nie są w stanie podjąć konfrontacji z Helleną bądź Owinnikiem.
- Helleną zostanie poinformowana przez swego sługę o obudzeniu się BG. Podejdzie wtedy do słoika i go podniesie. Rozbawiona, wytłumaczy sytuację, w jakiej znaleźli się bohaterowie. Niestety, BG nie mają możliwości opuszczenia tego miejsca, nawet jeśli bardzo by tego chcieli. Dusze bohaterów zostały związane z karczmą i dopóki są pod wpływem czaru Helleny, nic nie mogą zrobić. Demonica odstawi słoik na miejsce i wyjdzie z pomieszczenia.
- W tym czasie Owinnik zwinie się w kłębek i zaśnie na księdze w ciepłym bijącym z kotła. BG będą mogli zauważyć, że z wnętrza sagana unosi się delikatna zielona mgła, układająca się w kształty przypominające ludzkie ciała, tak jakby dusze ofiar wydostawały się na zewnątrz. Opary płyną w stronę księgi, która pochłania je wszystkie.

Bohaterowie zapewne zaczną się zastanawiać, jak wydostać się ze słoika. Pozwól graczom, aby sami zdecydowali, jednak miej na uwadze Owinnika, który może w każdej chwili się obudzić. Warto podkreślić także, że w pomieszczeniu wyraźnie czuć wilgoć, co oznacza, że jest to zapewne karczma piwnica. Obserwując otoczenie można stwierdzić, że słoików w tym miejscu jest kilkadziesiąt, tym samym liczba osób może sięgać nawet kilkuset.

- Grupa bohaterów bez problemów mieści się w słoju. Jest w nim jeszcze sporo przestrzeni do poruszania się. U góry, w wieku, znajdują się otwory, przez które dostaje się powietrze. Są one wystarczające, aby przecisnąć przez nie rękę.
- Na końcu blatu szafki, na której znajduje się słoć z drużyną, widać dziurę w ścianie. Jest ona wielkości słoika.
- Fragment materiału zaczepionego o kamień zwisa obok słoika z BG. Sam kamień jest półkę wyżej nad BG. Jeśli BG spróbują sięgnąć po materiał, jest szansa, że kamień rozbije słoć.
- Słoik znajduje się około metra nad ziemią. Poniżej widać duży podnózek. Istnieje szansa, że jeśli BG dobrze pokierują spadającym słojem, odbije się on od mebla i rozbije się delikatnie o ziemię.

Kiedy BG uda się oswobodzić, zapewne spróbują się gdzieś ukryć. Pozwól oswoić się graczom z sytuacją i przemyśleć działania. Jeśli wybrali ucieczkę do dziury w ścianie, w takiej sytuacji można przejść do kolejnego etapu przygody. Jeśli jednak ukryli się gdzie indziej, warto pozwolić na potoczenie się akcji innym torem.

Ruch oporu w ścianach!

Pomiędzy ścianami znajduje się spora przestrzeń. Tunele są ciemne i nieprzyjemne. Przeciskając się przez nie, BG zorientują się, że wszystko zostało wykonane ludzką ręką. Po jakimś czasie w oddali będzie można zauważyć delikatne światło, jak również usłyszeć metaliczne dźwięki.

- Tunele prowadzą pod ziemię, do małego miasta ruchu oporu. Żyją w nim istoty, którym udało się również uciec z karczmy. Niestety, czar nie pozwala im oddalić się bardziej niż kilka metrów pod ziemię, dlatego też wybudowali schron dla wszystkich uciekinierów.
- Miasto zostało wybudowane na bazie okręgu. Wejścia prowadzą z różnych stron. Dla istot mierzących zaledwie rozmiar paznokcia, około metr średnicy stanowi gigantyczną przestrzeń. Na środku postawiono budynki wykonane z różnych przedmiotów. Nad tym wszystkim na muchach unoszą się strażnicy. Na ziemi, ciągnięty przez myszy, przemieszcza się powóz.

- Zauważeni przez ochronę BG zostaną zatrzymani i zaprowadzeni do przywódcy ruchu. W najstarszym budynku, skonstruowanym ze sztućców, znajduje się miejsce obrad. Młody, na oko nastoletni chłopak, dowodzi grupą poważnych i silnych wojów. BG zauważą także, że nie wszyscy są jednego wzrostu. Czarownica, rzucając czar, nierówno zmniejszała ludzi. Niektórzy mierzą po dwa i pół cala wzrostu. Inni, mimo potężnej budowy, nie są więksi od paznokcia.
- W trakcie rozmowy z przywódcą BG dowiedzą się, że miasto liczy około dwustu osób. W większości są to zaprawieni w boju awanturnicy. Część z nich jest tutaj już od kilkudziesięciu lat. Jednak czas w tym miejscu stanął – nikt się nie starzeje, a z czasem każdy traci fragmenty wspomnień. Dowódca jest tutaj już od sześćdziesięciu lat.
- Przywódca stwierdzi również, że ruch oporu szykuje swój najważniejszy atak w nadchodzącym czasie. Dzięki obserwacji demonicy udało się ustalić, że należy zniszczyć jej księgę. Niestety, przez cały czas jest ona chroniona przez Owinnika bądź przez podwładnych Helleny – istoty, które utraciły już swoje wszystkie wspomnienia i służą demonicy niczym marionetki. Helleną powiększyła je do rozmiarów dłoni, aby tropiły i próbowały wytepić ruch oporu.
- Jeżeli BG sami nie opracują planu ataku do czasu, gdy do karczmy przybędzie kolejna osoba (będzie to miało miejsce za jakieś dziesięć godzin), wtedy zrobi to przywódca ruchu oporu.

Po rozmowach BG powinni mieć możliwość poznania okolicy. Opisz miasto jako ciężko pracujący garnizon. Wszyscy w pocie czoła przygotowują się do batalii. Należy podkreślić obraz z punktu widzenia malutkich istot. W zagajnikach myszy, muchy i karaluchy tresowane są na wierzchowce. Szpilki i kawałki metalu przerabiane są na prowizoryczną broń.

- Może ruch oporu potrzebuje pomocy w zdobyciu metalu? Wyprawa po gwoździe wyciągnięte z kuchennych szafek będzie dużym wyzwaniem.
- Głęboko w ziemi żyje potężna żmija. Byłaby doskonałym wierzchowcem w walce

z Owinnikiem lub samą Helleną. odnalezienie żmii zwiększy szansę na zwycięstwo.

- Wśród ludności może być zdrajca. Jeśli BG go odnajdą, istnieje szansa, że ma on informacje, które ułatwią działanie drużynie. Może to być np. położenie tajemniczego zwoju, dzięki któremu BG przejmą kontrolę nad Owinnikiem.

Czas na atak!

Po przygotowaniach przychodzi czas na zebranie wojsk i realizację planu. Faktycznie, po dziesięciu godzinach karczma znajdzie się w innym miejscu. Helleną opuści swoje komnaty, a Owinnik porzuci swoją kocią postać (jeśli BG przejęli nad nim kontrolę, będzie się ona utrzymywała przez cały czas. Chyba że Helleną wykryje fortel).

- Atak może odbywać się w kilku miejscach jednocześnie. Część z wojsk obierze na cel główną salę. Drugi oddział uda się do księgi.
- Kiedy Helleną zorientuje się, co się dzieje, będzie chciała szybko przedostać się do części podziemnej. Jej działania skupią się na rzucaniu czarów, które będą przejmowały kontrolę nad przeciwnikami.
- Jeżeli Owinnik nie znajduje się pod kontrolą BG, to skupi swój atak na tych, którzy będą zbliżali się do księgi.
- Okaze się, że księga jest zamknięta i potrzebny jest do niej klucz, który nosi na szyi Helleną. Aby zniszczyć księgę, trzeba ją najpierw otworzyć, a następnie karty podrzeć i spalić, bądź też wrzucić cały tom do wciąż bulgoczącego kotła.

Epilog

Kiedy BG uda się pokonać Hellenę i Owinnika, wszyscy, którzy zostali przez nich z czarowani, opuszczą słoje. Ci, którzy wzięli udział w ataku, pomału zaczynają unosić się w powietrzu i zniknąć. To samo stanie się z BG.

Bohaterowie staną w miejscu, w którym weszli do karczmy. Zbroje będą im cięższe, a w głowach będzie się kręciło. Przed nimi nie będzie już wejścia, lecz jedynie ślad po tym, że kiedyś znajdował się tu jakiś budynek. Nieopodal na ziemi będzie leżał szkielet. Bohaterowie rozpoznają w nim szczątki dowódcy ruchu oporu. ●

ŚCIEŻKI CHAOSU – DWA SZKICE PRZYGÓD DO WARHAMMERA

ŁUKASZ MAREK FIEMA

ILUSTRACJA: KATARZYNA BUCZYŁKO



Niezbadane i zwodnicze są ścieżki Chaosu, a tym, którzy przemierzają Stary Świat, niejednokrotnie przyjdzie je przeciąć. Od wybrzeży Estalii po ostre szczyty wschodnich gór i od mroźnych pustkowia Kislewa po wysepki Tilei, emisariusze Chaosu niestrudzenie działają przeciwko ustanowionemu porządkowi, roznosząc zarodki zepsucia. Wewnątrz pajęczyny ich sekretnych wpływów tkwi Imperium – miłowana ziemia Sigmara i ostoja prawa pośród rozrastającej się zgnilizny.

Poniżej znajdziesz dwa szkice prostych przygód, pozwalających ci wplątać graczy w intrygi chaotycznych bogów oraz ich wiernych sług. Stanowią one jedynie ogólne pomysły, które możesz rozwijać lub łączyć ze sobą wedle własnego uznania. W zamyśle są to zarysy krótkich, improwizowanych sesji, mogących stanowić dobry przerywnik pomiędzy dłuższymi przygodami prowadzonej kampanii. Mogą one również stanowić pomocniczy materiał dla początkującego Mistrza Gry przy projektowaniu własnej przygody.

Zaraza w Hoffenbruck

Hoffenbruck jest niewielką, spokojną wioską położoną w Reiklandzie u podnóża Szarych Gór. Jej mieszkańcy od lat wiedli prosty, dostatni żywot i tylko z rzadka byli niepokojeni wizytami przejeżdżających tędy ludzi. Pewnego jesiennego dnia zawitał do Hoffenbruck sędziwy, zakapturzony pielgrzym. Podobnie jak wielu innych podróżnych, przyjęto go z niechęcią i nieufnością. Zrządzenie losu chciało, że pod postacią owego kuśtykającego o lasce pielgrzyma krył się kapłan Nurgła, plugawego boga Chaosu nazywanego Panem Rozkładu.

Rzecz jasna nikt nie miał pojęcia o tożsamości przybysza. Nie znał jej również karczmarz, Friedrich Oberstein, który zgodził się przenocować strudzonego wędrowca.

O tym, kogo gościł pod swoim dachem, dowiedział się dopiero po kilku tygodniach, kiedy ciało zaczęła trawić gorączka, a kończyny pokryły strupy oraz krwawe wrzody. Natura choroby oraz daru, jaki został mu przekazany, wyszła na jaw po wizycie u Karla Brehme, miejscowego uzdrowiciela, będącego równocześnie starszym wioski. Człowieka nad wyraz rozumnego i wprawnego w rozpoznawaniu wszelkich znamion Chaosu. Tenże z trwogą w głosie oznajmił Friedrichowi, że bez wątpienia przeklęty został *Zgnilizną Nurgła*, a jako naznaczony takim plugastwem nie może dłużej pozostać pośród mieszkańców Hoffenbruck, które musi niezwłocznie opuścić. Karczmarz nie zamierzał jednak tego uczynić. Jako właścicielowi gospody oraz znacznego skrawka ziemi powodziło mu się we wsi nad wyraz dobrze. Aby sekret nie wyszedł na jaw, posunął się do straszliwej zbrodni i zamordował nieszczęsnego Karla, po czym pośpiesznie wrzucił zwłoki do studni z nadzieją, że nikt ich tam nie znajdzie. Później musiał zaś dbać wyłącznie o to, aby za pomocą bandaży i obszernych szat ukryć postępujące zmiany, jakie dotykały jego zarażone ciało. Śmierć uzdrowiciela nie była wprawdzie zaplanowana przez kultystów Nurgła, lecz nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności spotęgowała skutki ich nikczemnych działań.

Zaraza wybuchła niespodziewanie. Zaczęło się od kilku mieszkańców, którzy najczęściej widywali się z Friedrichem – piekarza, rzeźnika i mieszkającego nieopodal kowala. Objawami choroby były

dotkliwe bóle brzucha oraz krwawe wymioty. Wkrótce plaga zaczęła zbierać swoje śmiertelne żniwo, poczynając od dzieci i starców. Nikt jednak nie wiązał tego, co się dzieje, ani z zakapturzonym przybyszem, ani z Friedrichem, którego widywano coraz rzadziej. Część mieszkańców jest przekonana, że zarazę przywlekły włóczące się po okolicy zdziczałe psy, inni natomiast wskazują na padlinę, mającą rzekomo leżeć gdzieś w lesie, w górze strumienia. Choroba rozprzestrzeniająca się w wiosce nie jest rzecz jasna *Zgnilizną Nurgla*, którą chaotyczny bóg naznacza niekiedy swoich wybrańców, a jedynie uboczną manifestacją działań Pana Rozkładu. Można ją wyleczyć w zwykły sposób, jeśli tylko posiada się odpowiednią wiedzę medyczną.

Kiedy gracze przybędą do Hoffenbruck, zastaną kilka domostw zamkniętych na głucho, sama zaś wioska sprawiała będzie wrażenie wyludnionej. To dlatego, że wielu mieszkańców w obawie przed zarażeniem stara się opuszczać chaty najrzadziej, jak to tylko możliwe. Palone ogniska mające oczyścić „złe powietrze” oraz świeże mogiły pod lasem dobitnie wskazują na dramat, jaki się tutaj rozgrywa. Powinieneś graczy w jakiś sposób zachęcić do zbadania dokładniej tego, co się dzieje. Tym bardziej, że zapewne zechcą oni czym prędzej opuścić to miejsce i ruszyć w dalszą drogę. Dobrym pomysłem będzie spotkanie kogoś, kto w dramatycznych słowach opisze ostatnie wydarzenia, błagając o odnalezienie zaginionego uzdrowiciela. Być może będzie to córka młynarza, której ojciec, człowiek majątny i szanowany, leży złożony chorobą. Obietnica szczodrej zapłaty lub chęć zdobycia względów u pięknej dziewczyny z pewnością skłonią niejednego poszukiwacza przygód do zbadania tej sprawy.

Sledztwo zapewne rozpocznie się od przeszukania domu Karla. Jeśli gracze przetrząsną dokładnie chatę, odnajdą kilka książek traktujących o rozpoznawaniu chorób i znamion Chaosu. Bardziej wnikliwie przeszukanie obejścia pozwoli odnaleźć zwłoki uzdrowiciela, które wprawdzie przeleżały w studni niemal miesiąc, ale wciąż można stwierdzić na nich ślady głębokich cięć zadanych ostrym narzędziem. Morderstwo będzie więc oczywistym wnioskiem. Tu z pewnością pojawi się pytanie, komu mogło zależeć na śmierci jednej

w Hoffenbruck osoby posiadającej obszerną wiedzę o wszelkich chorobach. Mieszkańcy wioski są nieufni i przestraszeni, co stwarza dodatkową trudność, jednak w końcu dzięki perswazji, groźbom lub obietnicom gracze zdobędą odpowiednią ilość informacji, by powiązać zabójstwo z osobą Friedricha, który miał rzekomo odwiedzić Karla tuż przed tym, jak pojawiła się zaraza.

Ciało karczmarza jest już mocno zmienione przez potworną mutację, jednak na pierwszy rzut oka nie będzie to widoczne. Podejrzenia mogą jednak wzbudzić cuchnące bandaże, którymi szczelnie owija dotknięte zmianami ramię. Zapytany o to, będzie usiłował uspić podejrzenia graczy tłumaczeniem, że przez nieuwagę dotkliwie poparzył się podczas pracy przy palenisku. Niechętny będzie również rozmowom na temat swojego spotkania z uzdrowicielem, a ciągnięty za język zacznie plątać się w zeznaniach. Niewykluczone również, że spróbuje podburzyć mieszkańców Hoffenbruck przeciwko przybyszom. Od Mistrza Gry zależy, jakie jest ryzyko zarażenia podczas kontaktu z nim lub innymi chorymi, można jednak przyjąć, że choroba nie przenosi się zbyt łatwo i jeżeli tylko gracze zachowają ostrożność, nie powinno im nic grozić.

Dla Friedricha, stopniowo trawionego straszliwymi przemianami, nie ma już rzecz jasna nadziei, a gracze mogą tylko skrócić jego męki. Jeśli natomiast uda im się wyciągnąć od niego informacje o tajemniczym kapłanie, mogą ruszyć za nim w pościg, aby podobna tragedia nie spotkała innych wiosek w Reiklandzie. Z drugiej strony będą musieli zdecydować, czy pragną tropić sługę Chaosu, czy raczej wolą udać się do najbliższego miasteczka i sprowadzić do Hoffenbruck medyka, aby opanował zarazę oraz uratował tylu chorych, ilu zdoła. Obydwie te możliwości stanowią dobry punkt wyjściowy dla kontynuowania tej przygody.

Sidla miłości

Gustaw Brehme jest młodym i majątnym kupcem, który dorobił się fortuny na handlu przyprawami, a ostatnimi czasy uzyskał intratne stanowisko przedstawiciela Gildii Handlowej. Niedawno, wraz ze swoim przyjacielem, przybył do Middenheim, gdzie ma nadzieję podpisać korzystne kontrakty

handlowe i otworzyć nowy rynek zbytu dla swoich towarów. Nie przeszkadza mu jednak, aby wraz z zadbanie o prowadzone interesy zażyć nieco rozrywki, którą oferują karczmy, szulernie i zamtuzy każdego większego miasta Imperium. Podczas jednego z wieczorów spędzonych na szalonej zabawie zdarzyło się – nie do końca przypadkowo – że Gustaw poznał uroczą niewiastę, która zawróciła mu w głowie. Kochliwy młodzieniec zabiega teraz o względy owej ślicznej panny, pragnąc zdobyć jej serce. Nie ma jednak pojęcia, w jakie kłopoty się wpakował, ponieważ dziewczyna nie jest tą, za jaką się podaje.

Klara Ebeling to młodziutka i czarująca niewiasta o fili-granowej figurze, ujmującym spojrzeniu oraz sposobie bycia, wobec którego niewielu mężczyzn potrafi przejść obojętnie.

Podaje się za pochodzącą z Nuln szlachciankę, która przybyła do rodziny osiadłej w Middenheim. Sprawiając wrażenie osoby delikatnej, wrażliwej i nieco zagubionej w wielkim mieście, bez trudu przyciąga do siebie tłumy adoratorów, których starania grzecznie, lecz bezceremonialnie odrzuca. Wizerunek dobrze ułożonej panienki nie ma jednak nic wspólnego z rzeczywistością, gdyż Klara należy do sekty Jadeitowego Berła – kultu Slaanasha, chaotycznego boga zdeprawowanych przyjemności. Organizacja od dłuższego czasu szukała sposobności, by zdobyć wpływy wśród członków Gildii Handlowej, a przybycie do Nuln tak ważnej, a równocześnie podatnej na manipulację osoby jak Gustaw, nieoczekiwanie stworzyło perspektywę łatwej realizacji tego celu. Zadaniem emisariuszki kultu jest podstępnie uwieść, następnie zaś za pomocą subtelnej sztuki łączenia bólu z cielesną rozkoszą podporządkować sobie uległego i łatwowiernego kupca. Zagwarantowałyby to sekcie nie tylko ogromny napływ środków na finansowanie działalności, ale także otworzyło



drogę do rozciągnięcia szerszych wpływów w kręgach kupieckiej arystokracji Imperium.

Plan kultystów rozwija się nad wyraz pomyślnie, gdyż po kilku spotkaniach z dziewczyną Gustaw nie widzi już poza nią świata. Co więcej, uważa ją za uosobienie dobroci, skromności i wszelkich cnót. Przekonanie to wydaje się być niezachwiane. Zręczne podsycanie rosnącego w młodzieńcu pożądania poprzez ponawiane obietnice spędzenia wspólnej nocy w sypialni tylko utwierdza go w mniemaniu, że Klara jest kobietą godną wszelkiego uwielbienia, on zaś musi sobie zasłużyć na jej względy niepodważalnymi dowodami miłości i oddania.

Gracze mogą natknąć się na Gustawa w jednej z karczem, gdzie pijany w sztok będzie rozprawiał o przymiotach wybranki swojego serca. Skłonny przy tym będzie do bójki, jeśli tylko ktoś rzeknie złe słowo na jej temat bądź podważy twierdzenie o jej niezrównanej urodzie. Jego zachowanie będzie prowokujące i niewykłuczone, że wyzwie graczy na pojedynek, pragnąc potykać się z nimi

wszystkimi na raz bądź z każdym z osobna. Oczywiście ze względu na stan, w jakim się znajduje, nie należy traktować poważnie takiego pomysłu. Kiedy jednak Gustawowi uda się wystarczająco zirytować graczy bądź innych gości lokalu, jego przyjaciel postara się załagodzić sytuację, po czym odprowadzi go do łóża, aby odpoczął i wytrzeźwiał. Odpowiednio zachęcony, opowie o tajemniczej kobiecie i gwałtownym uczuciu, jakim zapalał do niej Gustaw. W trakcie pogawędki przyjaciel kupca wyrazi zaniepokojenie całą tą sprawą, mówiąc wprost, że młoda szlachcianka nie wzbudza jego zaufania i ma wątpliwości co do jej prawdziwych intencji. Poskarży się przy tym na coraz częstsze zaniedbywanie obowiązków przez swojego towarzysza, który, zamiast pilnować interesów, woli wymykać się na potajemne nocne spotkania, by potem przespiać połowę kolejnego dnia. Równocześnie zaproponuje graczom, aby spróbowali dowiedzieć się o dziewczynie czegoś więcej, za co zostaną hojnie wynagrodzeni.

Dobrym pomysłem będzie zasugerowanie, by bohaterowie śledzili Gustawa następnego wieczoru, kiedy będzie udawał się na kolejną schadzke z Klarą. Podążając za nim, dotrą aż do parku, gdzie w ustronnym zakątku para będzie niemalże do rana dzielić się pocałunkami i słodkimi słówkami. Uwadze graczy z pewnością nie powinno ująć to, że dziewczyna zachowuje się nad wyraz powściągliwie, z rozbawieniem – aczkolwiek zdecydowanie – powstrzymując wszelkie próby zbytnej się z nią spoufalania. Nie zaszkodzi też, by monotonię godzin spędzonych na czatowaniu w pobliskich zaroślach przerwał graczom nocny obchód straży, mogącej zacząć podejrzliwie wypytywać, czego tutaj szukają.

Nad ranem, po czułym pożegnaniu, Gustaw ziewając ruszy do karczmy, by się wyspać. Klara zaś, pobieżnie upewniwszy się, że nikt za nią nie idzie, podąży w stronę słynącej jako ośrodek miejskiego półświatka dzielnicy Altquartier, gdzie zniknie w jednej z opuszczonych kamienic. Już samo to powinno dać graczom sporo do myślenia, nawet jeśli wcześniej nic nie wskazywało na podejrzanego powiązania szlachcianki. Okna kamienicy są zabite deskami, a na parterze wstawiono w nie dodatkowo kraty. Próba siłowego sforsowania dębowych drzwi

będzie zaś złym pomysłem. Tym bardziej, że kultuści są czujni i dobrze pilnują, by ich sekretna siedziba nie została ujawniona. Już samo dłuższe kręcenie się w jej pobliżu wzbudzi ich obawy. Jeśli przyuważą graczy obserwujących dom, z pewnością zainteresują się nimi, a niewykluczone, że zapłacą bandzie oprychów, by pozbyli się natrętów. Najlepszym pomysłem, aby niepostrzeżenie dostać się do środka, jest przejście miejskimi kanałami, których rozległa sieć znajduje się pod ulicami Middenheim. Problem w tym, że bez odpowiednich planów lub doświadczonego przewodnika łatwo tam zabłądzić, konieczne więc może okazać się wynajęcie kogoś, kto dobrze zna miasto od tej strony. Jeśli gracze wpadną na taki pomysł, bez trudu znajdą ulicznika, żebraka lub szczurołapa, który za kilka szylingów z chęcią zgodzi się im pomóc.

Po wkradnięciu się do kamienicy, bohaterowie nie znajdą zbyt wielu dowodów wskazujących na poświęcenie tego miejsca kultowi Slaanesha. Wprawdzie w bibliotece znajduje się kilka zakazanych ksiąg, a przeszukując biurka i sekretarzyki można wygrzebać z papierów zaszyfrowane listy, ale bez specjalnych umiejętności nie da się nic konkretnego stwierdzić. Dopiero przesłizgnięcie się na strych, gdzie zebrani kultuści mają zamiar odprawić rytuał ku chwale swojego pana, pozwoli graczom bez wszelkiej wątpliwości stwierdzić, z czym mają do czynienia. Ujrzenie zaś pięknej Klary w sytuacji zgola niepasującej do skromnej i cnotliwej niewiasty, utwierdzi ich w przekonaniu, że jest ona dziewczęciem nie tylko fałszywym, ale także wyjątkowo rozwiązłym.

Wyłącznie od graczy zależy, co dalej zrobią i jak wykorzystają posiadane informacje. Mogą po prostu wrócić do swego zleceniodawcy, zdać mu relację, po czym odebrać nagrodę, zapominając o całej sprawie. Niewykluczone, że ten poprosi ich jednak wcześniej o jakieś dowody. Mogą też poczuć się w obowiązku, by powiadomić o wszystkim grafa Todbringera i przy wsparciu straży miejskiej dokonać szturm na siedzibę kultu. Z drugiej strony mogą też, próbując szantażu, dogadać się z Klarą, oczekując sowitego wynagrodzenia za milczenie bądź nawet ukazanie jej w niezwykle pozytywnym świetle przyjacielowi Gustawowi. ●

WYWIAD Z JOHNEM WICKIEM

MACIEJ „LUCEK” SABAT

ILUSTRACJA: KATARZYNA BUCZYŁ



Cześć John! Zmęczony po Pyrkonie? Nic się nie przejmuj, mam dla Ciebie dobrą nowinę – redakcja „Magii i Miecza” poprosiła mnie o zrobienie z Tobą wywiadu. Dali mi parę pytań, parę następnych pewnie wypłynie w trakcie. Co Ty na to? Okey, zabieramy się do roboty!

Zacniemy modnie, w stylu Doktora. Cofniemy się w czasie. Pamiętasz swoją pierwszą w życiu sesję? Pierwszą grę, w jaką miałeś okazję zagrać? Skąd wzięliście Mistrza Gry, jak w ogóle dowiedziałeś się o grach fabularnych? Interesują mnie warunki, które doprowadziły do tego, że wsiąknąłeś w RPG.

Kupiłem sobie Zew Cthulhu od Chaosium i postanowiłem być Strażnikiem Tajemnic. A moi kumple nie do końca wiedzieli, co robię i o co w tym wszystkim chodzi. Ale na szczęście w podręczniku było jedno zdanie, które ułatwiło nam grę – przestraszenie postaci jest ważniejsze od trzymania się zasad gry. I kiedy zasady wyleciały mi z głowy, nie miało to znaczenia. Ważne było, że gracze czuli te emocje, o które mi chodziło. To pierwsze doświadczenie bardzo wpłynęło na moje rozumienie gier. A prowadziłem przygodę z podręcznika, tę o nawiedzonym domu.

Wiem, że lubisz Mity Cthulhu, napisałeś nawet scenariusz do ZC – Przekleństwo Żółtego Znaku. Skąd to przywiązanie?

Zaczęliśmy grać w Zew Cthulhu, kiedy miałem dziewięć lat i mieszkałem jeszcze w Iowa. Kupiłem mój zestaw w sklepie Spencer, takiej sieciówce ze śmiesznymi rzeczami. Wiesz, pierdzące poduszki, wampirze zęby i sztuczna krew. Mieli grę przez pomyłkę, bo to nie ich nisza – i sprzedawali ją za jedną trzecią ceny. A ja zobaczyłem na pudełku napisy Lovecraft i Zew Cthulhu, które

od razu skojarzyłem, kupiłem więc ją w ciemno, bo myślałem, że to jakieś kolejne opowiadania. Zupełnie nie wiedziałem, co to jest RPG.

Czyli jako dziewięciolatek byłeś już wkręcony w fantastykę?

Zacząłem czytać książki z kolekcji mojego taty – a on uwielbiał SF. Przerobiłem całą jego bibliotekę, zaczynając od Asimova i kończąc na Zelaznym.

PRZESTRASZENIE POSTACI JEST WAŻNIEJSZE OD TRZYMANIA SIĘ ZASAD GRY. I KIEDY ZASADY WYLECIAŁY MI Z GŁOWY, NIE MIAŁO TO ZNACZENIA. WAŻNE BYŁO, ŻE GRACZE CZULI TE EMOCJE, O KTÓRE MI CHODZIŁO.

A potem zacząłem chodzić do lokalnej biblioteki i - znowu - przeczytałem ją całą.

A jak Twoi rodzice reagowali na gry fabularne? To przecież były czasy Matek Przeciwko Dungeons & Dragons i filmu z Tomem Hanksem Zagrajmy w Monsters and Mazes.

O, to ciekawy przypadek z tym filmem. Wiesz, o co chodziło w prawdziwej historii? Gość był gejem i napisał list pożegnalny, w którym zapowiedział swoje samobójstwo. Ale tak naprawdę koleś uciekł z koledżu i ciągle żyje. Oczywiście, to źle robi tej historii, dlatego wszyscy chcą wierzyć w wersję filmową, gdzie gość zabija się dla Dungeons and Dragons. A co do rodziców – nie bardzo podobało im się, że gram, bo nagonka była duża. Mówili: wolelibyśmy, żebyś nie grał w te gry, wiesz co się o nich mówi. Ale nigdy nie zabronili mi grania. A kiedy zacząłem zarabiać pieniądze na materiałach do gier i dorzucać się do rachunków, trochę zmienili zdanie. W czasie

wręczania Originsów wisieli na telefonie, bo chcieli natychmiast wiedzieć, czy moja gra wygrała nagrodę. Moi rodzice zawsze mnie kochali i wspierali. Czepiali się gier, bo taki był wtedy klimat, nagonka na konkretne medium i kampania strachu. Na szczęście już się to skończyło.

Jak bardzo zmieniło się twoje podejście do grania od tamtej pierwszej sesji?

O rany... to dobre pytanie. W sumie to ciągle mam w głowie zasadę, która mi przyświecała: opowieść jest ważniejsza niż zasady. Poznałem mnóstwo gier – Pendragon, Paranoia, Runequest. W tych grach bardziej kręciła mnie opowieść, fabuła. Zostawiałem na boku aspekt strategicznej rozgrywki i brałem to, co mnie ruszało. Przeszedłem przez całą ścieżkę designerską, nauczyłem się, jak tworzyć gry, które wspierają opowiadanie historii, jak konstruować mechaniki wciągające graczy we współpracę i współtworzenie świata gry. Tak podchodzę do prowadzenia gier – biorę podręcznik, czytam go, wywalam to, co mi nie pasuje i gram na tym, co mi się podoba. Przenoszę historię, przenoszę rdzeń opowieści. Jeśli zasady sobie z tym nie radzą – zostawiam je.

OPOWIEŚĆ JEST WAŻNIEJSZA NIŻ ZASADY.

Jesteś w Polsce drugi raz. Jak ci się podoba powrót? Byłeś w Łodzi w 2009, w naprawdę upalne lato, teraz mamy cudowną wiosnę i minus piętnaście stopni z okazji Pyrkonu 2013. Masz jakieś

obserwacje? Coś się zmieniło, coś cię uderzyło?

Dobra, dobra. Jestem chłopakiem z Minnessoty i wiem, co to jest prawdziwe zimno. Nie marudźcie. A co do Polski – coraz bardziej uważam, że jest to niesamowite miejsce. Wkręciłem się trochę w waszą literaturę ludową i jest ona niesamowitą mieszanką mrocznych, posępnych i romantycznych motywów. Naprawdę inna od wszystkiego. Trochę jak barszcz, który dzisiaj ugotowałeś. Niesamowita mieszanka smaków, które nie powinny razem działać, ale działają wyśmienicie. Powrót do Polski był też okazją na poznanie nowych ludzi, zagranie nowych sesji i wysłuchanie nowych dyskusji na temat grania. Tu jest specyficzny klimat, ponury i romantyczny, jest coś takiego, że wiecie, iż przegracie, ale niech Bóg będzie świadkiem, zrobicie to w cholernie piękny sposób.

Znasz mnóstwo gier, trzymasz rękę na pulsie wydawniczym. Czy zdarzyło się tak ostatnio, żebyś przy którejś z gier powiedział: o rany, szkoda, że to nie ja to napisałem!?



Hehe, dobre pytanie. Daj mi chwilę pomyśleć. W ciągu ostatnich pięciu lat? Nowy Marvel na nowym Cortexie. Świetna gra. Mnóstwo interakcji między graczami i Mistrzem Gry, bardzo sprytna gra, podoba mi się. Uwielbiam superbohaterów, mam w sercu olbrzymią nostalgię za tymi grami, jedną z moich pierwszych gier było Champions. Dziś nie zgadzam się z 90% założeń designerskich tej gry, ale po prawdzie to ona ukształtowała mnie jako Mistrza Gry. Spójrz na to – obaj mamy umiejętność strzał energią. Champions dają nam opcję w postaci efektów specjalnych. Mamy 50 punktów władanych w tego skilla, czyli rzucamy k12. I tu w grę wchodzi efekt specjalny. Założmy, że mój to ogień – mogę coś podpalić. Tego nie ma explicite w regułach, efekty specjalne apelują bezpośrednio do zdrowego rozsądku Mistrza Gry. Twój efekt to promień energetyczny – może przelatywać przez szkło i inne przezroczyste rzeczy. Znowu – nie ma tego w regułach, a prowadzący musi użyć własnego rozsądku. To zrobiło z Champions bardzo potężny system. Lista mocy skombowana z nieskończoną listą efektów specjalnych? Wow. To wpłynęło na mnie bardzo mocno – zrozumiałem, że to, co jest ważne w grze, niekoniecznie znajduje się na karcie postaci albo zwyczajnie w regułach gry. Nowy Marvel ma system efektów specjalnych, bo jest sprytny i zaczerpnął je z dobrych Champions. Poza tym mechanika robi robotę. Masz trzy statystyki: samemu, z drużyną i z kumplem. Do tego przyporządkowujesz kości. I to pokazuje doskonale, jak wygląda świat superherosów. Są goście, którzy działają solo, są zespoły bohaterów, są małe grupki. Od razu wiem, z kim mam do czynienia.

Stworzyłeś własną grę o superbohaterach – Wicked Heroes.

Tak, faktycznie. Napisałem ją dla Legendarnego Jesiego Fostera, który jest wielkim fanem Herosów (taki serial, wiesz...). Zapytał mnie, jak to dobrze przenieść na erpegi. Odpowiedziałem mu – to banalne, zrób z każdego Sylara. To ten gość, który zabijał innych bohaterów i odbierał im moce. Był event, wszyscy coś potrafią – latać, przenikać przez ściany i takie tam. Oprócz kontroli czasu, rzecz jasna. Bo to psuje wszystko. Dodatkowo, każdy

ma tę moc – zabijasz innego bohatera, żeby zdobyć jego moc. I to mnie najbardziej jarało w całym serialu: zabijesz kogoś, żeby zabrać mu moc, czy pozostaniesz zwierzęciem moralnym?

John, ile ty właściwie napisałeś gier?

Yyy... nie wiem? Spróbujmy policzyć. Big Book of Little Games to dziesięć. Albo nie, zacznijmy od początku. Legenda Pięciu Kręgów, Siódme Morze. A, moment, wcześniej napisałem jeszcze taką gierkę dla magazynu Sheets o łowcach wampirów. Jedziemy dalej. Orkworld, Cat, Discordia, Enemy Gods, Thirty, Schaurmarchen. Yyy... co dalej? Wilderness of Mirrors, Houses of the Blooded – to będzie już jednaście. Blood and Honor, Aegis Project, nowe gry do Big Book of Little Games – to daje 21 gier. Potem jeszcze Wicked Fantasy, Shotgun Diaries, Outlaws and Lawmen (jeszcze nie wydane). Dwadzieścia cztery tytuły.

Którą lubisz najbardziej – albo która jest najważniejsza?

O rany... najważniejsza będzie chyba Legenda... To ona ściągnęła mnie tutaj, do Polski. Co jest zabawne, byłem odpowiedzialny tylko za świat, nie pisałem samej gry. To ciężka robota całego zespołu, dobry czas i złapanie błyskawicy w butelkę.

Najbardziej lubię Houses of the Blooded. Jest pełna pasji. Pisałem ją po rozwodzie, wkurwiony na cały świat. Byłem wtedy zły jak cholera. Pisanie było oczyszczające. Całość dała mi cholerne, ekstremalne poczucie oczyszczenia. Napisałem taką grę, jaką chciałem. Miałem totalnie w nosie cudze uwagi. Czepiali się mechaniki – ale zostawiłem ją dokładnie taką, jak chciałem. Świat tak samo. To moja gra, z mojej pasji, z moich flaków. Na pewno zmieni się w nowej wersji, trochę ją ułagodzę.

Szkoda. Opowiadałem ci o naszych sesjach. Kiedy spotlight kierowany był na postać i każde z nas miało do rozegrania sceny, czuliśmy presję i wyzwanie. A po odegranych scenach – prawdziwe zmęczenie. I tak przez dwadzieścia sesji! To właśnie jest taka gra. Tak ma działać, takie emocje wywoływać. Po to ją napisałem – żeby uruchamiać pewne nieużywane do tej pory w grach podejście. Widziałem, jak gracze zmieniają się pod

wpływem tej gry. Mechanika stylu, sprzedawanie sobie sekretów, przejmowanie kontroli nad narracją – o to właśnie idzie. Ta gra ma rozwalić dedekowe pojęcie o grach. Zresztą dziś, kiedy graliśmy w Honor i Krew, też to widziałem – dajmno tłuł swoją żonę do krwi, masakrował ją, przy wszystkich. Chciałem, żeby wyglądało to maksymalnie brutalnie. I widziałem, że Ania siedzi z wielkimi oczami i zasłania usta, kompletnie niegotowa na to, co się działo – na tę wolność wyboru i działania, które dostała.

Mówisz zawsze: tworzę gry, w które chcę grać. Ale jak to robisz?

To proste. Analizuję te kawałki, które powodują, że chcę grać w daną grę. Patrzę, co sprawia mi radość, co daje przyjemność. Ciężko jest tak się oderwać i wyabstrahować, ale to działa. Obserwuję siebie i swoje gry, innych ludzi i gry, w które grają. Zbieram te kawałki i potem, kiedy tworzę grę, oglądam je i wybieram rozwiązania nawiązujące do tych, które działają. Proste i trudne, ale w moim przypadku działa. To budowanie domu z kart, który w pewnym momencie staje się pancernym bunkrem. W przypadku Houses of the Blooded było to przeniesienie znaczenia wyniku rzutu na to, kto będzie miał narrację, a nie na to, kto wygrał lub przegrał wyzwanie. Odebrałem graczom jeden z powodów do oszukiwania – kiedy chcemy opowiedzieć wielką historię, a rzeczywistość w tym przeszkadza. Wyobraź sobie, że Frodo rzuca jedynekę, więc Sauron przychodzi, wrzuca hobbita do wulkanu i zatrzymuje Pierścieni. Kostkom nie zależy na tym, kto wygra i po co. Dla tego chciałem to zmienić.

W ogóle Houses to strasznie dziwna gra, bardzo obca i odrębna od tego, co jest dostępne na rynku. Niby fantasy, ale mocno odwrócone.

W to właśnie celowałem – grę, która ma znaczenie w każdym aspekcie, który ignorują dedeki. To nie jest gra o zabijaniu istot, które wyglądają inaczej i zabieraniu im skarbów. Kodeks kolorów, zamki dla każdego, służba, trucizny i podarunki. Nawet to, że imię postaci coś znaczy. Zakazana magia, którą wszyscy praktykują, dziedzictwo królów-czarnoksiężników. Jestem przekonany, że udało mi się dotrzeć do celu, którego szukałem. Podobnie z Honorem i Krwią – ta gra po prostu robi to, co ma robić.

A jak ci się podoba kultura gamerska w Polsce?

Widziałem parę polskich gier – uwielbiam De Profundis, bardzo sprytna gra, lovecraftowska do bólu. Twój Wolsung bardzo mi się podoba, widziałem też Nemezis do Savage Worlds, a potem zobaczyłem go na Pyrkonie i wtedy zorientowałem się, że to też polska gra. Mam wrażenie, że gry to jeszcze całkiem nowa sprawa w Polsce, ale wasza narodowa tożsamość odbija się na grach i doprowadzi do powstania wielu intrygujących tytułów.

Jakie gry najbardziej na ciebie wpłynęły i uczyły graczem, Mistrzem Gry i designerem, którym dzisiaj jesteś?

Zew Cthulhu, Pendragon, RuneQuest, Over the Edge – to była naprawdę ważna gra. Stormbringer, rany... ależ uwielbiałem Elrica! Byłem chyba psychofanem. Wszystkie te gry mają bardzo mocne światy, specyficzne i skomplikowane. Trochę mocniej zarysowane niż klasyczne, genericowe, światy. Ale wróć do listy – Ars Magica i Świat Mroku – gry, które po raz pierwszy pokazały, że interakcja społeczna jest ważniejsza niż nawalanie się z potworami. Teraz to gry o supermocach, udających, że nie są supermocami, ale kiedyś naprawdę polegały na opowiadaniu historii i trzymaniu się człowieczeństwa. Z nowości – InSpectres Jarreda Sorensena. Mocno na mnie wpłynął. W sumie większość gier indie to przepisane inaczej InSpectres i Primetime Adventures.

Mocne słowa na koniec. Jak ci się podobał Pyrkon?

Bardzo! Świetna impreza!

Planujesz wrócić?

Oczywiście, tylko to droga zabawa, a w grach nie ma zbyt dużej kasy. Chcę przyjechać z żoną, incognito, nie jako gość. Bilety ze Stanów słono kosztują.

No to na koniec strzał roku... kiedy będzie Polska w Siódmym Morzu?

Ha ha ha! Niezły strzał!

Dzięki za wywiad brachu!

Dzięki wielkie! ●

Kraków, 24 marca 2013.

LICEUM BYRON FALLS

Mała gra o nadprzyrodzonych szkolnych dramatach

AUTOR: JOHN WICK

TLUMACZENIE: MACIEJ „LUCEK” SABAT I JAKUB KAFEL

ILUSTRACJA: BARTŁOMIEJ FEDYCZAK



Spis treści

Miasto	90	Potwory.....	92
Postacie	90	Punkty Duszy.....	92
Imię	90	Wampiry	93
Zainteresowania	90	Wilkołaki.....	93
Przyjaciele.....	90	Czarnoksiężnicy i wiedźmy	93
Skończone!	91	Mumie.....	93
System	91	Ożywione Monstra.....	94
Klasa.....	91	<i>Każdy chce być Panem Czarnym...</i>	
Dorośli	91	<i>(Reservoir Dogs).....</i>	94
Rany i zgon.....	91	Moje Byron Falls.....	94
Narracja	91	Miasto	94
Kieszonkowe i praca	92	Liceum Byron Falls	95
Sprzęt	92	Posłowie.....	97
Wakacje.....	92	Karta Postaci	98

W mieście Byron Falls, gdzieś w Minnesocie, dzieje się więcej, niż ktokolwiek mógłby się spodziewać. Wiedźmy i czarnoksiężnicy, wampiry i wilkołaki, mumie i duchy nawiedzają każdy jego zakątek. No i oczywiście pełno tu pięknych, mądrych dziewcząt, które desperacko próbują się w nich zakochać.

Piszę *Liceum Byron Falls*, ponieważ zostałem wyzwany. W Dzień Discordii (5 maja 2010) robiłem to, co zwykle robię – przyjmowałem wszystkie wyzwania, które niósł mi los. Mój kumpel Rob Justice (prowadzący podcast *Bear Swarm*) rzucił mi wyzwanie i poprosił o napisanie właśnie tej gry. Słyszał kiedyś, jak opowiadałem o niej na konwencji i uznał ją za całkiem sprytny pomysł. I oto jestem, parę miesięcy później z gotową grą.

Muszę jeszcze wspomnieć o Nicku Wattsie i jego grupie testerów, którym ta gra naprawdę dużo zawdzięcza. Grali w nią cholernie długo i dali mi tonę sugestii, które doprowadziły ją do ostatecznej formy.

Wielkie dzięki dla Nicka, Sureny, Jasona, Moniki, Kena, Kelly, Alana i Michaela.



Page Henley
Ma największe szanse zostać Prezydentem Stanów Zjednoczonych.

Miasto

Byron Falls jest typową mięsciną, po której biega cała masa nadnaturalnych stworzeń. Istnieje powód, dla którego ściągają właśnie tutaj. Na całym świecie nie ma bowiem miasteczka, w którym żyłoby więcej pięknych, mądrych, sprytnych i samotnych dziewcząt. Byron Falls ma też sporą bandę przystojnych, wrażliwych, kochających sztukę i mocno wyalienowanych młodych chłopaków, ale nikt tak naprawdę się nimi nie przejmuje. Wszyscy zostali przyćmieni przez dziewczęta.

W mieście jest sklep spożywczy, fryzjer, publiczna biblioteka, salon piękności, restauracje z mlecznymi szejkami i wszystko inne, czego mógłbyś się spodziewać. Żadnego Starbucksa. Żadnego KFC. Nawet McDonald pominął tę okolicę. *O nie, nie mój drogi panie. Wszystko tutaj jest rodzinne. I lubimy to tak, jak jest.*

Postacie

Żeby zagrać w *Liceum Byron Falls*, potrzebujesz stworzyć postać. Skseruj kartę postaci, weź ołówek i do roboty.

W tej grze jesteś zwykłym licealistą, który został wciągnięty do sekretnego świata nadprzyrodzonych istot. Nie masz nadprzyrodzonych mocy (jeszcze) i musisz polegać na pomocy innych, aby przetrwać.

Imię

Na początek zapisz swoje imię na karcie postaci. Upewnij się, że ma ono sekretne, symboliczne znaczenie, znane tylko tobie i paru innym osobom.

Zainteresowania

Teraz zajmijmy się kwestią, jakim jesteś uczniem. Masz trzy punkty do rozdzielenia pomiędzy pięć Zainteresowań. Są to:

Sport: kiedy chcesz, by postać zrobiła coś wymagającego siły, użyj *Sportu*.

Aktorstwo: kiedy próbujesz kogoś przekonać, użyj *Aktorstwa*.

Sztuka: gdy coś tworzysz lub jesteś zręczny, użyj *Sztuki*.

Nauka: Gdy chcesz coś wiedzieć, użyj *Nauki*.

Kara: Gdy robisz coś, czego nie powinieneś, użyj *Kary*.

Przyjaciele

Spójrz teraz na pięć miejsc na zdjęcia znajdujących się na twojej karcie postaci. Każde z nich jest dla jednego *Przyjaciela*. Masz ich tylko pięć, ponieważ możesz mieć tylko pięciu *Przyjaciół*.

Daję ci dziesięć punktów do wydania na twoich *Przyjaciół*. Im więcej punktów wydasz na *Przyjaciela*, tym bliżej ze sobą jesteście. Pięciopunktowy *Przyjaciel* ma z tobą mocniejszą więź, niż taki za dwa punkty.

Nie możesz zainwestować więcej, niż pięć punktów w jedną przyjaźń.

Na swoich *Przyjaciół* możesz wybrać postacie innych graczy lub stworzyć *Przyjaciela* BN-a. Twój wybór.

Wróg

Musisz także wybrać jednego *Wroga*. Ponownie, może być to jedna z postaci graczy lub ktoś inny...

A nie, chrzańć to. Musisz wybrać jedną z postaci graczy jako swojego *Wroga*. Inaczej byłoby to żalotne.



Remus Knightfall

Ma największe szanse na znalezienie matematycznego rozwiązania końca świata.



Morgan Starbuck

Ma największe szanse wygrać pojedynek na śmierć i życie.

Klasa

Umieść również rocznik twojej postaci na karcie. Wszyscy zaczynają jako *Świeżaki*. Pierwsza klasa liceum.

Skończone!

Wszystko już skończone. Jesteś gotowy wyruszyć do *Liceum Byron Falls*, spotkać wymarzonego potwora i zacząć licealne nieuprawianie seksu.

System

A teraz ten soczysty kawałek. Oto, jak rzeczy dzieją się w tej grze.

Za każdym razem, kiedy twoja postać podejmuje jakieś wyzwanie, rzucasz kośćmi.

Znaczący, nie zawsze rzucasz. Czasem nie będziesz ich mieć. Wszystko zależy od twoich *Zainteresowań* i *Przyjaciół*.

Jeśli masz *Zainteresowania*, które pasują do natury danego wyzwania, dostajesz tyle kości, ile punktów zainwestowałeś w dane *Zainteresowanie*.

Jeśli podejmujesz wyzwanie, którego natura ma coś wspólnego z którymś z twoich *Przyjaciół*, dostajesz do swojej puli tyle kości, ile punktów zainwestowałeś w tego *Przyjaciela*.

Każdy wynik parzysty oznacza sukces. Używasz sukcesów do opowiedzenia, w jaki sposób radzisz sobie z wyzwaniem. Jeśli nie masz żadnego sukcesu, to *Wróg* opowiada, jak ci nie wyszło w podjętym wyzwaniu.

Klasa

Postacie dostają solidny bonus do wyzwań przeciwko innym postaciom – za różnicę wieku. W im wyższej jesteś klasie, tym lepiej dla ciebie.

Przykład: Drugoklasista znęca się nad pierwszakiem. Dostaje dodatkową kość za swoją przewagę wieku.

Inny przykład: Senior (czwarta klasa) gnębi pierwszaka. Otrzymuje trzy bonusowe kości.

Rocznik daje bonusowe kości do dowolnego wyzwania przeciwko każdemu uczniowi.

Dorośli

Na potrzeby gry dorośli też mają swój rocznik. Daje im on cztery kości w każdym teście przeciwko uczniom.

Rany i zgon

Możesz użyć sukcesów zdobytych w wyzwaniu, żeby zadawać obrażenia innym postaciom. Takie rany nie mają wpływu na grę – są wyłącznie kolorem, efektem narracyjnym.

Jedynym sposobem, żeby postać zginęła jest deklaracja gracza uśmiercającego własną postać.

Narracja

Gdy podejmujesz ryzyko w grze, możesz otrzymać sukcesy. Każdy sukces pozwala na powiedzenie jednej prawdziwej rzeczy na temat wyniku działania.

Przykład: Twoja postać chce włamać się do szkolnego systemu komputerowego i wyrzuca dwa sukcesy na kościach. Możesz powiedzieć dwie rzeczy na temat wyniku tego działania.

Inny przykład: Twoja postać chce się zaprzyjaźnić z kapitanem drużyny futbolowej i wyrzuca trzy sukcesy. Możesz powiedzieć trzy rzeczy na temat wyniku tego działania.

Narrator może wypełniać luki między wprowadzonymi przez siebie detalami, ale rzeczy, które wprowadzasz są ostateczne. Innymi słowy, każdy gracz w trakcie gry przez pewien czas spełnia rolę Narratora.

Używanie sukcesów powoduje, że to gracze opowiadają historię. Narrator tylko moderuje akcję. Odgrywa on wyłącznie BN-ów. To znaczy potwory.

Kiedy opisujesz wynik wyzwania, pamiętaj o odpowiedzialności. Postacie innych osób są w twoich rękach. Nie bądź dupkiem.

Kieszonkowe i praca

W Byron Falls nie ma punktów doświadczenia, ani nic w tym stylu. Nie ma sposobu, aby naprawdę uczynić twoją postać „lepszą”. Istnieje jednak system nagród – coś, co nagradza dobre odgrywanie postaci. To kieszonkowe.

Twoja postać dostaje kieszonkowe na końcu każdej sesji. Według mnie dobre są nagrody pomiędzy 10 a 20 zielonych tygodniowo.

Dziesięć zielonych za średnie odgrywanie postaci na sesji i do dwudziestu, gdy twoi gracze naprawdę naharowali się jak dzikie osły, żeby zrobić fajną opowieść.

Oczywiście, jeśli postać chce więcej pieniędzy, zawsze może znaleźć pracę. Ale posiadanie pracy oznacza obowiązki i ograniczenie wolności. Trudniej wyrwać się na randkę ze swoim potwornym kochankiem... A to tylko dodaje więcej dramatyzmu. Wybornie.

Posiadanie pracy zwiększa „cosesyjną” nagrodę twojej postaci do 100\$. Będziesz jednak musiał chodzić do pracy regularnie. I jeśli stracisz pracę, przestaniesz dostawać pieniądze.

W skrócie: znalezienie pracy daje Narratorowi więcej okazji do utrudnienia ci życia.

(Sugeruję jedno miejsce pracy dla wszystkich postaci. Ułatwia to grę i sprawia, że sesja może odbywać się w jednym obszarze. Daj im pracę w lokalnym X-Markecie lub czymś w tym stylu).

Sprzęt

Jeśli twój bohater używa jakiegoś narzędzia, technologii, sprzętu lub broni, która pasuje do wyzwania, dostajesz dodatkową kość. Tadam! Coś, na co warto wydać kieszonkowe.

Wakacje

Kiedy zaczynają się wakacje, dla wszystkich nadchodzi czas zmian. To znaczy, że każda postać może ponownie rozdysonować swoje punkty na karcie postaci. Stwórz się od nowa.

Potwory

Czy wampiry mogą chodzić w świetle dnia? Czy srebrne kule naprawdę zabijają wilkołaki? Co zrobisz, gdy spotkasz gorącą laskę w bandażach?

Wszystkie odpowiedzi na te lub inne pytania ujawnią się w trakcie rozgrywki. Zasady dla wszystkich potworów w Byron Falls muszą zostać odkryte samodzielnie. Wymienianie ich tutaj mija się z celem.

Idea graczy zostających potworami w czasie trwania rozgrywki powstała w trakcie gier testowych. Grupa testowa Nicka nagieła zasady o graniu tylko dziewczętami (to bardziej sugestia, niż zasada) i drużyna była wypełniona męskimi oraz żeńskimi bohaterami. Wtedy Nick zaczął zmieniać kolejne postaci w potwory. Jedna z nich została wampirem, inna została wilkołakiem, a kolejna była mumią... ale Flux usunęła ich zanim to mogło nastąpić.

Raport Nicka sprawił, że zacząłem się zastanawiać nad tym, jak to włączyć do gry, aby jednocześnie było zabawne, ale także nawiązywało do literatury, którą staramy się zrekonstruować. Oto moje sugestie.

Punkty Duszy

Wszystkie postacie otrzymują nową statystykę zwaną *Duszą*. Każda postać ma dziesięć *Punktów Duszy*. Mogą one zostać wykorzystane przez graczy, aby uzyskać automatyczny sukces.



Todd Brent-Smythe

Ma największą szansę zabłysnąć w wywiadzie z wampirem.



Veronica Valentine

Ma największą szansę na posiadanie kopii każdej starej odrażającej książki w Stanach.

Kiedy *Punkt Duszy* zostanie wydany, to został wydany. Odszedł. Na zawsze. Nie ma możliwości, aby go odzyskać.

Jednakże, jeśli dwójka graczy zainwestuje wszystkie swoje dziesięć *Punktów Przyjaciół* w siebie nawzajem (kosztem wszystkich innych), ta dwójka może dzielić się swoimi *Punktami Duszy*. Takich ludzi nazywamy *Bratnimi Duszami*.

(Tak, to łamie zasadę o nie inwestowaniu więcej niż pięciu punktów w jednego przyjaciela, ale by móc tak uczynić, musisz przekonać innego gracza, aby chciał zrobić to samo, co ty.)

Jeśli postać człowieka zużyje wszystkie *Punkty Duszy*, umiera.

(Tak, to łamie zasadę o śmierci postaci tylko na skutek deklaracji gracza – używajcie tej mechaniki z rozwagą).

Wampiry

Wampiry nie mają dusz. Albo może i mają, ale martwe. Albo są po prostu głodne. Pozostawię to do twojej interpretacji. Picie krwi jest symbolem wypijania duszy, bądź w naszym przypadku: wypijania *Punktów Duszy*.

Co trzy dni wampir traci *Punkt Duszy*. Jeśli kiedykolwiek liczba jego *Punktów Duszy* spadnie do zera, rozsypuje się w pył. Musi pić krew – *Punkty Duszy* – by przetrwać. I nie, nie może po prostu pić krwi z torebek z krwią. Tu chodzi o rytuał picia bezpośrednio z człowieka. Pamiętaj: krew jest tylko symbolem. Tak naprawdę to *Punkty Duszy* są tym, czego wampir potrzebuje. By móc użyć jakiegokolwiek wampirzej mocy, potwór musi zużyć *Punktu Duszy*.

Więc co się dzieje, jeżeli wampir pozyska więcej niż dziesięć *Punktów Duszy*? Wtedy ma więcej niż dziesięć *Punktów Duszy*. Tak jest – im więcej krwi wypijesz, tym potężniejszy się stajesz.

Wilkołaki

Wilkołaki mają w sobie dwie dusze: duszę człowieka i duszę wilka. Oznacza to, że mają dwa zestawy *Punktów Duszy*. Wilkołaki używają swoich *Punktów Duszy Człowieka*, gdy są w swojej ludzkiej formie i *Punktów Duszy Bestii*, gdy przyjmują postać wilka. Wilkołaki mają pięć *Punktów Duszy Człowieka* oraz pięć *Punktów Duszy Bestii*.

Każdy rodzaj wilkołaczego mocy – nadludzka siła, nadludzka zręczność, nadludzkie zmysły, widzenie w ciemności – kosztują jeden *Punkt Duszy Bestii*.

Niestety, kiedy wilkołakowi skończą się *Punkty Duszy Bestii*, traci on nad sobą całkowitą kontrolę. Innymi słowy, narrator przejmuje kontrolę nad postacią gracza. Jedyna możliwość, aby wilkołak odzyskał *Punkty Duszy Bestii* to pożarcie ludzkiej ofiary.

Czarnoksiężnicy i wiedźmy

Oczywiście, rzucanie zaklęć kosztuje *Punkty Duszy*. Magia działa zawsze, pod warunkiem, że robisz to tak, jak trzeba. Musisz wymówić zaklęcie, wykonać dowolny fizyczny gest i mieć odpowiednie materiały. Narrator może zażądać takich rzeczy w dowolnej chwili. Im potężniejsze zaklęcie, tym bardziej wymagające ono będzie.

Czy są zaklęcia kradnące *Punkty Duszy*? Chciałoby się, nie?

Powinienem pozostawić w tym miejscu notatkę:

Hej, Narratorze. Wierzę, że podejmiesz odpowiedzialne decyzje. Nie będę narzucał ci z góry zasad w kwestii zaklęć. Ty je stwórz. Ufam ci. Baw się dobrze.

Mumie

Za każdym razem, kiedy myślę o mumiach, myślę o pierwszym kinowym symbolu seksu – Theda Bara. Użyj *Google* i sprawdź sam. Nie będziesz rozczarowany. Mumie także mają *Punkty*



Dave Waszwiszawatziszick

Ma największe szanse na zostanie nowym Żelaznym Szefem.



Mannin Python

Ma największe szanse na odkrycie zaginionego łądu Atlantydy.

Duszy i mogą je wydawać, by robić... to, co robią mumie. Na przykład pradawną egipską magię. Poza tym, jeśli mumii skończą się *Punkty Duszy*, udaje się na spoczynek i hibernuje przez sto lat, regenerując swoje *Punkty Duszy*. Cały jeden punkt na dekadę.

Ożywione Monstra

Golemy, potwory Frankensteina, ożywione lalki i świadome roboty mogą zostać stworzone przy pomocy magii bądź nauki. Tak czy inaczej, *Punkty Duszy*, które posiadają, umieszczane są w nich przez twórcę. Decyduje on również o mocach, które posiadają. Użycie jakiegokolwiek mocy kosztuje *Punkt Duszy*. Oczywiście, kiedy tylko *Punkty Duszy* się skończą, życie opuszcza konstrukt.

Czy twórca może dodać więcej *Punktów Duszy*?

Każdy chce być Panem Czarnym... (Reservoir Dogs)

Jednym z powodów, dla których stworzyłem regułę, że każdy ma grać ludzką dziewczyną jest to, że jak tylko dasz graczom możliwość grania potworami, szybko skończą ci się zwyczajne ludzkie postacie. W momencie, w którym jeden gracz zostanie potworem, nagle wszyscy chcą nimi zostać i wtedy dostajesz grę pełną potworów, bez żadnej pięknej dziewczyny (a nie pełną pięknych dziewczyn).

Myśląc w ten sposób... może być to interesujący sposób rozgrywki. Każdy jest potworem konkurującym o uwagę jednej pięknej dziewczyny.

Hmm... może mimo wszystko nie jest to taki zły pomysł.

Właściwie dodajmy regułę, która mówi, że jak tylko potwór zdobędzie piękną dziewczynę i staną się *Bratnimi Duszami*, będzie to dawało potworowi jeden *Punkt Duszy*, co trzy dni. Daj im jakąś zachętę, co?

Moje Byron Falls

Każde Byron Falls jest inne. To jest moja wizja i mam nadzieję, że będzie ona dla ciebie inspiracją.

Miasto

Moje Byron Falls jest położone na północ od Twin Cities, tuż ponad White Bear Lake. Dominują tam stare budynki, ma ono więcej kościołów, niż barów i więcej świateł drogowych, niż policjantów.

Populacja rozwinęła się pod koniec ubiegłego wieku, pod wpływem korporacji szukających taniej ziemi. Rada miejska budowała nowe domy na obrzeżach miasta, powodując wrażenie małego skrawka drewna i żelaza otoczonego stalą oraz szkłem.

The Falls- jak lokalni mieszkańcy je nazywają – można podzielić na poszczególne sekcje.

Jest główny rynek, najstarsza część *The Falls*. To tam można znaleźć zabytkowe sklepiki i budynki rządowe. Jest tam straż pożarna, biuro szeryfa, siedziba rady miejskiej oraz biuro burmistrza. Wszystko to w małym kręgu budynków.

Poza tym kręgiem znajduje się najbogatsza część miasta. Masywne trzypoziomowe wille wybudowane we wczesnych latach dziewiętnastego wieku. Domy są wielkie, trawniki nigdy się nie kończą, a każdy budynek otoczony jest z każdej strony murem. Stare, kamienne ściany z pojedynczymi plamami cegieł, które wstawili właściciele w miejsca, gdzie zaczęły się już sypać. Wschodnia strona miasta sąsiaduje z White Bear Lake i tam też znajduje się przedsiębiorstwo rybne. Wielkie magazyny, łodzie i doki. Na zachodniej stronie stoją nowoczesne budynki dające pracę i pieniądze z zewnątrz.

Dan Willard, Szeryf

Pomysł o Świętym Mikołaju w policyjnym mundurze. Właśnie widzisz szeryfa Byron Falls. Ma prosty i zaraźliwy śmiech, szeroki uśmiech i życzliwe serce. Ma także jednak silne poczucie obowiązku, a dobro miasta zajmuje kluczowe miejsce w jego duszy. Ludność Byron Falls ufa mu, powierzając swoje bezpieczeństwo. To zaufanie nie bierze się znikąd. Willard był detektywem kryminalnym w Twin Cities. Kiedy

przeszedł na emeryturę, osiadł tutaj. Lubi powolne, luźne dni. Zna wszystkie twarze w mieście, pamięta każde imię. Ma dwóch zastępców – obaj pracują na pół etatu – i spędza większość swojego czasu, zajmując się błahymi sprawami. W mieście prawie nie ma przestępstw, a większość z nich uchodzi przestępcom na sucho. Willard właściwie nie pamięta, kiedy ostatnio kogoś aresztował. Oczywiście przymyka czasem jednego pijanego kierowcę lub dwóch w piątkową i sobotnią noc, ale nigdy nie zajmuje się papierkową robotą: oni są w celach po to, by nie zranili siebie i kogoś innego.

Szeryf przymyka oko na wybryki dzieciaków. Przez lata natknął się na kilka dziwnych wydarzeń i jest świadom, że w mieście dzieje się coś, czego nie potrafi dostrzec... jednakże jak dotąd nie znalazł żadnych śladów, a jak każdy prawdziwy policjant, potrzebuje rzeczywistych dowodów, zanim zacznie wysnuwać jakiegokolwiek przypuszczenia.

Pani Anne Reyback, Menadżer Słodkich Ząbków

W centrum głównego rynku znajdują się Słodkie Ząbki: staromodna fontanna lemoniady. Kobieta, która się nimi zajmuje jest wielka, uśmiechnięta, ze srebrzystymi włosami. Jest właścicielką Słodkich Ząbków od ponad dwudziestu lat i nie zanoszą się na to, by miała przestać. Wszyscy pojawiają się u niej, aby skosztować pysznych słodczy, koktajli mlecznych i kogla mogła.

Dawno temu Anne Reyback była piękną dziewczyną. Zakochała się w potworze, jednak utraciła swą miłość w momencie, kiedy grupa wilkołaków przybyła do miasta, szukając bójki. Anne zna sekrety Byron Falls i pomoże każdemu, kto będzie w potrzebie.

Liceum Byron Falls

Liceum Byron Falls jest jednym z najnowszych budynków w mieście. Jest kwadratowe i betonowe; wygląda jak forteca. Stare liceum spłonęło w tajemniczym pożarze kilka lat temu i trzeba je było odbudować.

Oto lista nauczycieli i pracowników szkoły:

Pan Terence Earl, Zastępca Dyrektora

Nikt nigdy nie widział Dyrektora, niektórzy nawet mówią, że on nie istnieje. Gdy tylko jakieś dziecko wpada w tarapaty, spotyka się zamiast tego z jego Zastępcą.

Pan Earl ma ponad sześć stóp wzrostu i szczyty się burzą kukurydzianych włosów. Grał w futbol amerykański, kiedy jeszcze uczęszczał do liceum i koledżu, służył w Marines i studiował inżynierię, zanim został zastępcą dyrektora w Byron Falls. Nie jest porywczy i uważa się za człowieka interesu. Dbą o przyszłość dzieci i uważa, że kluczem do sukcesu jest dyscyplina.

Earl nic nie wie o sekretach Byron Falls. Wampiry, wilkołaki i mumie? Nonsens. Postrzega świat, jak każdy inżynier. Kiedy rzeczy się psują, co robisz? Naprawiasz je.





Angel Dante

Ma największe szanse na napisanie najlepiej sprzedającego się romansu.



Diana Rosensteel

Ma największe szanse na zostanie następną Miss Ameryki.

Pani Shelly Elliot, bibliotekarka

Liceum ma swojego naczelnego kawalarza – ale to naprawdę dziwne, że w tym przypadku jest to bibliotekarka. To ona przebiera się każdego Halloween. To ona i jej mąż idą rozegrać partyjkę kręgli przebrani w stroje klaunów. Nigdy nie przepuści okazji, by zażartować sobie z dzieci. Pani Elliot lubi się pośmiać, a najlepiej jest się śmiać, kiedy ktoś inny jest po drugiej stronie żartu.

Mimo całego swojego poczucia humoru, pani Elliot jest bardzo poważna w kwestii nauki. Kocha książki i filmy oraz uczęszcza do szkolnego klubu filmowego. Organizuje klub książki z dziećmi i ich rodzicami, dodatkowo każdej piątkowej nocy w bibliotece ma miejsce nocny seans filmowy. Szukaj jej na stołówce, chociaż...

Pan Richard Fort, nauczyciel chemii

Mówią na niego Pan Fort, ponieważ jest zbudowany jak forteca. Kwadratowy i szorstki. Ma gęstą brodę i wielkie ręce. Jest też odrobinę szalony. Wysadził w powietrze basen, kiedy wrzucił do wody czysty chlor. Absorbują go płomienie i jest szczególnie zainteresowany materiałami wybuchowymi domowej roboty. Niektórzy podejrzewają, że to on jest przyczyną tego, że stary budynek szkoły spłonął. Nikt tego jednak nie widział, więc nie można mu niczego udowodnić.

Pomimo szaleństwa, pan Fort jest także genialnym chemikiem. Jest też wielkim fanem fantastyki naukowej posiadającym ogromną bibliotekę, którą dzieli się z zaciekawionymi studentami.

Panna Joy Hickey, nauczycielka plastyki

Zawsze nosi długie, brązowe włosy spięte w kok. Za szklami okularów chowa wielkie, szare oczy, a jakiegokolwiek ślady figury ukryte są pod swetrami i wełnianymi spodnicami. Są na to dwa wytłumaczenia: albo Joy Hickey nie ma pojęcia, że jest gorącą laską, albo specjalnie to ukrywa.

W moim Byron Falls to drugie jest prawdziwe. Joy Hickey jest absolutnie przepiękną kobietą, jednak jej piękno jest przyćmione przez skromność i kompletny brak pewności siebie.

Oczywiście wszyscy chłopcy (oraz kilka dziewcząt) jest nią kompletnie zauroczonych.

Uwielbia malować, rysować i rzeźbić. Kocha wszystko, co ma jakikolwiek związek z twórczym wyrażaniem siebie. Nie do końca rozumie gry wideo (*Jak można marnować tyle czasu na czynność, która nie daje żadnego efektu?*) i stara się zachęcać uczniów, by zainteresowali się rękodziełem.

Oczywiście wszyscy wiedzą, że na tabliczce na drzwiach ma napisane: *Panna Hickey*, a nie *Pani Hickey*.

Pan Jan Thorgrimsson, nauczyciel wychowania fizycznego

Wygląda jak burzowy gigant: czerwone włosy, pełna broda, ramiona tak szerokie, że znajdują się w dwóch strefach czasowych. Jego skóra wygląda, jakby nigdy nie widziała słońca. Uczniowie lubią nazywać go pseudonimem z ringu: *Mister Grimm*. Kiedyś protestował przeciw tej ksywie, ale z czasem przyłgnęła i sobie odpuścił.

Mister Grimm z początku był niechętny pracy wuefisty, jednak gdy minęło trochę czasu, pokochał możliwość pomagania dzieciom. Nienawidzi dręczycieli i kara ich dodatkowymi kólkami wokół boiska oraz przysiadami. Jest także trenerem dla trzech drużyn Byron Falls: drużyny futbolu amerykańskiego, drużyny kobiecej piłki nożnej i drużyny baseballowej. Próbował stworzyć żeńską drużynę softballa, ale jak dotąd nie miał szczęścia.

Pan Jason Michaels, nauczyciel techniki

Pan Michaels przyjechał do Byron Falls z Portland w Oregonie. Ma krzaczastą brodę, rozczochrane włosy, a uczniowie podejrzewają, że po godzinach pali trawkę. Nosi pledowe koszulki, buty robocze i słucha młodzieżowej muzyki. Nie znosi tych wszystkich zasad. Jest młodszy od większości nauczycieli w Byron Falls i stanowi oparcie dla dzieci, które wpadły w tarapaty. To w jego władzy znajduje się sala kar, więc ma wiele okazji do porozmawiania z uczniami.

Kiedyś miał warsztat naprawczy, ale niestety nie był w stanie go utrzymać. Za każdym razem, jak ktoś przychodził, narzekając na samochód wydający dziwne dźwięki, bądź kiedy samochód nie chciał przyspieszyć, on otwierał maskę, zerkał, przekręcał coś kluczem i naprawiał to, a potem, kiedy proponowałeś mu pieniądze odpowiadał: *Nie stary, nie trzeba*. To dlatego nie mógł utrzymać swojego warsztatu.

Nadal jest takim facetem, studenci przyprowadzają swoje samochody do szkoły zamiast iść do lokalnego warsztatu. On je naprawia przy pomocy klucza i pięciu minut, a potem odsyła w trasę. Nie trzeba dodawać, że lokalne warsztaty samochodowe i dealerzy aut nienawidzą go. Kiedy przychodzą narzekać, on tylko uśmiecha się i podkręca radio do dziesiątki (nastawione na klasyczną stację rockową).

Pan Roland Storme, nauczyciel angielskiego

Wygląda, jakby zszedł z okładki powieści romantycznej. Brązowe włosy opadające kaskadami na ramiona, rzadka broda ponad jego kwadratową szczęką, przejrzysto-błękitne oczy, które wydają, jakby miały świecić w ciemności. Wypracowana postura, niski, barytonowy głos, duże ręce i krzywy uśmiešek, który wskazuje na to, że nie może głośno powiedzieć tego, o czym myśli.

W klasie żartuje sobie z nazwy miasta, nie trzyma się wyznaczonego programu nauczania i woli poświęcić więcej uwagi na romanse. Gdy czyta na głos, wszystkie dziewczyny w klasie (oraz niektórzy chłopcy) rozplývają się na swoich miejscach.

Pan Storme albo nie wie co robi, albo wie to doskonale. W moim Byron Falls jest to mało ważne. Ma on styl szelmowskiego dzentelmena, ale nie przejawia miłosnych zapędów w stronę żadnego z uczniów. Zamiast tego cała jego energia skupia się na nieśmiałej nauczycielce plastyki pannie Hickey. Jak dotąd, nie wylapała ona jego insynuacji i ukrytych sugestii.

A może jednak je zauważyła...

Pan Pacey Trick, nauczyciel matematyki

Jest smukły niczym pajęcza noga, mówi z akcentem, którego nikt nie jest w stanie rozpoznać, a jego uśmiech będzie prześladował cię w snach.

Pan Trick jest nie tylko nauczycielem matematyki, ale służy również jako swego rodzaju postrach dla całego miasta. Kiedy przyjechał do miasta, przywiózł ze sobą lokalny nawiedzony dom – ten przy ulicy Winchester 66 – i zachowuje to dla siebie. Nie ma rodziny i przyjaciół. Dziwne dźwięki dochodzą z jego domu, gdy zajdzie słońce. Kiedy tylko księżyc skryje się za chmurami, w oknie na poddaszu można dostrzec podejrzane niebieskie światło.

W klasie jest surowy i wymagający, a jego miły kobiecy głos może ukąsić niczym bicz. Zawsze nosi nieskazitelny, czarny garnitur.

Postowie...

Kilku ludzi pytało mnie, czy Byron Falls to odniesienie do czegoś szczególnego, specyficzny twór popkultury. Muszę przyznać, że tak w istocie jest.

Historia o pięknych dziewczętach z liceum zakochujących się w potworach i cały ten melodramatyczny, operowo mydlany nonsens, który za tym podąża naprawdę jest inspiracją dla tej pracy.

Dlatego dziękuję ci, Jossie Whedonie. Jestem twoim dłużnikiem za tę grę.



Aleister Crowe
Ma największe szansę na stworzenie gry na podstawie wydarzeń z naszego życia.



Jane St. Claire
Ma największe szanse na zaprojektowanie gry dialogowej (rzeczony gry).

KARTA POSTACI

Liceum Byron Falls

Imię:

Przyjaciele:

Imię: _____

Szczegóły: _____

Imię: _____

Szczegóły: _____

Imię: _____

Szczegóły: _____

Imię: _____

Szczegóły: _____

Imię: _____

Szczegóły: _____

Dusza: _____

Zainteresowania:

Aktorstwo Kara Nauka

Sport Sztuka

Praca: _____

Pieniądze: _____

Sprzęt:

Wróg:

RPG I LARP W JEDNYM STALI DOMU?

BARTEK ZIOŁO



Jeżeli czytacie te słowa znaczy to, że dotarliście do początku sekcji larpowej w pierwszym numerze reaktywowanej „Magii i Miecza”. Istnieje nawet szansa, że kiedyś mieliście już z larpami styczność. Może nawet w jakiegoś zagraliście. Ale czy na pewno macie pełen ogląd tego, jak larpy wyglądają w Polsce obecnie? Wasze przekonania i doświadczenia mogą być mocno oddalone od stanu rzeczywistego. A bez uzmysłowienia sobie tego faktu, żaden z kolejnych artykułów nie będzie dla was zrozumiały. Zacznijmy więc od definicji:

Larp – (ang. *Live Action Role Play*) – czyli gry fabularne rozgrywane na żywo. Gracze wcielają się w postaci i rozgrywają przygodę w terenie, przebrani w odpowiednie stroje.¹

Larp (ang. *live action role-playing*) – aktywność na pograniczu gry i sztuki, podczas której uczestnicy wspólnie tworzą i przeżywają opowieść, odgrywając role podobnie do improwizowanego teatru. Akcja larpa może być osadzona zarówno w świecie rzeczywistym, jak i fikcyjnym.²

Powyższe wyniki można lub można było znaleźć pod hasłem *larp* w polskiej Wikipedii. Pierwszy z nich to cała zawartość strony wpisanej do internetowej encyklopedii po raz pierwszy w 2004 roku. Druga to pierwsze dwa zdania z bardzo rozległej definicji, którą znajdziecie tam teraz. Zanim zaczniecie się zapoznawać z pozostałymi artykułami larpowymi w „Magii i Mieczu”, musicie zrozumieć, co tak naprawdę wydarzyło się przez te dziesięć lat. I ten tekst ma wam w tym pomóc. Zacznijmy od tego, że...

Larpy to nie tylko „gry fabularne rozgrywane na żywo”

Najczęstszym argumentem używanym przez zwolenników tej tezy jest rzekome wywodzenie się larpów z papierowego RPG. Nie trzeba daleko szukać, Piotr Milewski w publikacji z Konferencji Larpowej „KOLA” z 2013 roku napisał:

1989 – W Supraślu, w dniach 4-7 maja, odbywa się konwent Kontur, organizowany przez Białostocki Klub Fantastyki „Ubik” oraz Podlaski Klub Fantastyki „Taurus”. Jednym z punktów programu jest gra terenowa organizowana przez związanych z Ubikiem harcerzy. Gracze podzieleni są na drużyny, które pokonują tą samą trasę w różnych odstępach czasu. Na trasie znajdują się punkty z zadaniami oraz postacie, z którymi drużyny wchodzi w interakcję. Jest to pierwszy „action LARP” rozegrany w Polsce, w luźnym, bajkowym settingu.³

Pierwszy numer czasopisma, które właśnie czytacie trafił do kiosków cztery lata później. A dopiero w 1994 Wydawnictwo MAG puściło drukiem pierwszego Warhammera. Można się oczywiście spierać, że gry fabularne (głównie w postaci kserówek z zagranicy) były dostępne w Polsce już wcześniej. Tak samo jednak można się spierać, czy wspomniany Konturowy larp był rzeczywiście pierwszy – niektórzy powołują się na gry nawet z lat 50. i 60. ubiegłego wieku. Ważne jest to, że o prostym wynikaniu jednego z drugiego nie może być tutaj mowy.

Jako bezzasadny pominę też inny, często pojawiający się argument, który wynika z rozwinięcia skrótu. Skoro jest to Live Action Role-Playing, to rzeczywiście mamy do czynienia z odgrywaniem

¹ Anonimowa definicja umieszczona w polskiej Wikipedii pod hasłem „larp” z dnia 17.10.2004 roku.

² Fragment obecnej definicji hasła „larp” w polskiej Wikipedii autorstwa Dominika Dembinskiego.

³ Fragment artykułu „I rzekł RPG: >>Larpie, ty niewdzięczne dziecię moje<<”, Piotr Milewski, Publikacja Konferencji Larpowej „Kola”, 2013.

STEREOTYPOWY LARPOWIEC TO MŁODY
CZŁOWIEK OWINIĘTY W STARĄ ZASŁONĘ,
BIEGAJĄCY PO LESIE Z KAWĄLKEM OTULINY
W DŁONI ORAZ ZAPASEM PIŁECZEK TENISOWYCH
ZASTĘPUJĄCYCH MU KULE OGNIĄ.

na żywo. Ale już niekoniecznie z grami fabularnymi na żywo, prawda? Nikt przecież nie będzie twierdził, że gry planszowe lub teatr również wywodzą się z RPG.

Na koniec – larpy już dawno przestały opierać się wyłącznie na systemach RPG. Można wręcz zaryzykować twierdzenie, że od tej praktyki kompletnie się odchodzi. Zerknijmy chociażby na zeszłoroczny Pyrkon. W jego trakcie odbyło się 50 larpów, z czego jedynie cztery (jak wynika z opisów w programie) były oparte na jakimkolwiek systemie lub świecie znanym z podręcznika do RPG. Zupełnie to jednak nie dziwi, gdy zdamy sobie sprawę z tego, że...

Larpy to nie tylko „rozgrywanie przygód w terenie”

Wszystko zaczęło się od rozbudowanych podchodów, w których, przenosząc się w światy magii i fantazji, mogliśmy grać orkiem lub elfem i wspólnie wykonywać zadania. Mimo że takie gry wciąż istnieją, nie są to jedyne rzeczy, które nazywamy larpami. Można wyodrębnić wiele ich rodzajów.

Larpy terenowe to takie, które dzieją się na dużym obszarze, często z pełną i szczegółową scenografią (czyli wszystko w nich jest dokładnie takie, jak wygląda w grze). Zazwyczaj trwają kilka dni, a największe gromadzą niejednokrotnie nawet po kilkaset osób. *Chamber* larpy odbywają się w pomieszczeniach (np. podczas konwentów) i zazwyczaj nie wychodzą poza ich teren. Zazwyczaj nie wymagają one od uczestników strojów czy rekwizytów, a ta jedna sala zamienia się w bal u gubernatora lub bazę Space Marines na Marsie. *Freeformy* to gry, w których całkowicie zapominamy o przywiązaniu do konkretnych bohaterów, miejsc czy spójności czasu, skupiając się wyłącznie na stworzeniu ciekawej historii. Sceny możemy

powtarzać w nieskończoność, jak w teatralnej próbie. To jedynie kilka przykładów.

Larpy mogą być też całkowicie „nieprzygodowe” i „niefantastyczne”. Niczym nadzwyczajnym nie jest symulowanie normalnego życia.

Możemy mieć więc grę o hipisowskiej komunie z lat siedemdziesiątych. lub zamachach na World Trade Center z 2001 roku. Odwzorowanie powieści Jane Austen albo historycznych wydarzeń z drugiej wojny światowej. Larpy, znacznie częściej niż RPG, dotyczą też tematyki społecznej i obyczajowej, często trudnej oraz wymagającej psychicznie. Nie oznacza to jednak, że nie mogą służyć po prostu do dobrej zabawy.

Ostatecznie w larpach często (choć nie zawsze) chodzi bardziej o odczuwanie niż odgrywanie, szczególnie że...

Larpy to nie tylko „przebieranie się w odpowiednie stroje”

Stereotypowy larpowiec to młody człowiek owinięty w starą zasłonę, biegnący po lesie z kawałkiem otuliny w dłoni oraz zapasem piłeczek tenisowych zastępujących mu kule ognia. Nie jest to prawdą z przynajmniej kilku powodów.

Po pierwsze, poziom nie tylko samych scenariuszy, ale też przygotowania uczestników jest bardzo wysoki. Nie jest niczym nadzwyczajnym szykowanie się do danej roli przez wiele miesięcy, wydając przy tym niejednokrotnie setki złotych na strój i rekwizyty, mimo że nikt od nikogo tego nie wymaga. (Poza tym, jak pisałem wcześniej, zdarzają się też gry, które w ogóle nie wymagają jakichkolwiek przebrań lub przygotowań).

Po drugie, w wielu przypadkach do larpów zaangażowane są oszałamiające scenografie. Wiele gier terenowych buduje stałe lokacje w lesie, które służą im przez wiele lat (ostatnio zrobiły tak Orkon i Flamberg). Mieliśmy już również scenariusze odbywające się na prawdziwych zamkach (np. *Geas: Burgkon* na Grodzcu lub zbliżający się *College of Wizardry* na zamku Czocho). Wykorzystywane są opuszczone lotniska (*OldTown*), infrastruktura kopalni (*Ziemie Jałowe*) i najróżniejsze inne lokacje, przystosowane specjalnie

pod daną grę. Pod Przemysłem powstała nawet cała fantastyczna Wioska Fantasy, która od paru lat wciąż się rozrasta. Twórcy piszą specjalne oprogramowanie komputerowe, które ma służyć wyłącznie do obsługi larpa lub w niesamowity sposób odmieniają wygląd zwykłej konwentowej sali.

Po trzecie, larpy to także całe dodatkowe zaplecze w postaci coraz popularniejszych gier miejskich, edukacyjnych i szkoleniowych. To pojęcie zawierające w sobie zaskakująco szeroki wachlarz zagadnień. Raz w roku odbywa się konferencja KOLA, powstaje coraz więcej nowych gier i festiwali (z najnowszych warto wspomnieć choćby o zielonogórskim *Replay* oraz białostockim *ArtE-ast Larp Festival*), w najlepsze trwają konkursy (jak *Złote Maski* i *Larpy Najwyższych Lotów*). Samym hobby zarażanych jest też coraz więcej osób, często w ogóle nie kojarzących, „czym jest to całe RPG”. W Sieci można znaleźć całą masę artykułów o teorii i praktyce larpowej. Dodatkowo twórcy z Polski

coraz częściej współpracują z ludźmi z zagranicy przy najróżniejszych projektach.

Uwzględniając jednak wszystko to, o czym wspomniałem powyżej...

Larpy to wciąż *Live Action Role-Playing*.

Pomimo tych wszystkich różnic pomiędzy nimi a „zwykłymi erpegami”, cały czas dużo je łączy. Angażują wyobraźnię i dają możliwość postawienia się w niecodziennych sytuacjach. Dzielą się na bardziej lub mniej skomplikowane. Kierowane są dla fanów praktycznie wszystkich możliwych konwencji. Wymagają więcej lub mniej czasu i zaangażowania. No i przede wszystkim – potrafią dać mnóstwo frajdy.

Larpy mogą być dla każdego. Kto wie, może okazać się dobre także i dla was, drodzy czytelnicy? Na pewno na łamach „Magii i Miecza” postaramy się przybliżyć je wam tak dokładnie, jak to tylko możliwe. ●



DOSTĘPNA TAKŻE W WERSJI AUDIO NA

audioteka.pl

WYKOP TEGO LARPA

ANNIKA OLEJARZ

ILUSTRACJA: IWO STRZELECKI



Jest jak wujek z Ameryki i pomoże zrealizować nawet najbardziej szalone pomysły. Wynajmie studio do nagrania twojej płyty, wyda twoją książkę i zapewni środki na wyjazd w środku zimy w miejsce, w którym zdecydowana większość ludzkości nie chciałaby się znaleźć nawet w najbardziej sprzyjających okolicznościach przyrody. A, i robi twojego larpa... No, prawie.

Praca nóg albo podstawy

Crowdfunding, „pożyczki społecznościowe”, powstał jako alternatywa dla klasycznego poszukiwania sponsora lub walki o zdolność kredytową w banku. Twój cel może być pozbawiony szans na realistyczny biznesplan, jeśli uda ci się jednak przekonać użytkowników serwisów pokroju *Kickstartera*, *Wspieram.to* lub *PolakPotrafi.pl*, że to, co chcesz zrobić jest po prostu... fajne, masz duże szanse na udaną zbiórkę.

POPULARNOŚCIĄ CIESZĄ SIĘ
KWESTY NA „DOKUMENTACJĘ
AUDIO/WIDEO Z GRY” LUB
WYDANIE PUBLIKACJI Z JEJ
SCENARIUSZEM.

Kata, czyli wprawki

Kluczem do sukcesu jest jednak PR, więc nie obędzie się bez nagrania filmiku. Znaczenie mają również bonusy przyznawane płacącym w zależności od ich wkładu w inicjatywę. Na korzyść takiej formy zbiórek w odniesieniu do Larpów na pewno działa oryginalność. Na jej niekorzyść w gruncie rzeczy to samo. Ostatecznie więc, częściej niż finansowanie całości inicjatywy, twórcy wybierają próbę zebrania środków na jej łatwo „wytlumaczalną” część. Popularnością cieszą się kwesty na „dokumentację audio/wideo z gry” lub wydanie publikacji z jej scenariuszem.

Spektakularnym sukcesem zakończyła się zbiórka funduszy na wydanie 22 scenariuszy larpowych – uzbierano dziewięciokrotnie więcej, niż zakładano – w ramach *Larp Factory Book Project*. Wkład użytkowników był właściwie formą prenumeraty, a sam *crowdfunding* – metodą na krzyknięcie „sprawdzam” i weryfikację, czy książka ma szansę się sprzedać. Za inicjatywą stała ceniona norweska grupa larpowa *Fantasiforbundet*, która na stronie projektu udostępniła opisy, zdjęcia i recenzje zrealizowanych scenariuszy, co zapewniało gwarancję ich jakości.

Lokalnie największym echem, choć ta inicjatywa nie była powiązana z samym projektowaniem gier, odbiła się zbiórka na krótkometrażówkę *Larp*, zrealizowaną przez grupę studentów Uniwersytetu Śląskiego. Duża mobilizacja larpowców i zachęcający zwiastun sprawiły, że projekt dwukrotnie przebił zakładany plan finansowy.

Wyskok z półobrotem

Nie chodzi nam jednak o udawanie, że gra toczy się o filmik z larpa. Przykład ponownie płynie z północy i dotyczy *The Monitor Celestra*, larpa umieszczonego w uniwersum *Battlestar Galactica* i rozgrywanego trzykrotnie w 2013 roku na pokładzie rzeczywistego niszczyciela HMS *Småland*. Bilans zamknął się w 120 tysiącach euro, z dużym prawdopodobieństwem klasyfikując grę jako jedną z najdroższych larpów w historii.

OD GRACZA WSPÓŁTWÓRCY
SCENARIUSZA NASTĄPIŁO
PRZEJŚCIE DO RELACJI BIZNESOWEJ
KLIENT-PRODUKT. ESKALUJĄC
W EFEKCIE OCZEKIWANIA
I OGRANICZAJĄC WKŁAD
UCZESTNIKÓW PRZED ORAZ
W TRAKCIE GRY.

Celestra została sfinansowana przez zbiórkę na *Indiegogo* oraz przez sprzedaż drogiego biletów (od 180 do 400 euro). Największe kontrowersje może budzić sprzężenie „większy wkład, większa zabawa”. W zależności od ceny wejściówki, gracz wybierał postać klasy A, B lub C, co jednak nie oznaczało pierwszo-, drugo- lub trzecioplanowego bohatera, ale to, jakie elementy ekwipunku zostaną mu zapewnione podczas gry. Postacią klasy A mógł być zarówno nielegalny emigrant, jak i polityczny lider. Postacie klasy C to z kolei oficerowie, ale też w pełni umundurowani piloci Viperów. Z drugiej strony, w ramach *crowdfundingu* oferowano większy wpływ na scenariusz, począwszy od możliwości wybrania postaci z twojej klasy dwa dni przed resztą graczy (60 euro), po tworzenie spersonalizowanych motywów dla całej grupy (opcja *Blue Squadron*, 5850 euro).

Celny cios

Umieszczenie gry w popularnym uniwersum, umiejętne nakręcanie „hype’a”, ale też i sprytnie skonstruowane „zachętki” dla graczy na pewno pomogły *Celestrze*. Nie do przeskoczenia lokalnie wydaje się natomiast sama skala przedsięwzięcia. Jak pokazała ankieta przygotowana w 2013 roku przez Dominika Dembinskiego, przeciętny polski larpowiec jest skory zapłacić 100 do 200 złotych za grę. Jedynie 7% wysupła na nią 300 lub więcej złotych. W konsekwencji w Polsce do gier twórcy raczej dopłacają (średnio 400 złotych), mimo ich relatywnie niskich budżetów.

Pomysł symulacyjnego larpa na prawdziwym niszczycielu oszałamia rozmachem, jednak także bardziej kameralne, porównywalne z polskimi osiągnięciami w tym zakresie inicjatywy nie

są skazane na zapomnienie. Kolejną wskazówką jest celowość: pokaż, że to, co robisz, czemuś służy. Na *Kickstarterze* grupa *Seekers Unlimited* z Los Angeles zbierała środki na realizację *edu-larpów*. Scenariusze nietypowych lekcji zostały przygotowane dla uczniów w każdym wieku i obejmowały różne przedmioty (w tym matematykę... wow!). Zebrane środki (9 tysięcy dolarów) twórcy przeznaczyli na podkręcenie wybranych 9 gier i dostosowanie ich do obowiązujących w Stanach standardów edukacyjnych oraz przygotowanie atrakcyjnego *print&play* dla nauczycieli chcących poprowadzić larpowe lekcje.

PRZECIĘTNY POLSKI LARPOWIEC JEST
SKORY ZAPŁACIĆ 100 DO 200 ZŁOTYCH
ZA GRĘ. JEDYNIIE 7% WYSUPŁA NA NIĄ
300 LUB WIĘCEJ ZŁOTYCH

Ippon!

Strona *Seekers Unlimited* nie pozostawia przy tym wątpliwości – mocną pozycją w twoim portfolio będzie wcześniejsze wzięcie sprawy w swoje ręce, a nie tylko poleganie na tysiącach użytkowników serwisu. Stowarzyszenie na stałe współpracuje z kilkoma sponsorami, organizuje też inne zbiórki (np. prowadzi larpy z tanimi wejściówkami). O tym, że *crowdfunding* lepiej sprawdza się jako kolejne, alternatywne źródło finansowania, wspomina także Shoshana Kessock, organizatorka konferencji larpowej *Living Games: To był nasz debiut i musieliśmy zdobyć środki na wszystko, począwszy od kosztów zaproszenia gości, przez jedzenie, miejsce i przygotowanie dokumentacji. Miałam świadomość, że będę musiała sięgnąć po różne sposoby fundraisingu. Zdobyliśmy sponsorów, NYU Game Center zaofერowało niewielki grant na wynajęcie pomieszczeń i uruchomiliśmy crowdfunding, aby przygotować dokumentację z prezentacji. Uczestnictwo w konferencji wiązało się również z niewielką opłatą. Staraliśmy się wprowadzić tak niskie opłaty, jak to tylko możliwe. Bilety pokryły sporą część wydatków, po resztę sięgnęliśmy do crowdfundingu.* – dodaje Shoshana.

...i pad

Niewątpliwym sukcesem *Celestry* wskazał jednak problemy rodzące się po decyzji o publicznej zbiórce środków na larpa. Mimo starań twórców, nie udało się uniknąć problemów gradacji graczy. Relatywnie niewielka grupa postaci klasy C miała dostęp do elementów scenografii, które zżarły lwią część budżetu i na które zrzucili się wszyscy uczestnicy. Ograniczyła też twórczą wolność. Blue Squadron uszczywniał scenarzystów. Pojawił się problem z nieadekwatną obsadą roli. Do tego doszły zgrzyty w stosunku uczestników do larpa. Od gracza-współtwórcy scenariusza nastąpiło przejście do relacji biznesowej klient-produkt. Eskalując w efekcie oczekiwania i ograniczając wkład uczestników przed oraz w trakcie gry.

Dotychczas jedyną w Polsce próbę *crowdfundingu* podjęła załoga Wioski Fantasy. Z wysoko postawioną poprzeczką 10 tysięcy dolarów, umieszczona w zagranicznym serwisie inicjatywa – w ramach której można było dostać wpis do księgi pamiątkowej, album ze zdjęciami, a w wersji *legend* (1500 dolarów) własny drewniany posążek stojący w wiosce – pozostaje jednak wyłącznie egzotyczną ciekawostką. ●

Więcej:

strona internetowa Larp Factory Book Project:

<http://larpfactorybookproject.blogspot.no/p/welcome.html>

strona internetowa Seekers Unlimited:

<http://seekersunlimited.com/>

ankieta larpowa: <http://larpbase.pl/?cat=244>

Crowdfunding Celestra, Markus Montala, [z:] The Cutting Edge of Nordic Larp, Knutpunkt 2014



DZIESIĘĆ GRZECHÓW LARPOWEGO MISTRZA GRY

DOROTA KALINA TROJANOWSKA

ILUSTRACJA: ANNA RULSKA



Choć czasem trudno w to uwierzyć, Mistrz Gry też człowiek. A człowiek, jak wiadomo, bywa istotą grzeszną. Występki larpowych MG są liczne i mniej lub bardziej paskudne. Prawda jest jednak taka, że my wszyscy, którzy robimy larpy (w tym niżej podpisana), jesteśmy lub byliśmy w jakimś stopniu winni przynajmniej części z nich, warto więc przyjrzeć się im bliżej i odtąd dążyć do poprawy. Oto dziesięć grzechów larpowego MG – wybór subiektywny, opis nie do końca poważny, sytuacje oparte na faktach.

1. Gra-kłamstwo.

Graczom udało się wybrać nowego księcia, znaleźć szpiegów, wydać dzieci za mąż i uratować świat za pomocą magicznego artefaktu... Nie, wcale nie. Nic takiego się nie wydarzyło. Postacie to tak naprawdę pacjenci psychiatryka pogrążeni we wspólnym urojeniu. Albo nieświadome dusze dawno zmarłych osób. Albo projekcje superkomputera analizującego różne wersje rzeczywistości. Oczywiście gracze nie mieli żadnej możliwości, aby się tego dowiedzieć podczas gry i dopiero na *debriefingu* dowiadują się, że właśnie zmarnowali kilka godzin swojego życia, a MG podskakuje z radości, że ich tak niesamowicie oraz oryginalnie oszukał. Przecież nic nie jest tak sprytnie i nic tak bardzo nie nadaje sensu fabule jak ujawnienie, że była ściemną, prawda?

2. Reflektory na mnie!

Wszystkie postacie na larpie są jedynie tłem dla głównego bohatera, wielkiej gwiazdy wieczoru, Bardzo Ważnego BN-a, który rozwiązuje wszystkie wątki i ma nieograniczoną władzę. Oczywiście odgrywa go sam MG. Przecież po to pisze się larpy, aby znaleźć tło i widownię dla swojej własnej osoby, prawda? Słucham? Oddać BN-a graczowi, niech też ma frajdę? Jak to – przecież to mój larp i moja zabawa!

3. Równi i równiejsi.

Dwie frakcje pogrążone są w konflikcie, który początkowo wydawał się być zbalansowany, ale później zaczęło dziać się coś dziwnego. MG wspiera grupę A, dorzucając im nowe informacje i przedmioty, ale w przypadku grupy B wszystkie konflikty

rozwiązuje na jej niekorzyść i odmawia jakiegokolwiek pomocy. Dlaczego? Bo wygrana grupy A będzie „lepsza dla świata”. Pytanie: dlaczego zamiast larpa nie przeprowadził perfekcyjnej symulacji w swojej głowie? Miałby wtedy pewność, że wszystko skończy się we właściwy sposób...

4. Mistrz marionetek.

Rozmowa przed grą? Wybieranie postaci? Można o tym jedynie pomarzyć – przecież MG wie lepiej. To jego gra i on już dobrze przemyślał, w których rolach gracze będą mu pasowali. Mają jednak spełniać jego piękną wizję, nic więcej. Wkład graczy? Przecież to jego larp! A dlaczego nakrzyczał na tamtego kolesia? Bo źle grał. Czytaj: nie tak, jak MG to sobie wyobrażał. Ach, ci gracze, wciąż psują takie świetne gry...

5. Plan dziesiąty z kosmosu.

Na larpie są bohaterowie... I cała reszta. Postacie bez powiązań z fabułą, stanowiące za to tło dla rozgrywających się wątków, bo przecież miasto powinno być zaludnione. Dalecy kuzyni, młode dziewczęta szukające mężów, przypadkowi podróżni. Bohaterowie nawet nie drugo- czy trzecio-, ale dziesięcioplanowi – snujący się bez celu po terenie gry, umierający z nudów i obserwujący czasem, jak inni przeżywają właśnie najbardziej

epickie chwile swojego życia. To się nazywa dobrze spożytkowany czas!

6. Do trzech razy sztuka.

Połowa ról jest obsadzona już na samym początku – to znajomi MG, którzy w tego larpa grali wcześniej i których zaprosił, żeby go „pociągnęli”. Ale jak to - znają fabułę? To *jeep*? Nie, to zwykły *chamber*. Dostali oczywiście najważniejsze role,



związane z głównym wątkiem, więc grają sobie spokojnie i „zaliczają” kolejne etapy znanej sobie fabuły. Reszta graczy umiera z nudów, bo tamci nawet z nimi nie gadają – przecież znają tajemnice gry i wiedzą, że „nowi” nie są istotni. Drogi MG, dlaczego tak? Żeby larp „wyszedł”? A sam nie może „wyjść”, trzeba mu aż tak pomagać? Tak, jesteśmy bardzo wdzięczni, że tak bardzo dbasz o naszą rozrywkę, iż nie musimy nawet grać! Co za wygoda! To może my też już „wyjdziemy”?

7. Niewielki finał.

Wątki rozwiązane, gracze jeszcze trochę rozmawiają, trochę się snują, część wyszła już z roli, ktoś patrzy na zegarek. Czy mamy jeszcze coś do roboty? Czy na coś czekamy? A, tak – na MG, który pewnie za kilka minut zorientuje się, że nie zaplanował żadnego zakończenia, ani nie wpadł na to, iż wypadałoby grę już uciąć. Emocje opadają, ktoś ukradkiem ziewa, larp się rozmył i właściwie nie wiadomo czy jeszcze trwa, czy już nie.

8. W poszukiwaniu straconego czasu.

Wszyscy kochamy puste wątki. W karcie stoi jak byk: żona zaginęła, dwa dni temu wyszła z domu i nie wróciła, coś się musiało stać. Więc cały larp schodzi ci na poszukiwaniach i przepytывaniu ludzi – nikt nic nie słyszał. Ani w tej wiosce, ani w sąsiedniej. Las przeczesany do ostatniego źdźbła trawy – bezskutecznie. To musi być jakaś poważna sprawa, mroczne kultury, potwory, porwania... Albo i nie, bo po larpie MG informuje cię, że żadnej żony nie było, nikt o niej nic nawet nie wiedział. Nie było chętnej graczkii, a w karcie zostać musiała, bo jak to tak, chłop bez żony? No

i tylko dwa zadania miałaś, a standardowo są trzy, więc żona dopisana. I widzisz, pochodziłeś sobie po lesie dla zdrowia.

9. Jak ty się właściwie nazywasz?

Na larpie podchodzi facet i zaczyna gadać o prywatnych sprawach. Przetrząsamy szybko pamięć – kto to może być? Szybkie spojrzenie na identyfikator nic nie wyjaśnia. W końcu pytamy o tożsamość. I tu wielkie zdziwienie – no jak to, przecież to twój brat! Masz brata! W dodatku macie jakieś ważne wspólne sprawy! A karta postaci milczy... Albo inaczej: postać w karcie jest, ale w różnych miejscach tekstu nosi zupełnie różne imiona. Ktoś tu się nie umiał zdecydować. Pewnie rodzice, jak zwykle.

10. Mrok, zło i zwątpienie.

Jest konwent, zagrałoby się coś. Zaraz zaczyna się jakiś larp, zobaczymy w informatorze, o co chodzi. Hm, więc tak: jest noc, pali się jakaś świeczka, jest dużo czerwieni, ktoś wzdycha... Koniec opisu. Ale klimatycznie, bardzo poetycko wstęp. Tylko o czym właściwie jest ta gra i jak wygląda?

Pośmialiśmy się trochę, a teraz chwila na refleksję. Co ja, jako autor i prowadzący, mam na sumieniu? Pogrzeżyło się trochę, oj, pogrzeżyło – czy to przy pisaniu, czy prowadzeniu larpów. To pośmiejmy się jeszcze chwilę, odetchnijmy i nie grzeszmy już więcej. Albo przynajmniej nie larpowo. ●

Źródła:

Piotr Milewski – 12 sztuczek
publikacja z Konferencji Larpowej KOLA 2014.



LARPOWE SZTUCZKI I TRIKI

Odcinek pierwszy: podwodni inżynierowie

KRZYSZTOF „FLAPJACK” MAJ



Witam was w rubryce dedykowanej pomysłom i sztuczkom, które mają za zadanie służyć pomocą oraz inspiracją dla twórców larpów. W kolejnych odsłonach będziemy prezentować jeden konkretny problem oraz proponować jego rozwiązanie. Jeżeli macie swoje sprawdzone larpowe patenty, którymi chcielibyście się podzielić, nie wahajcie się i piszcie do mnie (srkkrzysztofmaj@gmail.com).

Trust me, I'm an engineer – mechanika dla mechaników

Inżynierowie, technicy, mechanicy, wynalazcy i inni koledzy MacGyvera to postacie często występujące w larpach z elementami symulacji. Żaden statek kosmiczny nie przetrwa lotu bez sprawnej obsługi technicznej, a niejedną przeciwność losu uda się pokonać dzięki niezwykłemu wynalazkowi. Ktoś musi naprawiać ekwipunek, produkować broń i robić te wszystkie techniczne rzeczy. Tylko jak wprowadzić takie elementy do larpa?

Zdarzyło mi się brać udział w grach, w których mechanicy, aby naprawić jakieś urządzenie, musieli spędzić przy nim wyznaczoną ilość czasu. Jeżeli gracze mieli wystarczająco dużo samozaparcia udawali, że majstrują coś przy ścianach, rozmawiając *w klimacie*. Jeśli brak im było weny lub zdążyli się już znudzić, czekali aż upłynie określony przez zasady czas. Moim zdaniem takie podejście do roli techników zdecydowanie zubaża postaci i sprawia, że stają się słabo grywalne.

Projektując larpa rozgrywanego się na okręcie podwodnym, chciałem dać graczom możliwość naprawiania uszkodzeń, które mogły powstać w czasie walk z innymi jednostkami lub w wyniku sabotażu. Naprawy oraz inżynieria wiążą się z precyzyjnymi czynnościami manualnymi oraz wysiłkiem umysłowym. Inspirując się systemem

minigier, pojawiającym się w wielu grach komputerowych, wprowadziłem do larpa *system puzzli*. Zasady były proste: aby dokonać naprawy danego systemu, mechanicy musieli udać się do wyznaczonego miejsca i ułożyć tam puzzle. Po złożeniu układanki uzyskiwali kod, który należało wprowadzić do systemu łodzi. Podanie prawidłowego kodu przywracało do działania uszkodzony system. Pomysł sprawdził się wyśmienicie i mimo abstrakcyjności wykonywanej czynności (naprawianie okrętu podwodnego za pomocą puzzli), wprowadził do gry prawdziwe emocje oraz ułatwił graczom wczucie się w postać. Można świetnie rozwinąć ten mechanizm i wprowadzić dodatkowe wątki oparte o same puzzle. Brakujące części mechanizmu, ukryte na terenie gry. Negocjacje handlowe w celu zdobycia kluczowego elementu. Sprytnie przeprowadzona kradzież lub brawurowy pojedynek, którego stawką jest niezwykle rzadkie urządzenie...

Niewątpliwą zaletą tego rozwiązania jest łatwość wykonania takich puzzli. Użyłem zdjęć podzespołów elektronicznych – wydrukowałem je w dużej rozdzielczości i pociąłem na kawałki. Naklejenie na tekturę lub kawałki drewna doda układance swoistego *ciężaru gatunkowego*. Dobrze

ABY NAPRAWIĆ URZĄDZENIE POSTACI MUSIAŁY SPĘDZIĆ PRZY NIM WYZNACZONĄ IŁOŚĆ CZASU. GRACZE UDAWALI, ŻE MAJSTRUJĄ COŚ PRZY ŚCIANACH, ROZMAWIAJĄC W KLIMACIE. A JEŚLI BRAK IM BYŁO WENY LUB ZDĄŻYLI SIĘ JUŻ ZNUDZIĆ, SIEDZIELI I CZEKALI AŻ UPŁYNIJE OKREŚLONY PRZEZ ZASADY CZAS.

jest przemyśleć, ile takich wydruków będzie nam potrzebne w trakcie larp'a. Jedna układanka zanudzi graczy na śmierć, jeżeli będzie używana w każdym wyzwaniu. Lepiej przygotować ich więcej, niż później słuchać narzekania. Radzę nie przesadzać ze stopniem skomplikowania układanki – jeśli zajdzie potrzeba podniesienia ich stopnia trudności, zawsze możecie polecić graczom ułożenie kilku układanki równocześnie. Puzzle łatwo zastąpić innymi łamigłówkami – ważne jest skuteczne zaangażowanie graczy w odgrywane czynności.

System ten można zastosować nie tylko do przeprowadzania napraw, ale również do konstruowania przedmiotów. Inżynier po ułożeniu odpowiedniego układu może otrzymać od prowadzących do dyspozycji radio. Ze zgromadzonych w garażu części da się złożyć silnik, a dziwne, metalowe elementy złożone w odpowiedni sposób okażą się kluczem do skarbcza.

Niezmiernie ważną cechą użycia puzzli jest brak możliwości porażki. Wcześniej czy później gracze poradzą sobie z układanką. Mogą nie zdążyć zrealizować zadania, ale nigdy nie zniszczą urządzenia, z którym pracują. Cecha ta może być zaletą dla naszej gry, gdyż sprawi, że ważny element scenariusza nie zostanie z niego usunięty. Czasem jednak porażka może okazać się ciekawszym rozwiązaniem fabularnym.

Wprowadzić motyw porażki możemy, wykorzystując popularną grę *Jenga*. Ustalamy mechanikę naprawy: przywrócenie zepsutego urządzenia wymaga usunięcia określonej liczby klocków z wieży. Jeśli wieża się zawali... ups, urządzenie zostało trwale zniszczone. Użycie *Jengi* to znakomity patent na rozbijanie bomby. Zegar tyka, my musimy szybko usunąć osiem klocków albo odnaleźć ten jeden konkretny. Jeśli wieża się zawali... bum! Saper myli się tylko raz. W jednym z larp'ów wolsungowych mechanika magii oparta była właśnie o *Jengę*, a chybotliwa wieża odzwierciedlała niestabilność tła magicznego.

Zamiast bawić się puzzlami, możemy w larpie użyć prawdziwych urządzeń. Wymaga to jednak większych umiejętności i środków. Jeśli

jednak nimi dysponujemy, warto je zastosować. Dużo emocji może dostarczyć graczom złożenie w całość naszego starego komputera kurzącego się w piwnicy (zanim go rozkręcicie, sprawdźcie czy działa), na którym będą znajdowały się ważne dane. Konstruowanie broni może polegać na samodzielnym złożeniu zdemontowanego karabinu zabawki (np. typu ASG lub Nerf), a naprawa radia może skoncentrować się na skompletowaniu i skręceniu jego części.

SPORY POTENCJAŁ LEŻY RÓWNIEŻ W KODACH QR I AUGMENTED REALITY. TEGO TYPU FUNKCJONALNOŚCI UWAŻAM ZA PIEŚŃ NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI LARPINGU.

Szykuję aktualnie nowego larp'a, gdzie puzzle zamierzam zastąpić specjalnie przygotowanymi układami elektronicznymi. Aby dokonać naprawy, gracz będzie musiał je samodzielnie rozkręcić, wykryć usterkę (np. przerwane kable), a następnie ją usunąć (np. zlutować kable). Po naprawieniu urządzenie prześle informacje do systemu komputerowego, który automatycznie przywróci funkcjonalność uszkodzonego systemu. Takie rozwiązanie wymaga od organizatorów dużo pracy oraz specjalistycznych umiejętności. Gracze zaś muszą zostać wyposażeni w prawdziwe narzędzia i wiedzę, jak się nimi posługiwać.

Naprzeciw wychodzi nam również szeroko dostępna technologia w postaci smartfonów. Można pokusić się o stworzenie aplikacji, która będzie symulowała skanery rodem z powieści i filmów s-f. Przykładowo takie urządzenie mogłoby *prześwietlać* uszkodzone urządzenie i pozwalać zdalnie je naprawić. Spory potencjał leży również w kodach QR i Augmented Reality. Tego typu funkcjonalności uważam za pieśń niedalekiej przyszłości larpingu.

Jak widać możliwości są ogromne, a granie inżynierem może dostarczyć sporo frajdy. Nie zapomnijcie przed grą dokładnie wyjaśnić graczom, jak działa wasza mechanika. Wasi technicy muszą znać swoje możliwości i kompetencje – wszak inni gracze powinni im zaufać... ●

LARPOWA KAMASUTRA

– TECHNIKI ODGRYWANIA SEKSU

ZOFIA URSZULA KALETA
ILUSTRACJA: LUKASZ PODGÓRSKI



Po co iść do łóżka na larpie? Rzeczywiście, nie jest to konieczne dla dobrej zabawy. Nie można jednak zaprzeczyć, że seks stanowi istotną część ludzkiej egzystencji, wpływa na tworzone relacje i przeżywane emocje. Intymność jest więc ważna w życiu i może być też taka dla gry. Dlatego przygotowaliśmy dla was przegląd najpopularniejszych i sprawdzonych technik oraz mechanik seksu, a także sposobów ich wykorzystania w larpach.

Techniki

Ars amandi: prawdopodobnie najpopularniejsza mechanika seksu w Europie, stworzona w 2003 roku przez Emmę Wieslander na potrzeby szwedzkiego larpa *Beetween Heaven and Sea*. Gracze, patrząc sobie w oczy i oddychając w podobnym rytmie, dotykają wzajemnie swoich dłoni, ramion do linii obojczyków, mostka, górnej części pleców oraz szyi do linii uszu. Używają przy tym jedynie rąk, ramion i szyi. Poprzez dynamikę oraz intensywność ruchu imitują stosunek, skupiając się jednak nie na ruchach frykcyjnych, a uczuciach, jakie mu towarzyszą. Mechanika ta umożliwia stworzenie spójnej, opartej na prawdziwych emocjach relacji pomiędzy postaciami. Nie wymaga również wychodzenia z larpa w czasie jego trwania, celem dodatkowych ustaleń. Większość graczy czuje dyskomfort podczas patrzenia w oczy drugiej osobie, tworzy to jednak wrażenie intymności między postaciami. Całość używana jest zarówno do scen romantycznych, jak i do odgrywania wykorzystania seksualnego.

Ars amandi wersja chorwacka: rozszerzona wersja wyżej opisanej mechaniki, zaprezentowana przez Ivana Zalaca podczas konferencji larpowej Portal 2014 w Budapeszcie. Gracze dotykają jedynie swoich dłoni i ramion. Nie stoją przez całą scenę naprzeciw siebie, ale zmieniają miejsca zależnie od odgrywanej sytuacji: na przykład w scenie gwałtu, gdy jedna osoba kłęczy, a kilka innych, stojąc, pociera dłońmi jej uniesione ramiona. Z jednej strony mechanika ta może naruszać mocno przestrzeń osobistą gracza, z drugiej poprzez pozycję ciała postaci może wprowadzać poczucie władzy, uległości, zagrożenia, tajemnicy itp. Ze względów technicznych ciągle patrzenie w oczy nie jest wymagane, jednak można odnieść wrażenie, że sypka to emocjonalny charakter tej mechaniki. By wszyscy czuli się komfortowo, stosowany jest gest bezpieczeństwa polegający na dwukrotnym klepięciu otwartą dłońią w ramię współgracza, co oznacza przerwanie sceny.

Ars amandi wersja polska: na polskich larpach najczęściej można spotkać metodę oddaloną od skandynawskiego pierwowzoru. Dłoni oraz ramion do granicy obojczyków dotykamy wyłącznie rękami.

Patrzmy sobie w oczy, ale – nie wiedzieć czemu – rzadko rozmawiamy. Tak skrócone rozwiązanie, bez synchronizacji oddechów i ze zmniejszonym obszarem dotyku, ma mieć mniej inwazyjny charakter, przez co paradoksalnie może wpływać negatywnie na jakość gry.

Czochranie: technika pierwszy raz zastosowana w Polsce w 2011 roku podczas dwudniowego larpa fantasy *Geas*, przygotowanego przez Stowarzyszenie

ARGOS. Podobnie do oryginalnej wersji *Ars Amandi*, gracze stoją naprzeciwko siebie, patrząc sobie w oczy. Przy pomocy dłoni dotykają wzajemnie swoich włosów (w rozszerzonej wersji dotyczy to całej głowy), wyrażając tym samym dynamikę i charakter sceny. Bliskość twarzy sprawia, że naruszona zostaje strefa komfortu graczy, a tworzona relacja może być dzięki temu intymniejsza. Obserwując wielokrotnie w praktyce tę mechanikę, śmiało można stwierdzić, że trudno ją pomylić



z czymkolwiek innym (*Ars Amandi* przy krótkiej obserwacji można uznać niekiedy za przytulanie). Mechanika dobrze wypada w połączeniu z wątkami dyplomatycznymi, szantażem, zdradą lub potajemnymi schadzkami.

Dry rub: jeden z najbardziej inwazyjnych sposobów odgrywania seksu, oparty na wykonywaniu ruchów frykcyjnych w ubraniach. Wymaga bezpośredniego dotyku i może budzić kontrowersje – zwłaszcza jeśli jest to pierwszy larp z tematyką seksu, z jakim spotyka się gracz. Wadą tej metody jest skupienie na fizyczności, a odejście od emocjonalności. Zaletą – oczywisty charakter sceny, gdy ogląda ją inna postać. **Dry rub** często stosowany jest razem z innymi technikami, takimi jak **Czochanie** (przykładowo w grze *All my loving* Dominika Dembińskiego).

Klipsy: wszyscy gracze otrzymują przed grą identyczne klipsy (agrafki lub inne przedmioty nadające się do przypięcia). Każdy przypina swój na części ubrania, na której zdjęcie się nie zgadza. Przypięcie klipsa na klapie marynarki oznacza niechęć do rozbierania się w ogóle, na staniku zakaz zdejmowania z graczyki bielizny itp. W ten sposób Mistrz Gry uzyskuje sytuację, w której uczestnicy larpa są w stanie rozbierać się nawzajem, ale każdy z nich posiada indywidualną strefę komfortu, której reszta nie naruszy. W chwili, gdy gracz znajduje u współgracza agraftkę, kończy jego rozbieranie.

Nox: włoska metoda, w której gracze, stojąc naprzeciwko siebie, opowiadają, co się dzieje z ich postaciami i jak przebiega scena. Ułożenie ich rąk i nóg powinno jasno sugerować postronnym, że mają do czynienia z sytuacją intymną, ale nie jest inwazyjne dla samych uczestników sceny.

Phallus: ideą tej skandynawskiej techniki jest poczucie wstydu. Stworzona w 2011 roku na potrzeby gry *Just a little lovin'* Tora Kletila Edlanda i Hanne Grammo, opiera się na zasadzie, że każdy gracz i gracza otrzymuje falliczny przedmiot, który nie tyle jest rekwizytem imitującym penisa, co symbolem seksualnej dominacji oraz penetracji w ogóle. Gracz

w możliwie bezpośredni – a niekiedy i wulgarny – sposób realistycznie ogrywa przedmiot poprzez ocieranie go o współgracza, wkładanie do jego ust, etc. Po zakończeniu sceny jej uczestnicy stają plecami do siebie i nie patrząc sobie w oczy, prezentują monologi wewnętrzne swoich postaci na temat zakończonego właśnie seksu. By użycie tej meta-techniki się udało, wszyscy gracze powinni czuć się pewnie i swobodnie w temacie; nawet jeśli odgrywają postaci nieśmiałe i zażenowane. Choć technika ta może wydawać się niedorzeczna, pełni dobrze swoją funkcję w larpach dotyczących wstydu, zakłopotania, niezręczności i seksu o bardzo naturalistycznym obliczu, a graczom potrafi dać wiele satysfakcji z tworzenia wielowymiarowych oraz dojrzałych bohaterów.

Podwiązki: metoda ta stanowi rozwiązanie dla grywalności dziewictwa. Przyjmując, że w światach fantazy życie i pozycja społeczna kobiety (zwłaszcza szlachcianki) zależy od stosowności jej prowadzenia, możemy wprowadzić do gry wiele wątków wzbogaconych tym tematem. Graczki, które odgrywają postaci dziewic, otrzymują przed larpem od Mistrza Gry podwiązki. W czasie gry, przy zastosowaniu określonych mechanik seksu, gracz może zdjąć podwiązkę gracze, tym samym pozbawiając jej postać dziewictwa. Analogicznie, dziewictwo może zostać sprawdzone przez lekarza, a jego brak przez świeżo poślubionego mężczyznę.

Gra wstępna

Zanim zaczniecie prowadzić „grę z seksem” pamiętajcie, że wszyscy gracze powinni mieć ukończone osiemnaście lat i być na tyle dojrzały, aby udawanie seksu z drugą osobą nie było odczytywane w inny sposób niż jako tworzenie relacji między fikcyjnymi bohaterami. Nie nakłaniajcie nikogo do odgrywania scen erotycznych. Ten temat może być krępujący, a dla niektórych – z różnych względów – wręcz niedopuszczalny. Wykażcie się taktem. Wszyscy gracze przed przystąpieniem do larpa powinni wiedzieć, jakie tematy będą na nim poruszane i przy użyciu jakich mechanik. Dla ich komfortu ustalcie zasady bezpieczeństwa. Pamiętajcie, że wszyscy powinni się czuć komfortowo z tym, co dzieje się podczas gry. ●

ZNANI GOŚCIE:

A.PILIPIUK, A.SZYNDLER, K.PISKORSKI

LARP NIEUSTAJĄCY:

TRADYCJA STARYCH IMLADRISÓW POWRACA

NIETUZINKOWY PROGRAM,

KTÓRY WAS POZYTYWNIIE ZASKOCZY

ARCHIPELAG:

PRZED WYRUSZENIEM NA KONKURS RPG NALEŻY ZEBRAĆ DRUŻYNĘ



IMLADRIS

Kraków 3-5 października

www.imladris.org.pl





OKNO NA ŚWIAT, OKNO NA PODWÓRZE

PIOTR „KULA” MILEWSKI
ILUSTRACJA: TOMASZ „MORANO” JĘDRUSZEK



Okno na świat

Find larps near you, US

Chcesz lansować swój larp albo konwent na ogólnoświatową skalę? Teraz to nic trudnego. Za oceanem powstała strona, która ma docelowo gromadzić informacje o larpach pochodzących z całego świata. Każdy może dodać informację o swojej imprezie. Amerykanie szczególną uwagę przywiązują do larpowych kampanii i reklamując stronę, zawsze podkreślają, że to na nich najbardziej im zależy. Przejrzeliśmy portal i z zadowoleniem zauważyliśmy, że wszystkie polskie kampanie są już dodane.

Link: <http://www.larping.org/larps/>

Harry Chocha Potter, DK/PL

Najdroższy larp w Polsce nabiera kształtów. Prace wrą, a na przełomie maja i czerwca miała miejsce robocza wizyta Skandynawów na zamku Czocha. Wszystko wskazuje na to, że w grze znajdzie się kilka wolnych miejsc dla graczy z Polski,

niezainteresowanych dość drogą opcją *all inclusive* (spanie i jedzenie w klimacie). Za przedsięwzięcie i tak trzymamy kciuki, bo może otworzyć drzwi do dalszej kooperacji. Skandynawskie stawki akredytacji, nasze stawki najmu, tanie linie... wszystko to zaczyna się składać w sensowną całość. Przynajmniej niektórym.

Link: <http://www.rollespilsfabrikken.dk/harrypotter>

Larp Symposium, IT

Jeśli ktoś chciałby wybrać się we wrześniu do Włoch i na przykład doszlifować język, a brakuje mu pretekstu – spieszmy z pomocą. W dniach 19-21 września odbędzie się w Bolonii Larp Symposium, czyli włoska konferencja larpowa. Wydarzeniu bliżej chyba do naszej KOLI, niż do skandynawskich Knutpunktów (choćby strona KOLI była po angielsku), ale organizatorzy na nieoficjalnych kanałach deklarują, że niektóre

punkty programu odbędą się w języku angielskim. Jeśli ktoś odważny się wybierze, będziemy wdzięczni za relację!

Link: <http://www.larpsymposium.org/>

Of Games II, IN

Jeśli Skandynawowie myśleli, że są hop do przodu z ich wypadami określanymi jako *larpers retreat*, czyli trzy dni w lesie z pisaniem larpów, najwyższy czas sprowadzić ich na ziemię. 10 czerwca minął termin składania podań na Of Games II, imprezę organizowaną przez KHOJ: International Artists Assosiation.

Czas trwania: od 28 lipca do 7 sierpnia.

Miejsce: Indie. Organizatorzy pokrywają wyżywienie, zakwaterowanie i przelot.

Tematyka:

1. Modeling human dialogue and language for in-game character conversations.
2. Storytelling and emergent narratives through game world dynamics.
3. Embedding games in the educational environment.

Wystarczyło zgłosić swój dowolny grawy projekt (podobno larpły były mile widziane), który dotyka wyżej wymienionych zagadnień. Potem organizatorzy muszą go wybrać, aby w nagrodę otrzymać szansę na przeżycie sześciu tygodni ciężkiej pracy u stóp Himalajów. Nie, to nie jest dowcip.

Link: <http://www.khojworkshop.org/opportunity/12430>

Postapo corrida, ES

Hiszpańscy larpowcy pragną wymienić się doświadczeniami z larpowcami innych krajów. Brzmi jak oferta towarzyska, a w istocie jest bardzo dobrze zapowiadającą się inicjatywą. 28-31 sierpnia, kilkanaście miejsc zarezerwowanych dla obcokrajowców, organizatorzy zapewniają, że swobodnie będzie można grać po angielsku. Komunikacja na fanpage'u jest prowadzona w dwóch językach, co pozwala ufać ich obietnicom. Zobaczyc hiszpański Old Town... brzmi jak dobrze zapowiadająca się przygoda z cyklu *o byś żył w ciekawych czasach*. Polecamy, wsłuchując się w podszepty intuicji.

Link: https://www.facebook.com/events/871945912831716/?ref=3&ref_newsfeed_story_type=regular

SteamLatvia, LV

Nie każdy lubi postapo i gaspacho. I paelle. Dla wielbicieli kuchni bliższej nadwiślańskich żołądków, którzy uwielbiają obwieszać się elementami starych zegarów, mamy inną propozycję. Steampunktowy, międzynarodowy larp, na który organizatorzy oficjalnie zapraszają graczy z pribaltiki i Skandynawii. Co prawda Polska nie zalicza się ani do jednego, ani do drugiego, ale chyba każdy gracz w gorsecie i cylindrze będzie tam mile widziany. Termin: 15 – 17 sierpnia. Koszt: 12 razy taniej niż na duńskim larpie w Polsce.

Link: <http://www.steamlarp.lv/>

Gdy zamek to za mało, US

Tydzień z larpami to nic nowego. Ale tydzień na morzu? Larpły i kołysanie naraz? Na dużym wycieczkowcu? Jest taka opcja. Start w Nowym Orleanie 27 października, powrót 6 dni później, po drodze postój w Meksyku. W programie larpowanie, planszówkowanie i Halloween. Koszt 279\$. Chyba że potrzebujecie kajuty z widokiem na morze. W takim wypadku musicie dopłacić dodatkowe 41\$. Brzmi nieźle, aczkolwiek zastanawia nas, jak sprawdziłaby się mechanika *no touch* przy dziesięciu w skali Beauforta.

Link: <http://www.gameradventures.com/darkwaters.htm>

Nordic czy progressive?

Na zakończenie zagranicznego przeglądu ważne informacje dla larpowych teoretyków. Larpły nordyckie nie są już nordyckie. Teraz są progresywne. Tak zdecydowali nasi nadbałtyccy sąsiedzi na ostatnim Knutpunkcie w kwietniu tego roku. Z największym bólem przyjął to chyba Jaakko Stenros, który stworzył zeszłoroczne Nordic Larp Talks półgodzinnym wywodem, czym są larpły nordyckie. Wśród larpowców istnieje moda na pisanie manifestów, odezwo i deklaracji. Oczekujemy więc ze zniecierpliwieniem, kiedy objawią się nam larpły postprogresywne. A przynajmniej jakieś teoretyczne podwaliny pod nurt, którego nadejście wyczuwamy w kościach.

Link: <http://nordiclarp-talks.org/post/48230787098/what-does-nordic-larp-mean-jaakko-stenros>

Okno na podwórze



Lublin lubi larpy

Lublarp, czyli odbywający się w Lublinie cykl szkoleń dotyczących larpów jest już na półmetku. W marcu uczestnicy dowiedzieli się, co to jest larp, a w kwietniu, jak zbudować postać. Majowe spotkanie było poświęcone odgrywaniu i improwizacji, a czerwcowe dotyczyło wolnych form. Na szczęście jeszcze na każdym ze zbliżających się spotkań są pojedyncze wolne miejsca. Jeśli więc interesują was kostiumy i charakteryzacja (lipiec), budowanie fabuły (sierpień), mechaniki larpowe (wrzesień), scenografia i rekwizyty (październik) lub zarządzanie larpem jako projektem (listopad), jeszcze ciągle możecie się na nie zapisać. Każde szkolenie wygląda podobnie: sobota i niedziela to 6 godzin wykładów i warsztatów, a w sobotni wieczór odbywa się larp związany z tematem przewodnim danego spotkania. Koszt jednego szkolenia to 50 złotych.

Link: <http://www.lublarp.pl>

Summer is coming

Chyba wszyscy aktywni larpowcy duchem, a wielu pewnie i ciałem, są już w środku larpowego sezonu. Wyjątkiem jest redakcja magazynu larpowego *Pax!*, która trzeci numer szykuje na jesień. W odróżnieniu od dwóch poprzednich, ma on zostać wydany nie tylko w polskiej, ale również i angielskiej wersji językowej. Krótko mówiąc: *Pax!* chce zaprezentować polskie larpowanie szerszemu światu. Warto więc robić dużo dobrych zdjęć, dobrych strojów, epickich scen i efektownej scenografii. Oplaci się również notowanie wrażeń w kajetach, jako że trzon trzeciego numeru mają stanowić właśnie relacje z imprez. Przy okazji zbierania funduszy i kampanii marketingowej, zapewne pojawi się prośba o nadsyłanie swoich tekstów. Notatki sporządzane przy latarce w namiocie mogą się wtedy bardzo przydać.

Link: <https://www.facebook.com/MagazynPAX>

Luke, I'm your father

Na stronie Festiwalu Fantastyki Falkon jest już informacja na temat motywu przewodniego II edycji konkursu larpowego Larpy Najwyższych Lotów. W poprzednim roku twórcy mierzyli się z tematem *Umarł król, niech żyje król*, czyli kaplicą sykstyńską larpowej sztampy. Tym razem tematem konkursu jest adaptacja innego dzieła kultury. Optymiści liczą na larpowe wersje komiksowych hitów. Pesymiści przyjmują zakłady, ile dzieł Shakespeara zostanie zgłoszonych do konkursu. Realisci spodziewają się nieoczywistych rozwiązań, typowych dla budżetowych chamberów, z jakich słynie polskie larpowanie.

Link: <http://falkon.co/>

[news/8-larpy-najwyzszych-lotow](http://falkon.co/news/8-larpy-najwyzszych-lotow)

Polish Larp Project

Przynajmy to. Szczęście. Zazdrościliśmy Skandynawom albumu Nordic Larp, dokumentującego ich scenę. Najbardziej chyba zazdrościł Mikołaj Wicher ze stowarzyszenia Liveform, który publicznie obwieścił rozpoczęcie prac nad inicjatywą Polish Larp Project. PLP ma być albumem dokumentującym aktualny stan naszej sceny larpowej oraz larpy – kamienie milowe z jej 25-letniej historii. Szerzej o projekcie możecie przeczytać w wywiadzie z Mikołajem, który publikujemy na stronie 118. Odkurcie więc wspomnienia i stare fotografie, przydadzą się wam.

LARP vs larp

Starozakonnym erpegowców może razić pisownia słowa larp, obecna na łamach *MiM-a*, magazynu *Pax!* lub w publikacjach larpowych wydawanych przy okazji KOLI. Temat umarł jako piwno–stolikowy po decyzji Rady Języka Polskiego, która 10 kwietnia tego roku poinformowała o tym, że: *nazwę można traktować jako wyraz pospolity, analogiczny do nazw innych gier, np. szachy, domino, a zatem właściwy jest jej zapis małymi literami larp*. Na szczęście RJP nie wypowiedziała się na temat tego, czym dokładnie jest terenówka. W opinii niektórych larpowców członkowie RJP nie znają się specjalnie na języku polskim i mogłoby się okazać, że to polski odpowiednik dla gier znanych jako JeepForm.

Galicyskie losy

Po sukcesie Projektu Demokracja z 2012 roku, we wrześniu powraca kolejna duża inicjatywa larpowo-edukacyjna. Dzięki wsparciu Małopolskiego Instytutu Kultury startuje projekt *Galicyskie losy* realizowany przez stowarzyszenie Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej. Skierowany jest do uczniów klas drugich i pierwszych szkół ponadgimnazjalnych z Krakowa, a jego głównym elementem są zajęcia w metodzie larp. Projekt *Galicyskie losy* składa się z trzech etapów. W pierwszym wezmą udział uczniowie z 12 klas krakowskich liceów. Do kolejnego etapu przejdzie kilku uczniów z każdej klasy. Jego fabuła będzie dotyczyć wydarzeń z okresu wojny. Natomiast trzeci etap skupi laureatów II etapu, a jego scenariusz będzie oparty o wydarzenia roku 1918 i odbudowy państwa Polskiego. Mieć piątkę z larpa, wygrać tak bardzo!

Link: <http://www.galicyskielosy.pl/>

Złote Maski 2.0

Skoro mówimy o Falkonowym LNL-u, trudno nie wspomnieć o drugim konkursie larpowym, jakim są Pyrkonowe Złote Maski. Plotki, pogłoski i całkowicie niepotwierdzone informacje są zaskakująco zgodne. Po pięciu latach trwania w niezmiętej formie, konkurs czekają zmiany. Dobrze, że organizatorzy Pyrkonu zauważyli ich potrzebę. Czego się spodziewać? Speculanci stawiają na nowe kategorie nagrody, zgłoszenia w formacie Print&Play oraz bardziej sprawiedliwy system zapisów na gry. Jedno jest pewne, ewolucja konkursu to jedyny sposób, żeby zatrzeć niemiłe wrażenia, których źródłem było nieuzasadnione i niezgodne z regulaminem nieprzyznanie przez sędziów w tym roku nagrody za najlepszy scenariusz. Trzymamy kciuki za rewolucję, a nie ewolucję.

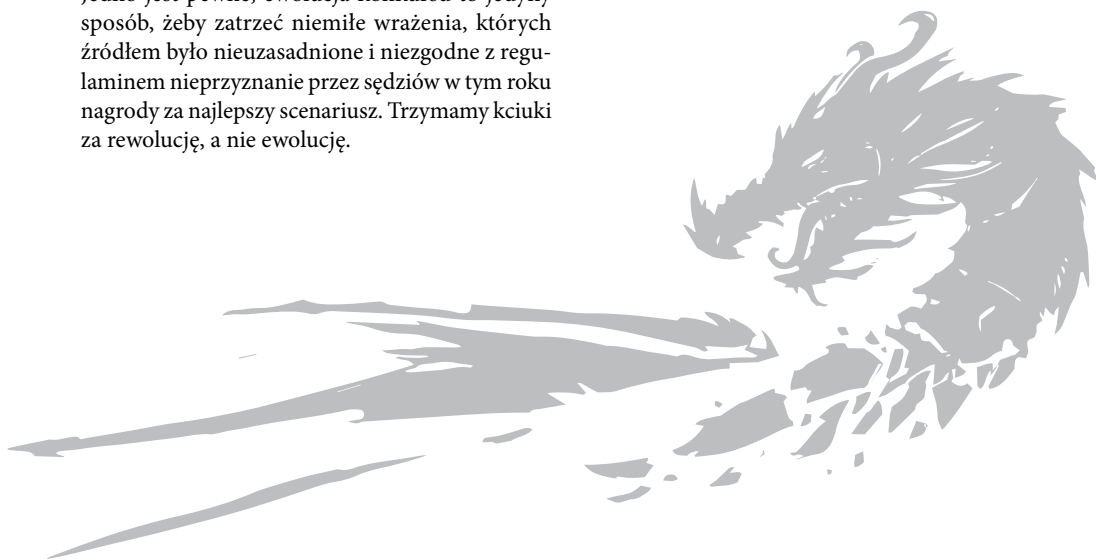
Tymczasem na dalekim wschodzie...

... odbyła się pierwsza edycja *ArtEast Larp Festival*. Silnikiem całego przedsięwzięcia był białostocki klub larpowy Żywia, który coraz śmielej poczyną sobie na scenie. Sukces festiwalu, którego miarą są recenzje poparte świetnymi fotografiami z zamku w Tykocinie (gdzie odbywała się gra główna imprezy: anielsko-demoniczny larp *Angele Dei*) dowodzi, że jest coraz większy popyt na tego typu wydarzenia. Wychodzi na to, że równie udany zielonogórski Replay (który odbył się w kwietniu tego roku) nie był przypadkiem, a raczej jaskółką większych zmian.

Link: <http://arteast-larp-festival.blogspot.com/p/arteast-larp-festival.html>
<http://www.replaylarp.pl/>

Jest jeszcze jedna opcja

Wakacje w Wiosce Fantasy. Jeśli zastanawialiście się choć raz nad tym, jak by to było żyć w świecie z waszych ulubionych książek lub gier, jest okazja, żeby to sprawdzić. Wioska Fantasy to osada wybudowana w średniowiecznym stylu, w której możesz zamieszkać jako postać fantasy, dostając pod opiekę chatę, lub samodzielnie stworzyć wymarzoną lokację. Mieszkańcy mają swobodę do współtworzenia świata gry, który powstaje tam już od kilku lat. Jeśli ta propozycja brzmi dla Ciebie intrygująco, skontaktuj się z organizatorami pod adresem: wioskafantasy@gmail.com i zapytaj o możliwość przyjazdu.



POLISH LARP PROJECT

rozmowa z Mikołajem Wichrem

PIOTR „KULA” MILEWSKI

ILUSTRACJA: MARCIN RUBINKOWSKI



Mikołaju, na początek dwa zdania o tobie, zanim porozmawiamy o twoim projekcie. Masz 25 lat, larpujesz od siedmiu...

Siedmiu albo nawet ośmiu.

...reprezentujesz stowarzyszenie Liveform i larping progresywny.

Można tak powiedzieć, chociaż teraz nie do końca wiadomo, co to jest. Czytałem już nawet manifest postprogresywny i z wieloma punktami się zgadzam. Może też jestem postprogresywny? Nazwy nie mają dla mnie aż takiego znaczenia.

Prawdopodobnie tylko Dominik Dembiński ma większą biblioteczkę oryginalnych skandynawskich książek o larpach. Prawda czy fałsz?

Aż tak wielu to ich nie mam. Mam te, które przywiozłem z dwóch Knutpunktów. Przez jakiś czas miałem też u siebie *Nordic Larp*. „Dracan” tworzy stronę *larbase1*, tam są wszystkie publikacje w formacie pdf i z tego korzystam.

Bardziej zazdrościsz „Dracanowi” jego kolekcji czy Skandynawom ich publikacji?

Skandynawom ich publikacji! Bardzo rzadko przywiązuję się do rzeczy, ale lubię ładnie wydane książki. Piękne w treści i w formie. Skandynawowie mają w tym ogromne doświadczenie i robią naprawdę atrakcyjne publikacje.

Która z nich podoba ci się najbardziej?

Przede wszystkim *Nordic Larp*, który jest kamieniem węgielnym ich larpowej tożsamości. Do jego wydania prowadziła bardzo długa droga. Poprzez konferencje – jak Knutpunkt – i publikacje okolo-konferencyjne poświęcone larpom. *Nordic Larp2*

był *magnum opus* tamtej sceny, czymś, co pozwoliło ukuć termin *larpny nordyckie*. To pojęcie, które samo w sobie nie ma żadnego znaczenia i – jak sam mówiłeś – zostało ostatecznie zastąpione *larpami progresywnymi*, bo ten termin jest po prostu pojemniejszy niż larpny w jakikolwiek sposób ograniczone geograficznie. Ta publikacja zaprezentowała tamtą scenę światu, stąd jej tytuł. W bardzo przejrzysty sposób pokazała atrakcyjność larpów. Co więcej wiem, ponieważ rozmawiałem ze Ston-rosem i Montolą, jak tę książkę robili i czym się inspirowali. Otóż czerpali oni bardzo mocno z dokumentacji performansu z lat 60. ubiegłego wieku. Zainspirowali się działalnością artysty, który nazywał się Allan Kaprow, jego *albumem3*, w którym dokumentował kilka lat swojej pracy. Posiadając dokumentację fotograficzną starał się on przedstawić jak najlepiej, ponieważ wiadomo, że samego doświadczenia uczestnictwa oddać nie mógł. Nie mógł zrobić przedruku swojej pracy, nie był bowiem malarzem. Nie mógł również zrobić skanu, co wiązało się z tym, że nikt performansu nie zobaczy i nie będzie mógł podziwiać. On, zamiast

TO WSZYSTKO, CO WYRASTA GDZIEŚ
OBOK I TWORZY ŚWIAT, W KTÓRYM
SIĘ OBRACAMY. MAM NA MYŚLI DUŻE
KONWENTY, KTÓRE GROMADZĄ
POSZCZEGÓLNE DUŻE LARPY ORAZ
MIEJSCA, KTÓRE POWSTAJĄ - TAKIE
JAK WIOSKA FANTASY - LUB ZJAWISKA
SOCJOLOGICZNE, JAK LIGA JUGGERA.

pokazywać medium wprost, musiał opisać wszystko wokół.

No dobrze, tu dochodzimy do sedna. Takiej książki chyba brakuje na naszym poletku. Opowiedz o twoim projekcie. Co jest w nim szczególnego?

Mój projekt nosi roboczą nazwę *Larpy w Polsce*, aczkolwiek mam już kilka pomysłów na docelowy tytuł, które pozostawię na razie w tajemnicy. Projekt chcę podzielić na dwie części. Pierwszą z nich będą tytułowe larpy w Polsce, czyli studia przypadku poszczególnych gier, które wywarły wpływ na scenę i które były w jakiś sposób przełomowe. Przełomowe na swoje czasy oczywiście, ponieważ będzie tam także kilka gier z przeszłości. Drugą część stanowiła będzie kultura larpowa w Polsce. To wszystko, co wyrasta gdzieś obok i tworzy świat, w którym się obracamy. Mam na myśli duże konwenty, które gromadzą poszczególne duże larpy oraz miejsca, które powstają – takie jak Wioska Fantasy – lub zjawiska socjologiczne, jak liga juggera, która wypączkowała wokół wymyślonej gry larpowej, a doczekała się własnych wydań kart z sylwetkami graczy i karcianki opartej na tych kartach. Tych obszarów, gdzie larpy promieniują na inne sfery kultury jest bardzo dużo i chciałbym, żeby ta książka dokumentowała to, co się dzieje. Żeby każdy, kto larpuje w Polsce, na pytanie nauczyciela, babci lub znajomej: *czym są właściwie te larpy, które robisz lub w które grasz*, mógł ściągnąć książkę z półki i powiedzieć

z dumą: *zobacz sama*. Chciałbym, aby ta książka swoją formą i treścią była niesamowicie atrakcyjna i żeby bardzo dobrze prezentowała to, co robimy.

Codziennosc jest relatywnie prosta. To, co w tej chwili robimy, łatwo odszukać. W dobie



smartfonów z gazyliem pikseli jest to coraz lepiej dokumentowane. Jak zamierzasz zabrać się do larpowej archeologii? Ważnych gier, które odbyły się kiedyś? Można przyjąć, że to nowożytne larpowanie w przyszłym roku będzie obchodziło swoje dwudziestopięciolecie. To nie jest lekki kawałek chleba.

Ciężki kawałek chleba, to prawda. Książka w pewnym momencie odeszła mi od takiej ścisłej dokumentacji ruchu larpowego w Polsce. Nie mam zamiaru wyluszczać czterdziestu gier, które na przestrzeni dziesięciu lat były w formie i mechanice mniej więcej takie same. Chciałbym, żeby opisane zostały gry, które były w jakiś sposób przełomowe. Opieram się na rozmowach z ludźmi, którzy byli w tym środowisku aktywni jeszcze zanim ja w nie wszedłem. Oni pamiętają takie gry i próbuję z nimi o tym rozmawiać lub ich odszukiwać. Niestety, jeśli chodzi o tę archeologię, moje badania nie przyniosły zaskakujących rezultatów. Większość gier, które powstawały na początkach larpów nie była jakaś... specjalna. To nie jest coś, co chciałbyś zaprezentować, jeśli miałbyś larpować zareklamować. Owszem, to może być bardzo ciekawe dla badacza, który zechce to dokumentować i opisywać nurty, ale to jest segment pracy, który zostawiam innym ludziom. Chciałbym, żeby na ten moment moja książka była bardziej pokazowa. Larpy przede wszystkim potrzebują teraz popularyzacji, a na ich archeologię przyjdzie pora później. Chciałbym, żebyśmy mieli album, który koronuje 25 lat pracy, a nie analizuje je na wskroś.

Sęk w tym, że gdzieś tam w historii pojawiały się ciekawe rozwiązania. Dobrze pamiętasz prelekcje Andrzeja Ostrowskiego z pierwszej KOLL, który opowiadał o larpach robionych w latach 90. przez kłódzki KF Chaos. Były one i ciekawe, i wartościowe, i warte pokazania...

Tak, z „Kotem” też rozmawiałem...

Zatem, co z takimi rzeczami? Wydaje mi się, że parę takich perełek jest jednak do odszukania. Owszem. Z kilkoma twórcami owych perełek mam kontakt. Na dniach wystartuje strona poświęconą

KSIĄŻKA TA BĘDZIE W SOBIE ZAWIERAŁA KILKA LARPÓW, O KTÓRYCH WSZYSCY DZISIAJ SŁYSZELI, JEŻELI GRAJĄ W LARPY I OBRACAJĄ SIĘ TROCHĘ W TYM ŚRODOWISKU. MAM JEDNAK NADZIEJĘ DOTRZEĆ DO KILKU ODIZOLOWANYCH GRUP, KTÓRE AKTYWNI TWORZĄ DZISIAJ, RÓWNOLEGLE DO GŁÓWNEGO NURTU LARPINGU.

projektowi. Mam nadzieję, że te osoby z przeszłości się ze mną skontaktują, bo ja doszedłem już do granic możliwości odszukania ich na własną rękę. Nikt, kogo znam, nie jest w stanie zasugerować w rozmowach pozycji, których ja na tej liście nie mam, a które sięgałyby gdzieś głębiej. Pamięć ludzka jest niestety zawodna, ludzie nie pamiętają rzeczy, które wydarzyły się ostatnio, a które były ciekawe, dlatego też liczę na to, że sami twórcy się do mnie zgłoszą.

Sprawdzałeś stare programy konwentów?

Miałem kilka takich przygód ze starymi programami konwentów na przykład z Gliwic. Po jednej z rozmów zacząłem odszukiwać gry, które – jak się okazało – były bardzo ciekawe, ale to jest trudna sprawa. Nikt nie dokumentuje programów, szczególnie jeśli były one w roku na przykład 2005, kiedy Internet był w powijakach i wszyscy zmieniali *hostingi* po sześć razy i tak naprawdę nie wiadomo już, gdzie tego szukać.

Ja mówię o papierowych wydaniach, kserówkach z pierwszych Szedariad – na przykład z roku 95 lub 97.

Nie, nie idę tak głęboko – i jak wspominałem, archeologię zostawiam innym. Chcę zrobić album *larpy tu i teraz*. Chciałbym, żeby larpy z przeszłości pojawiły się w nim, jeśli mają jakiś wpływ na to, jak larpy wyglądają dziś. Zależy mi na tym, aby zachować aktualność tego projektu, aby był rzutem naszej dzisiejszej rzeczywistości.

W takim razie nie pozostaje mi nic innego, jak dać ci teraz miejsce na odezwę do starych czytelników. Nie oszukujmy się, powrót *MiM-a* to taki moment, w którym mnóstwo ludzi, którzy erpę i larpy porzucili ileś lat temu, z ciekawości

i sentymentu sięgnie po reaktywujący się magazyn. Masz w głowie dwa, trzy zdania, które chciałbyś im przekazać?

Tak. Bardzo chciałbym, żeby się zastanowili i pomyśleli, czy są larpy, które do dzisiaj pamiętają z jakiegoś powodu. Które zostały im w pamięci, ponieważ miały w sobie *to coś*. Ja szukam gier, które coś w ludziach zmieniają, które coś w nich poruszają, no i przede wszystkim larpów, z których jest dobra dokumentacja fotograficzna. Książka z samego swojego założenia jest albumem. Z kilku gier musiałem zrezygnować z powodu nikłej dokumentacji fotograficznej.

To jest warunek konieczny?

Tak. To kluczowe dla atrakcyjności albumu.

Kiedy premiera?

Jedną z rad, jakie dostałem od moich skandynawskich kolegów, którzy wydali swoją książkę wcześniej, było: *nie deklaruj żadnej daty*. Pozwolę sobie więc z niej skorzystać. Powiem tak: przyszły rok. Im wcześniej, tym lepiej.

Pozostaje trzymać kciuki za projekt, za ciebie i za czytających te słowa, którym właśnie uruchamia się pamięć. Może akurat przypomina im się, gdzie trzymają stare zdjęcia.

Na koniec chciałbym powiedzieć jeszcze, że książka ta będzie w sobie zawierała kilka larpów, o których wszyscy dzisiaj słyszeli, jeżeli grają w larpy i obracają się trochę w tym środowisku. Mam jednak nadzieję, że uda mi się również dotrzeć do kilku grup, które do tej pory pozostały dość odizolowane, ale bardzo aktywnie tworzą dzisiaj, równoległe do głównego nurtu larpingu i nawet do tego *progresywnego*. Niektórzy z nich pierwszy raz pochwalą się swoja twórczością na łamach tej

książki, mam więc nadzieję, że nawet wyjadacze znajdą w niej coś interesującego.

Może mały spoiler – kogo masz na myśli?

Na przykład grupę Virus z Warszawy, która robi bardzo interesujące rzeczy, o których mało kto wie. Może tyle na początek.

Kiedy w tym roku organizowaliśmy konferencję larpową KOLA 2014, znaleźliśmy ponad 70 grup larpowych, które w roku 2013 zorganizowały przynajmniej jedną grę. Masz co robić...

Jest tego sporo, to prawda. Niestety książka ma bardzo ograniczoną objętość, więc następuje selekcja, głównie pod kątem... jak to określić... mieszanki innowacyjności z potencjałem do inspirowania.

Ostatnie pytanie. Jak chcesz rozwiązać kwestie finansowe – to w końcu też jest istotne. Masz sponsora, zamierzasz to zrobić poprzez crowdfunding?

Na razie głównym sponsorem tego przedsięwzięcia jestem ja sam. Ponieważ poświęciłem larpom spory kawałek swojego życia i są dla mnie sprawą ważną, zdecydowałem się wyłożyć własne pieniądze na większość prac związanych z projektem i z tłumaczeniem, jak również redakcją, składem i tak dalej. Natomiast sam druk chciałbym *crowdfundingować*. Chciałbym przeprowadzić kampanię na którymś z polskich serwisów, żeby każdy wiedział, za co płaci. Sama książka będzie oczywiście tłumaczona na język angielski i wydana dwujęzycznie.

Brzmi świetnie. Trzymamy kciuki i czekamy na dalsze wieści. Dzięki za rozmowę.

Również dziękuję, będę informował o postępach prac na swojej stronie. ●





PRAKTYCZNY PORADNIK PISANIA PRINT & PLAY

DOROTA KALINA TROJANOWSKA

ILUSTRACJA: MICHAŁ JAWORSKI



Przyda się krótki wstęp, który wyjaśni, o czym właściwie jest scenariusz. To czas na kilka zdań o fabule, tematyce i klimacie gry.

Możemy sobie pogratulować – napisaliśmy świetną grę. Nareszcie coś, z czego jesteśmy zadowoleni! Wszystkie wątki wyszły, nic się nie posypało, gracie byli zachwyceni. Na pamiątkę zostały wymięte karty postaci, trochę rozmazane, ale klimatyczne zdjęcia i mnóstwo wspomnień. Ale może mogłoby zostać coś jeszcze? Coś bardziej trwałego?

W którymś momencie każdy z nas zaczyna się nad tym zastanawiać. Może to ta chwila, kiedy dzwoni kumpel z drugiego końca Polski i mówi, że fajnie się bawił na naszym larpie i chciałby go poprowadzić swojej ekipie. A może ten, kiedy wszyscy mówią o jakimś zagranicznym scenariuszu, granym na każdym konwencji, a my myślimy sobie: *kurczę, moja gra też jest fajna, szkoda że o niej tyle nie mówią*. Albo ten, kiedy znajomy prosi, żebyśmy pokazali mu swoje dzieło, a my mamy tylko kilka niewyraźnych zdjęć i enigmatyczne karty postaci. Ważne, że ta chwila kiedyś nadchodzi i zaczynamy się zastanawiać: *a może by tak napisać P&P?*

Gry w formie Print & Play są fajne, powie wam to każdy fan *Cards Against Humanity*. Obejmuje to też scenariusze larpowe i jeepowe. Spisując je w takiej formie, mamy okazję spojrzeć na swoją pracę z innej perspektywy, a gdy plik jest gotowy i mamy wreszcie swoje dzieło w jednym kawałku,

**PRZY JEEPACH BYWA TAK, ŻE DANĄ HISTORIĘ
MOŻNA ROZEGRAĆ W RÓŻNYCH OTOCZENIACH
I KONWENCJACH – PODAJMY WIĘC KILKA
PRZYKŁADOWYCH, BEZ WCHODZENIA
W SZCZEGÓŁY, ALE KU POBUDZENIU WYOBRAŹNI
PRZYSZŁEGO (MIEJMY NADZIEJĘ) PROWADZĄCEGO.**

możemy się nim pochwalić znajomym. Koniec z obawą, że zapomnimy, co właściwie miało się wydarzyć w akcie czwartym. Przede wszystkim jednak nasza gra może trafić do szerszego odbiorcy – nawet, jeśli my nie możemy jeździć na wszystkie imprezy larpowe w Polsce, to nasza gra może. Jeśli nasze P&P jest dobrze napisane, znajdzie się ktoś, kto będzie chciał je poprowadzić. Może więc czas pozwolić naszemu dziecku dorosnąć i ruszyć w świat?

Ale larp to nie literatura, czy można go zatem spisać? Można, popularność P&P – również w Polsce – jasno tego dowodzi. Wystarczy zerknąć na kilka dostępnych w Sieci scenariuszy, aby się o tym przekonać. A dla tych, którzy wciąż są niepewni tego, co właściwie powinno się w takim pliku oprócz kart postaci znaleźć i jak sprawić, by był on przystępny dla kogoś poza nami, kilka porad. Takich praktycznych, z życia wziętych.

P&P – krok po kroku

Wiadomo, jak ważne jest pierwsze wrażenie. Poza tym lubimy wiedzieć, co dostajemy – po to ludzkość wymyśliła etykiety na produktach. Dlatego pierwsza strona powinna stanowić swego rodzaju reklamę oraz przedstawienie scenariusza. Oprócz tytułu i autora, dobrymi pomysłami są także: jednozdaniowy opis gry (*klasyczny kryminał z zaskakującym zakończeniem*), spis nagród i wyróżnień (*zdobywca Złotej Maski w kategorii X z roku Y*) oraz podziękowania dla playtesterów

– to sygnał, że gra jest już sprawdzona i autor miał szansę poprawić ewentualne niedociągnięcia. Dobrą praktyką, popularną zwłaszcza w przypadku jeepów, jest podanie na pierwszej stronie *wymagań sprzętowych*, czyli liczby graczy i prowadzących, potrzebnych rekwizytów oraz czasu gry. To powinno wystarczyć, aby zwrócić uwagę potencjalnych odbiorców scenariusza – a przecież po to go upubliczniamy, żeby ktoś w niego grał, prawda?

Zainteresowanie łatwo jest stracić, ale postaramy się je utrzymać. Do tego przyda się krótki wstęp, który wyjaśni, o czym właściwie jest scenariusz. To czas na kilka zdań o fabule, tematyce i klimacie gry. Czy zobaczymy przyjęcie zaręczynowe, pogrzeb, a może dzień z życia księgowego? To spektakularny larp o wielkiej polityce czy mały jeepform, kręcący się wokół historii miłosnej? Będziemy się śmiać, płakać, a może podkładać sobie nawzajem świnię? To również dobry moment, aby zawczasu ostrzec odbiorców o zawartości – jeśli w scenariuszu pojawia się kontrowersyjna tematyka, jasno zaznaczymy to już na tym etapie.

Zgodnie z zasadą *od ogółu do szczegółu*, teraz możemy przybliżyć scenariusz odbiorcy i zaprezentować mu jakiś punkt odniesienia, tak aby nie

miał problemów z odnalezieniem się w dalszej części. Tutaj można lepiej opisać fabułę, tym razem ze wspomnieniem różnych wątków, które pojawiają się w grze, oraz przedstawić pokrótce postaci. Dwa treściwe zdania o każdej z nich wystarczą. Jeśli *setting* to nie nasza codzienna rzeczywistość, warto zawrzeć jego opis, a jeśli zaczerpnęliśmy gotowy (na przykład z systemu RPG lub serii książkowej), przybliżmy go w jednym lub dwóch zdaniach i skierujmy do źródeł. Przy jeepach bywa tak, że daną historię można rozegrać w różnych otoczeniach i konwencjach – podajmy więc kilka przykładowych, bez wchodzenia w szczegóły, ale ku pobudzeniu wyobraźni przyszłego (miejmy nadzieję) prowadzącego.

Czas na trochę twardej rzeczywistości – przedstawmy zasady rządzące grą. Tutaj powinien znaleźć się opis mechaniki, jej zastosowanie i działanie. W jakich wypadkach korzystamy z mechaniki? Jak ona wygląda? Jak rozstrzygamy konflikty? Jak przedstawiamy seks? Jak używamy rekwizytów? Nawet jeżeli scenariusz korzysta ze znanych technik, nie pomijajmy tego punktu. To nieważne, że na przykład wszystkie narzędzia jeepowe zostały już gdzieś opisane. Po pierwsze, zawsze przyda się przykład ich zastosowania w tej konkretnej grze. Po drugie, nie każdy jest specjalistą. Po trzecie,



PRZYGOTUJMY ODBIORCĘ DO PROWADZENIA GRY. TUTAJ
NAJWAŻNIEJSZY JEST SZCZEGÓŁOWY OPIS FABUŁY, KTÓRY
POZWOLI MU WŁAŚCIWIE ZROZUMIEĆ SCENARIUSZ, JAK
RÓWNIEŻ ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIA GRACZY.

każdemu przyda się ściągą, kiedy będzie tłumaczył zasady graczom.

Teraz przygotujmy odbiorcę do prowadzenia gry. Tutaj najważniejszy jest szczegółowy opis fabuły, który pozwoli mu właściwie zrozumieć scenariusz, jak również odpowiedzieć na pytania graczy. Opiszmy każdy wątek, tłumacząc jego znaczenie i przedstawiając zaangażowane w niego osoby. To jednak nadal za mało. Jak może się potoczyć dany wątek w zależności od decyzji graczy i jakie są jego możliwe rozwiązania? Jaki ma to wpływ na grę? Poza tym ważna jest też lista rekwizytów, wraz z opisem każdej rzeczy i zaznaczeniem właściciela oraz wątku, w którym dany przedmiot odgrywa istotną rolę. Jeśli w scenariuszu zawarliśmy jakieś zagadki lub szyfry, podajmy na nie odpowiedzi oraz sposoby dotarcia do nich. Jeśli ułożyliśmy pod scenariusz ścieżkę dźwiękową – tu jest miejsce na listę utworów i wyjaśnienie, kiedy powinny być odtworzone. Jeśli chcemy, by w konkretny sposób zagospodarowano przestrzeń, załączmy schemat. Nie musi być bardzo efektowny, wystarczy aby był przejrzysty – czarno-biały plan będzie łatwiejszy do zrozumienia niż długi akapit opisujący rozłożenie pomieszczeń i rekwizytów.

A co, jeśli nasze warunki z jakichś powodów nie mogą być spełnione? Jeśli zamiast pięciu graczy będą dwie, a do tego trzech facetów? Co jeśli zamiast wielkiej sali balowej mamy do dyspozycji dwie szkolne klasy? Co, jeśli *Bardzo Ważny Rekwizyt* jest trudno dostępny? To my powinniśmy wiedzieć, gdzie można go trochę naciągnąć lub obciąć. Odpowiedzmy przyszłemu prowadzącemu, którym postaciom bez większej szkody dla scenariusza można zmienić płeć i czym zastąpić *Wypchanego King-Konga Naturalnych Rozmiarów*. Trudno jest przewidzieć wszystkie możliwe trudności, ale przygotujmy się na tych kilka podstawowych.

Czas na clou naszej pracy, czyli *scenariusz właściwy*. Najpierw przedstawmy całą strukturę

gry w numerowanych podpunktach, a później załączmy opis każdej fazy. Jak przygotować salę przed przybyciem graczy?

Jakie warsztaty powinny odbyć się przed grą, jak je zrobić i ile czasu na to poświęcić? Jak dobrać postaci i zrobić briefing? Jak rozpocząć grę? Jakie ważne wydarzenia będą miały miejsce na larpie i kiedy powinno się je wprowadzać? Skąd wiemy, że powinniśmy już zakończyć dany etap gry i jak to zrobić? W przypadku scenariuszy jeepowych przy opisie każdego aktu przydadzą się propozycje przykładowych scen do rozegrania. Ważny jest też porządnym opis zakończenia: kiedy powinno się je wprowadzić, jak może wyglądać w zależności od przebiegu gry oraz co powinno stać się później – warsztaty, debriefing, pogadanka o dalszych losach postaci?

Kolejna pozycja nie powinna być żadnym zaskoczeniem. Dalej powinny znaleźć się karty postaci oraz wszelkiego rodzaju handouty do wydruku: listy, mapy, formularze. Pamiętajmy, aby każdą z tych rzeczy zamieścić na oddzielnej stronie w pliku. To ułatwi pracę przyszłemu prowadzącemu, który nie będzie musiał przeklejać tekstu do nowych plików, tylko wydrukuje całość i od razu rozda graczom to, co trzeba.

Czy jest jeszcze coś, co chcielibyśmy przekazać naszemu odbiorcy? Uwagi końcowe, porady, może lista inspiracji? Jeśli tak, to jest na to ostatnia chwila, ponieważ to już koniec naszego P&P. Podziękujmy jeszcze za czytanie i naciśnijmy ostatni *Enter*.

O czym pamiętać?

Czy to już wszystko? Nie, ale najgorsze za nami. Przelaliśmy nasze myśli na ekran monitora, czasem zapewne zastanawiając się przy okazji, o co nam tak naprawdę chodziło, gdy wymyślaliśmy jakiś element. Teraz wystarczy upewnić się, że nasz P&P jest czytelny i zdatny do użytku.

Po pierwsze, struktura. Kolejność podana powyżej to tylko przykład, który powinniśmy dostosować do naszej gry, ale kilka zasad jest uniwersalnych. Dzielimy tekst na działy, nie mieszajmy tematów, nie skaczymy od jednego do drugiego

wątku bez ładu i składu. W takim chaotycznym scenariuszu ciężko byłoby się połąpać, a czytający najprawdopodobniej dałby za wygraną, gdy w jego głowie urodziłoby się kolejne pytanie z cyklu: *ale o co chodzi?* Unikajmy też wielkich bloków tekstu – odstraszą one wizualnie i utrudniają szukanie informacji. Kilka mniejszych akapitów to o wiele lepszy wybór. Tam, gdzie wymieniamy jakieś drobne elementy (jak na przykład rekwizyty), róbmy listy. Jeśli scenariusz nam się rozrasta, dobrze jest na początku zamieścić spis treści.

Po drugie, język. O ile na kartach postaci i handoutach powinno być klimatycznie, o tyle w samym scenariuszu nie silmy się na stylizację tekstu. To kuszące, ale nie myślimy o P&P jak o literaturze pięknej. To nie dzieło poetyckie, ale instrukcja. Ma być jasno, przejrzyste i rzeczowo. Barwne opisy zostawmy sobie na grę, na razie wytłumaczmy, jak ktoś ma poprowadzić scenariusz. Pamiętajmy że to, co nam wydaje się oczywiste, obcej osobie może przypominać chińszczyznę – zwłaszcza, że są różne szkoły grania i pisania. Jeśli w którymkolwiek momencie przy pisaniu mamy myśli typu: *przecież wiadomo, o co chodzi* lub *można się tego domyślić*, zastopujmy, zróbmy dwa kroki w tył i napiszmy to jeszcze raz – tak, aby nikt się niczego domyślać nie musiał. Nikt nie lubi zgadywać, co autor miał na myśli. Opiszmy, wytłumaczmy, podajmy przykłady.

Skoro już przy języku jesteśmy, pozostaje jeszcze kwestia poprawności. Nagromadzenie błędów ortograficznych i innych nie tylko utrudnia odbiór tekstu, ale też pokazuje odbiorcy, że nie zależało nam nawet na tyle, aby włączyć sprawdzanie pisowni w edytorze. Czy naprawdę chcielibyśmy przedzierać się przez tekst, który wyraźnie został olany przez własnego autora? Pamiętajmy, że to nam ma zależeć, więc nie róbmy złego wrażenia. A że edytor tekstu nie wszystko wychwyty, na koniec poprośmy inną osobę o przeczytanie całości. I niech to nie będzie nasz współautor, ale ktoś z zewnątrz – przy okazji dowiemy się, czy nasze P&P na pewno jest zrozumiałe dla kogoś poza nami.

Co jeszcze? Na pewno nie zaszkodzi, jeśli poza imieniem i nazwiskiem zamieścimy gdzieś dane kontaktowe, by w razie wątpliwości co do koloru rekwizytu lub numeru buta postaci tła można było

PRZYGOTUJMY SIĘ NA MOŻLIWOŚĆ, ŻE MIMO WSZYSTKO BĘDZIEMY MUSIELI NASZ SCENARIUSZ POPRAWIAĆ. MOŻE COŚ SIĘ ZDEZAKTUALIZUJE, MOŻE KTOŚ ZNAJDZIE JAKIŚ STRASZLIWY BŁĄD, KTÓRY DOTĄD (NIE) SZCZĘŚLIWIE NIE UJRZAŁ ŚWIATŁA DZIENNEGO.

je rozwiązać. I ostatnia rzecz, która niby wydaje się być oczywista, a jednak zadziwiająco wiele osób o niej zapomina – zapisujemy w formacie pdf. Aż ciężko uwierzyć, ile plików się rozsypało przez to, że czyjś komputer nie miał tej jednej, superklimatycznej czcionki użytej w handoutach...

Co dalej?

P&P gotowe – możemy dzielić się naszym dziełem ze światem. Możemy rozesłać je do znajomych, pochwalić się nim na swojej stronie i Facebooku, bądź też wysłać na jakiś serwis poświęcony larpom. Można też je umieścić w bazie scenariuszy.

Znalezienie takowej nie jest trudne, wystarczy *Google*. Na Sieci istnieje sporo lepiej lub gorzej prowadzonych baz larpów, głównie w języku angielskim. Najpopularniejsza baza jeepów znajduje się pod adresem jeepen.org, gdzie oprócz scenariuszy w różnych językach (głównie angielski i języki skandynawskie) możemy znaleźć kilka poradników tematycznych. Mamy też swój rodzimy serwis, *Larbase* (larbase.pl), przechowujący zarówno gry, jak i publikacje dotyczące teorii larpowej. Przy okazji można podejrzeć, jak inni napisali swoje P&P.

Uwaga – przygotujmy się na możliwość, że mimo wszystko będziemy musieli nasz scenariusz poprawiać. Może coś się zdezaktualizuje, może ktoś znajdzie jakiś straszliwy błąd, który dotąd (nie)szczęśliwie nie ujrzał światła dziennego. A może to nam wpadnie do głowy genialny pomysł na to, jak poprawić ten lekko nudnawy akt drugi. I dobrze! Nie wstydzmy się poprawek – to oznaka rozwoju. Pamiętajmy tylko o zachowaniu w odmetach dysku wersji edytowalnej i podmienieniu starej wersji na poprawioną.

Milego pisania. Nie możemy się doczekać, aż przeczytamy i poprowadzimy wasze scenariusze! ●

ZSTĘPNIAK

MICHAŁ „PUSZON” STACHYRA



Dawno, dawno temu, kiedy komputery działały na systemie MS-DOS, Internet był w absolutnych powijakach, a na drogach królowały maluchy i Fiaty 125p – wśród gier planszowych niepodzielnie królowała w naszym kraju „Magia i Miecz”, czyli polska wersja słynnego *Talismanu*, wydana nakładem wydawnictwa Sfera. Osobą odpowiedzialną za sprowadzenie gry do Polski był Jacek Rodek, który kilka lat później już we własnym wydawnictwie – MAG – rozpoczął wydawanie pisma o grach fabularnych. Nie mógł go oczywiście nazwać inaczej... i tak oto, 21 lat temu, powstała kultowa „Magia i Miecz”.

W ciągu kolejnych 9 lat ukazało się przeszło 100 numerów, przez pismo przewinęło się kilkudziesięciu redaktorów, a pisało dla niego kilkuset autorów, z których wielu zostało z czasem pisarzami, twórcami gier, redaktorami lub publicystami w wysokonakładowej prasie. „Magia i Miecz” miała tysiące czytelników, na jej łamach pojawiały się znakomite teksty, przygody i opowiadania – w tym jedno wyróżnione prestiżową *Nagrodą im. Janusza A. Zajdla*. Można śmiało powiedzieć, że to MiM nakręcił „koniunkturę” na RPG w Polsce, czego efektem było kilkadziesiąt wydanych systemów i naprawdę duża popularność gier fabularnych wśród młodzieży-studentów tamtego okresu. Przez te wszystkie lata, „Magia i Miecz” wychowała całe pokolenia erpegowców, ucząc ich jak (nie)powinni grać, pokazując nowe ciekawe systemy, prezentując niezwykle scenariusze i przygody.

A potem, dość nieoczekiwanie – w 2002 roku – „Magia i Miecz” przestała się ukazywać. I to był początek końca boomu na RPG w Polsce.

Moja historia z MiM-em w tle rozpoczęła się w 1994 roku, kiedy po pierwszej sesji w *Warhammera* czym prędzej pobiegłem do tajnego i sekretnego sklepu z grami, gdzie nabyłem najnowszy podówczas numer – kultową „10” o horrorze. Bardzo szybko dokupiłem wcześniejsze egzemplarze i potem czekałem co miesiąc (a czasem i dłużej) na kolejną porcję erpegowych smakołyków. Poznawałem kolejne systemy, czytywałem się w almanachy, zaśmiewałem z Krainy Goblinów i zagłębiałem w przygodach. Z czasem – jak wielu innych – zacząłem coś tam do „Magii i Miecza” pisać, głównie recenzje podręczników i relacje z konwentów, później zaś zostałem nawet jej stałym współpracownikiem. Poznałem przy okazji całą masę świetnych ludzi związanych z redakcją, a wiele z tych relacji przerodziło się w długoletnie znajomości i przyjaźnie.

Przez lata, kiedy nie było „Magii i Miecza”, nie raz dywagowało się przy piwku lub na jakiejś prelekcji konwentowej czy *jest jeszcze miejsce na papierowe pismo o RPG i jakim szaleńcem trzeba być, aby wydawać magazyn o grach fabularnych*.

Ale ja jestem trochę szalony. Od lat robię to, co lubię. Zawodowo. We własnej firmie zajmuję się grami, wymyślam je, wydaję, publikuję, promuję i sprzedaję. Planszowe, RPG i karciane. Od kiedy to robię, co prawda znacznie mniej gram (poza prototypami rzecz jasna), ale niezwykłą frajdę daje mi widok gamesroomu, w którym kilkanaście osób gra w wymyślone przeze mnie planszówki. Fajny jest także feedback od erpegowców grających w wydawane przeze mnie gry fabularne. Satysfakcję czerpię również, mogąc robić fajne i kreatywne

„MAGIA I MIECZ” MIAŁA TYSIĄCE CZYTELNIKÓW, NA JEJ ŁAMACH POJAWIAŁY SIĘ ZNAKOMITE TEKSTY, PRZYGODY I OPOWIADANIA. TO MIM NAKRĘCIŁ „KONIUNKTURĘ” NA RPG W POLSCE, CZEGO EFEKTEM BYŁO KILKADZIESIĄT WYDANYCH SYSTEMÓW I NAPRAWDĘ DUŻA POPULARNOŚĆ GIER FABULARNYCH.

KOLEJNE MIESIĄCE PRZYNIOSŁY
PRZYNAJMNIEJ TRZY GRUNTOWNE
ZMIANY KONCEPCJI WYDAWANIA PISMA
I PODEJŚCIA DO CAŁEGO PROJEKTU.

projekty ze świetnymi i nietuzinkowymi ludźmi. Dlatego też, kiedy kilkanaście miesięcy temu mój druh i skarbnica nowych pomysłów, czyli Maciej „lucek” Sabat zjawił się u mnie z propozycją wskrzeszenia „Magii i Miecza” (oraz ze spisaną listą pomysłów i konkretnymi planami), zapaliłem się z miejsca do tego planu. Tym bardziej, że właśnie ruszaliśmy z inicjatywą *Fajne RPG* – marką, pod którą wydawane są w Polsce *Wolsung*, *Savage Worlds*, *Adventurers* i gry niezależne.

Kolejne miesiące przyniosły przynajmniej trzy gruntowne zmiany koncepcji wydawania pisma i podejścia do całego projektu. W międzyczasie Jacek Rodek udzielił mi praw na wydawanie „Magii i Miecza”, a my odkryliśmy, że *crowdfunding* w Polsce jednak działa. Odzew na nasze ogłoszenie o reaktywacji „Magii i Miecza” upewnił nas, że nie myliliśmy się, iż miłośnicy gier fabularnych bardzo chcą z powrotem sensownego, wydawanego drukiem magazynu o RPG. W zasadzie wszyscy, do których zwracaliśmy się z propozycją: *Czy napiszesz/narysujesz coś do „Magii i Miecza”?* odpowiadali z entuzjazmem, że oczywiście, że tak, że bardzo chętnie. Zarówno dawni redaktorzy pisma, autorzy tekstów i grafik tam publikowanych, uznani pisarze oraz osoby, które swoje teksty o grach fabularnych zaczęły pisać już po upadku „Magii i Miecza”. Efekty tych deklaracji zobaczyć można na stronach poprzedzających niniejszy tekst.

Ostatecznym potwierdzeniem tego, że w naszym szaleństwie jest metoda była brawurowa akcja *crowdfundingowa*, na której zebraliśmy od 1357 wspaniałych osób prawie 100 tysięcy złotych! Niemożliwe stało się możliwe i dzięki wsparciu oraz zaangażowaniu wielu fanów papierowe pismo o erpegach powraca po dekadzie niebytu.

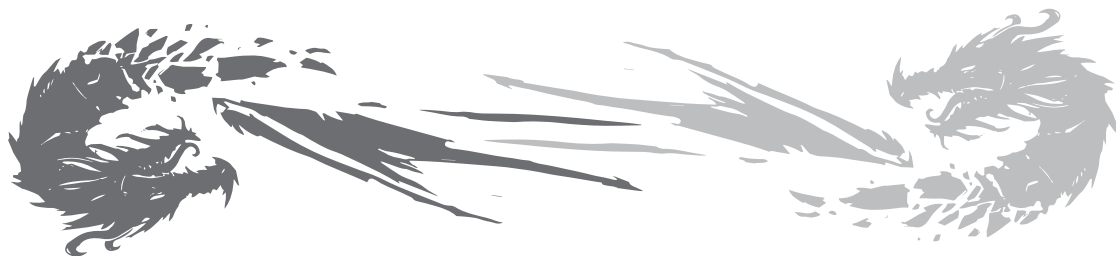
Postaramy się, aby było ono jak najlepsze. Wiemy, że macie duże wymagania i będziemy starali się im sprostać. Chcemy, aby to pismo było nasze i wasze. Będziemy z wami rozmawiać i spotykać się na licznych konwentach – jesienią, na pewno na Polconie, Coperniconie, Kapitularku, Imladrisie i Falkonie. I nie tylko. Zapraszamy nas, a postaramy się was odwiedzić.

Wciąż liczymy na waszą pomoc i wsparcie. Na wasze teksty, ilustracje, pomysły, dobre słowo i szeptaną reklamę (wspomnijcie dawnym kamratom erpegowym lub kolegom z klasy o piśmie). Liczymy na dobre rady i sugestie – zawsze ich wysłuchamy.

„Magia i Miecz” powraca. Nieco inna, w nieco innym składzie, ale wciąż pełna znakomitych materiałów o grach fabularnych. Muszę przyznać, że jestem niezwykle dumny, że przykładam swoją cegiełkę do tego, aby miłośnicy gier fabularnych ponownie mieli swoje pismo.

A teraz siadam w fotelu i zaczynam czytać teksty, które redaktorzy wybrali do pierwszego numeru... ●

„MAGIA I MIECZ” POWRACA. NIECO
INNA, W NIECO INNYM SKŁADZIE,
ALE WCIAŻ PEŁNA ZNAKOMITYCH
MATERIAŁÓW O GRACH FABULARNYCH.



Magia i Miecz

powróciła!

Świętuj reaktywację
kultowego magazynu
ze znajomymi
i **PizzaPortal.pl**.

**ZBIERZ
STARĄ DRUŻYNĘ
I ZAGRAJCIE
ZNOWU!**

Do końca października na stronie
PizzaPortal.pl/mim

odbierzesz specjalny rabat dla graczy RPG.

Możecie go wykorzystać
przy dowolnym zamówieniu.

wspie
ram
.to

Razem
wydaliśmy
Magię i Miecz i
największe gry
bez prądu w
Polsce

Chcesz wydać własną grę lub
wsprzeć niesamowite polskie
realizacje?

Wejdź na www.wspieram.to

Projekty zrealizowane:

Pan Lodowego
Ogrodu



124 511 pln

Magia i Miecz



98 735 pln

Boże Igrysko:
Magnaci



58 958 pln

Piwnie
Imperium



25 489 pln

Dogs in the
Vineyard



8 161 pln

Dwory końca
świata



5 692 pln

Projekty trwające:

The Wanderers



gra planszowa

Szare Szeregi



gra fabularna

Teomachia:
Mitologia Słowian



gra karciana

Afterglow



gra figurkowa

Łącznie

***321 546 pln**

*na polskie gry bez prądu

Darkness Comes



W niektórych domach chcesz zostać na dłużej.
Niektóre domy chcą byś został na zawsze.

Sprawdź, czy Tobie i Twoim bliskim uda się opuścić nawiedzony dom rodem z koszmaru.
Zagraj w kooperacyjną grę planszową wzorowaną na kultowych horrorach
i przetrwaj lub zgiń w szaleństwie i rozpacz.

I pamiętaj, to żaden wstyd spać przy zapalonym świetle.



KUŹNIA
GIER



Lang Macabre

wesprzyj nas jesienią na:
KICKSTARTER

więcej na:

www.kuzniagier.pl