

ALMANACHY

ARTYKUŁY

SCENARIUSZE LARPY

MAGIA I MIECZ



Nr 4 (sierpień 2015)

Cena: 25 zł (w tym 5% vat)

ISBN: 978-83-64473-39-5



FANTASY

w tym scenariusz autorstwa
UMBERTO PIGNATELLEGO

w numerze m. in.

Bartek Fabiszewski
Tomek Kreczmar
Marcin Roszkowski



KUŹNIA GIER

www.kuzniagier.pl



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		Sesja z książki	
<i>Tomasz „Sting” Chmielik</i>	2	<i>Bartek „Bart” Fabiszewski</i>	67
Tymczasem w Polsce...	3	Sławia – piłkarski poker	
Niespójne fantazy? Tylko to ma sens!		<i>Jakub „Erpegis” Osiejewski</i>	81
<i>Tomek Kreczmar</i>	4	Listy z Yuggoth – Dziwne eony	
Bezksiężycowa noc nad Posępną Doliną		<i>Marcin „Paladyn” Roszkowski</i>	89
<i>Umberto Pignatelli</i>	13	Upiorna wojna	
Życie codzienne w krainach fantazy		<i>Daniel „karp” Karpiński</i>	94
<i>Marcin „Paladyn” Roszkowski</i>	25	Weird War II	
Dlaczego (nie)warto grać tylko		<i>Tomasz „Smartfox” Smejliś</i>	98
w Warhammera?		Więcej SF w SF	
<i>Michał „Baniak” Bańka</i>	32	<i>Michał Laskowski, Dawid Szymański (proza)</i>	
Ścieżki Chaosu		<i>i Karol Woźniczak (mechanika)</i>	102
<i>Łukasz Marek Fiema</i>	36	Suicide by Sun	
Mały twórczy świat		<i>Tomasz „Smartfox” Smejliś</i>	109
<i>Tomek Kreczmar</i>	43	KOLA 2016	
Kurhan Kassama Wiedzącego		<i>Michał Rogala</i>	115
<i>Daniel „karp” Karpiński</i>	53	Dym, lustra i cycki	
Pod słońcem Castamere, czyli odwracanie		<i>Kamil Bartczak</i>	118
wilkora ogonem		Tips & Tricks	
<i>Marek Starosta</i>	60	<i>Bartek Ziolo</i>	123
Fabularne triki		Rozsądny i Romantyczna	
<i>Gniewomir „triki” Trocki</i>	63	<i>Piotr Milewski, Aleksandra Tomicka-Kaiper</i> ..	127

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**;

Redaktorzy: **Maciej „lucek” Sabat, Piotr „Ramel” Koryś, Piotr „Kula” Milewski** (larpy),

Mateusz „Darcane” Nowak (korekta)

Dyrektor artystyczny: **Bartłomiej „Fedek” Fedyczak**

Wydawca: **Michał „Puszon” Stachyra**

Skład i łamanie: **Michał Dagajew**

Ilustracja na okładce: **Jarosław Noćni**

Projekt logo i okładki: **Bartłomiej Fedyczak**, projekt layoutu: **Karina Graj**

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian i skrótów w nadesłanych tekstach. Materiałów niezamówionych nie zwraca.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Nazwy własne w tekstach używane są jedynie w celach informacyjnych,
ich wykorzystywanie nie ma na celu naruszenia praw osób trzecich.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej publikacji nie może być, bez uprzedniej zgody wydawcy, rozpowszechniana, zwiokrotniana, utrwalana, przerabiana, tłumaczona lub w jakikolwiek inny sposób używana w stopniu wykraczającym poza przepisy o dozwolonym użytku chronionych utworów z ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Kontakt w sprawie wysyłek i crowdfundingu: sklep@rpgsklep.pl

Numer ISBN:

© 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,
oraz Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG, na: www.FajneRPG.pl.

WSTĘPNIAK

TOMASZ „STING” CHMIELIK



Witajcie w czwartym numerze Magii i Miecza! Tym razem naszym tematem przewodnim jest fantasy, które wielu osobom w naszym kraju kojarzy się głównie z Warhammerem i D&D. I nie ma w tym nic dziwnego, ponieważ te dwa systemy są chyba najpopularniejszymi przedstawicielami tego gatunku. Wszystkie inne ustępują im pola, kiedy w grę wchodzi ratowanie Starego Świata lub przemierzanie Greyhawka.

Sierpień to dobry czas na zabawę toporem. Przynajmniej dla mnie, ponieważ w zamierzonym roku 1996 właśnie wtedy poznałem Warhammera. Nie pamiętam już czy zacząłem od przygody z podstawki, czy też od epickiej obrony jakiegoś siola przed hordami chaosu, która skończyła się bohaterką śmiercią. Chyba od tej pierwszej, ale nie jestem pewien, ponieważ zdarzało się, że graliśmy dwie sesje dziennie, a jedną to już obojętnie. Nasz plan dnia był wtedy bardzo prosty. Przed południowymi upałami piłka nożna, potem sesja, przerwa na obiad, druga sesja albo dokończenie pierwszej, wieczorna piłka nożna. Następnego dnia powtórka. Warhammer wygrał z Commodore 64, Amigą 500 i moim odjazdowym PC-tem z procesorem 286 i monochromatyczną kartą Hercules na pokładzie. Warhammer nie dał szans Zewowi Cthulhu, w którego tłuśliśmy wcześniej przez dobry rok. Warhammer... był po prostu Warhammerem. Nic dodać, nic ująć.

No dobra, dzisiaj fandomowe mądre głowy powiedziałyby, że go dryfowaliśmy. Opis świata znajdujący się na końcu podręcznika nasz Mistrz Gry przeczytał gdzieś tak w grudniu 1997 roku. Nieźle się wtedy ubawiliśmy, jak dużo rzeczy w naszym graniu nie miało z Młotkiem zbyt wiele wspólnego. Zdziwiliśmy się również, jak wiele miało. Ogólnie to graliśmy chyba w jakieś takie genericowe średniowiecze, z orkami, goblinami, Chaosem i całą tą magiczną menażerią. Pamiętam też, że próbowaliśmy sięgnąć po MERP-a, ale odbiliśmy się od tablek (Potknął się o wymyślonego żółwia... – serio?!). Tak więc nasz Warhammer był Warhammerem, nie był nim, był trochę czymś innym, a trochę nie... Był jednak nasz i nic innego się nie liczyło. Była świetna zabawa, emocje, wspomniane przez lata sesje i dziesiątki godzin spędzone na graniu.

I chyba za to właśnie najbardziej kocham fantasy. Pozwala ono bowiem wyrzucić z grania dużą część settingu i nadal świetnie się bawić. Myślę, że to właśnie z tym przegrał wtedy Zew Cthulhu. Tam trzeba było zawsze być w tematyce Mitów. Nawet jeśli graliśmy w latach 90. XX wieku bandą najemników z wielkimi spluwami, to i tak gdzieś na dachu krył się Shoggoth. A w Młotku? Raz gobliny, raz Chaos, raz banici, raz szkielety. Intryga, sieczka, wiejski festyn, wspomnienia przy ognisku, a od czasu do czasu jesienna gawęda Ignacego Trzewiczka. Ta ostatnia rzadko, bo wtedy był już Świat Mroku, więc w deszczu graliśmy raczej w Wampira lub Wilkołaka, a po polskiej premierze Wampira Mrocznych Wieków już nawet nie raczej, a zawsze. Mimo tego artykuły Ignacego były chyba moimi ulubionymi obok Skrótu do R'lyeh Miłosa Brzezińskiego i przedruków przygód do Zewu pochodzących z zagranicznej prasy branżowej. Pokazywały mi one inne niż nasze spojrzenie na Stary Świat. Nie lepsze i nie gorsze, po prostu inne.

Zatrzymajmy się jeszcze chwilę przy tej myśli, zanim ruszycie eksplorować najnowszy numer. Nigdy nie dajcie sobie wmówić, że w dany system gracie źle, bo nie rozpatrujecie np. tego, co zostało napisane na 132 stronie w trzeciej tabelce. Trzymajcie się z dala od durnych rozważań na temat kanoniczności waszych sesji. Rolą podręcznika jest zapewnić wam ramę, w której osadzicie swoje historie. Koniec. Kropka. Nic więcej. Naprawdę. Jeśli rama was uwiera, to ją modyfikujecie i nigdy, przenigdy, nie naginacie własnej wyobraźni, aby do niej pasowała. To wy rządźcie systemem, a nie on wami. A rozważania o kanoniczności i dryfowaniu zostawcie osobom, które nad granie przedkładają debaty o graniu.

TYMCZASEM W POLSCE...

czyli co nowego na rynku wydawniczym



Savage Worlds Starter



Savage Worlds to jedna z najbardziej popularnych mechanik na świecie, oferująca proste zasady, które pozwalają na szybkie rozegranie każdej sceny. Na tych zasadach oparte jest wiele różnorodnych settingów, od kultowych *Deadlands*, przez popularne *Bestie i Barbarzyńców*, aż po polski *Nemezis*. Teraz masz możliwość przetestowania gry zanim zdecydujesz się na zakup pełnego podręcznika. Starter do *Savage Worlds* to broszura, w której znajdziecie wszystkie podstawowe informacje potrzebne do rozegrania sesji w oparciu o tę mechanikę. W środku znalazł się również *Dziki Gon*, czyli krótka przygoda wraz z gotowymi postaciami, która pozwoli zapoznać się z grą.

Wolsung Starter



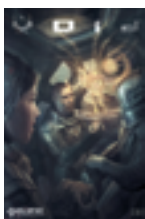
Rozpocznijcie swoją przygodę z *Wolsungiem*! W tej broszurze znajdziecie wszystko, co będzie wam potrzebne, aby postawić swoje pierwsze kroki w świecie Magii Wieku Pary, między innymi gotowy scenariusz autorstwa Jakuba Osiejewskiego, który będzie świetnym wprowadzeniem dla nowicjuszy. Do tego dochodzi jeszcze skrócony opis świata *Wolsunga*, uproszczone tworzenie postaci oraz wszystkie najważniejsze zasady dotyczące testów i Konfrontacji! Odpalcie więc parowe maszyny, przygotujcie zaklęcia i wcielcie się w Niezwykłe Damy i Dżentelmenów w świecie *Wolsunga*!

Keltia: The Chronicles of Arthur Pendraeg



W *Keltii*, nowym systemie fantasy od Cubicle 7, wcielcie się w rolę bohaterów żyjących w czasach Artura Pendragona, kiedy Brytania była nazywana Ynys Prydein. Gra osadzona została w V wieku naszej ery, jednak elementy historyczne mieszają się w niej z legendami arturiańskimi i celtycką mitologią. Magia, Faerie, mroczne lasy, zasnute mgłami wyspy, nawiedzone kamienne kopce i ukryte przed wiekami skarby... Wszystko to – i o wiele więcej – czeka na odważnych śmiałków, o których bardowie będą układali pieśni. Kto wie, być może na swojej drodze spotkacie również i smoki?

The Void



Rok 2159. Ziemskie narody nadal istnieją, ale stały się o wiele bardziej cywilizowane. Ludzkość skolonizowała swój układ słoneczny. Człowiek stał się panem stworzenia. To kłamstwo. Coś nadchodzi. Osobliwość, okruchy ciemnej materii, opisane w obłąkańczych przepowiedniach pod nazwą Chtonicznej Gwiazdy. *Nie jest umarłym ten...* Coś się wybudza z długiego snu. Zjednoczona Rada Światowa powołuje do istnienia specjalistyczne drużyny Strażników, które mają pomóc ludzkości zrozumieć, z czym przyszło jej się zmierzyć. Poznajcie *The Void*, system, w którym hard s-f spotyka się z Mitologią Chtulhu. Odwiedźcie stronę [DrivethruRPG](#), ściągajcie za darmo *The Void* i wypróbuje już teraz!

NIESPÓJNE FANTASY? TYLKO TO MA SENS!

Rzecz o fantasy w grach fabularnych i nie tylko

TOMEK KRECZMAR

ILUSTRACJE: MARCIN TOMALAK



Każdy z nas – mniej lub bardziej wyrobionych znawców gier fabularnych, planszowych czy wideo, a także miłośników literatury oraz filmu – nie ma zazwyczaj większych problemów ze wskazaniem, czy dany utwór należy do gatunku fantasy, czy też nie. Mimo to ciężko podać definicję „klasycznego fantasy” i ustalić jego cechy charakterystyczne. Bo fantasy to zarówno Tolkien, Gaiman, Rowling, jak i Gwiezdne Wojny, Diuna (dla wielu) oraz rzecz jasna Kryształ Czasu i Conan Howarda et consortes. Z drugiej jednak strony, dla całej rzeszy osób Gra o Tron lub Mistrz i Małgorzata już do fantasy się nie zaliczają... Podobnie rzecz ma się z Biblią, Kubusiem Puchatkiem i Szatańskimi Wersetami, w których mamy wszak do czynienia z elementami typowymi dla rzeczzonego gatunku.

„O czym [zatem] naprawdę jest *fantasy*? O ożywieniach, smokach, upadłych królestwach? Czy może o rekonstruowaniu struktur mitologicznych, na których oparta jest nasza kultura? To eskapizm i ucieczka od świata dla niepoważnych, dużych dzieci? Czy może gra na pragnieniach, które siedzą w każdym z nas?” Rzecz jasna na każde z tych pytań da się odpowiedzieć tak lub nie. Albowiem: „*fantasy* to gatunek literacki lub filmowy używający magicznych i innych nadprzyrodzonych form, motywów, jako pierwszorzędnego składnika fabuły, myśli przewodniej, czasu, miejsca akcji, postaci i okoliczności zdarzeń. *Fantasy* jest na ogół odróżniane od *science fiction* oraz od horroru, przy założeniu, że względnie nie wchodzi w tematykę naukową lub tematykę grozy” (patrz: <http://www.szkolnictwo.pl/szukaj./szukaj.Fantasy>).

Względnie – co to właściwie znaczy? Istnieje wszak wiele przykładów świetnie sprawdzających się tego rodzaju mieszanek „gatunkowych”. Może zatem lepiej powiedzieć, że: „utwory tego nurtu są najczęściej umiejscowione w fikcyjnym świecie, w którym poza zwykłymi prawami fizyki i biologii działa też magia oraz inne nadnaturalne moce.

Do świata przedstawionego należy przeważnie rozległy zestaw rekwizytów swobodnie zaczerpniętych ze średniowiecza i starożytności, rzadziej z okresu renesansu lub epoki wczesno-przemysłowej” (patrz: http://www.literatura.unreal-fantasy.pl/461/a/Gdzie_smoki_zyly_zyja_i_zyc_beda_czyli_definicja_fantasy.html).

” DLACZEGO W FANTASY
OGRANICZAĆ SIĘ TYLKO DO
DWÓCH, GÓRA TRZECH EPOK W HISTORII
ZIEMI? BA! DLACZEGO W OGÓLE
OGRANICZAĆ SIĘ DO NASZEJ PLANETY?

Dlaczego ograniczać się tylko do dwóch, góra trzech epok w historii Ziemi? Ba! Dlaczego w ogóle ograniczać się do naszej planety? Czyżby zatem prawdą było raczej to, że: „oś konstrukcyjną utworów *fantasy* stanowi wędrówka bohatera (nie musi być nim człowiek), który ma do spełnienia określoną misję. Jej ostatecznym celem jest zwykle ocalenie świata (motywem podstawowym jest walka Dobra ze Złem) i tym samym rozpoczęcie nowej epoki w dziejach. [...] Podróż, mająca zazwyczaj

charakter *questu* (poszukiwania), prowadzi do głębokiej przemiany protagonisty lub/i świata (co stanowi element różniący *fantasy* od baśni)” (patrz: Słownik literatury popularnej). Wszystko pięknie, ale niby dlaczego nurt ten mielibyśmy ograniczać tylko do tolkienowsko-arturiańskiej wizji opowieści pełnych magii albo historyjek toczących się w wyobrażonych, baśniowych światach?

Widać zatem, jak trudno określić spójną definicję *fantasy*, choć – wracając do początku – łatwo nam wskazać, czy daną pozycję da się uznać za należącą do tego „gatunku”. Ponadto w wielu wypadkach wcześniejsze cytaty niekoniecznie pasują do naszego „wyobrażenia”, czym *fantasy* jest. Może zatem: „nie istnieje [...] gatunek *fantasy*. Istnieje za to konwencja *fantasy*, element konwencji fantastycznej, w której realizowane są różnorodne gatunki (patrz: <http://polter.pl/Czym-jest-fantasy-fantastyka-sf-Fantasy-jako-gatunek-b9161>). No właśnie, jakie gatunki?

Zachęcam do zapoznania się z jeszcze kilkoma cytatami, dzięki którym obraz *fantasy* stanie się... niekoniecznie bardziej „przejrzysty”:

- „*Fantasy* charakteryzuje się tym, że jej akcja rozgrywa się w wymyślonym świecie, w którym rządzi magia. Występujący w niej bohaterowie tacy jak trolle, elfy, czy smoki posiadają nadprzyrodzone umiejętności.” (patrz: <http://zadane.pl/zadanie/6610190>)
- „W utworach *fantasy* na równych prawach występują technika i magia, współistnieją wynalazki techniczne i czary, bohaterowie – wyposażeni w nadludzką siłę, niezwykle zdolności lub umiejętności – toczą walkę ze smokami i czarnoksiężnikami, pokonują magię, korzystają z możliwości, jakie daje nowoczesna technika.” (patrz: <http://fantasy.bloog.pl/id,3545354,title,Co-to-jest-fantasy-Troche-definicji-na-dobry-poczonek,index.html?smoybbtticaid=614b14>)
- „*Fantasy*, jeżeli chodzi o literaturę, definiowane jest przez słowniki jako »literacka lub dramatyczna fikcja charakteryzująca

się elementami bardzo wymyślnymi lub nadprzyrodzonymi«.” (patrz: http://piotr-kuras.w.interia.pl/z_sf_def.htm)

- „Świat przedstawiony w utworach *fantasy* rządzi się prawami magii, bohater zaś posiada cechy herosa walczącego ze złem.” (patrz: http://sciaga.pl/tekst/70699-71-fantasy_znaczenie)
- „Powieść [*fantasy* to taka], w której świat przedstawiony kształtowany jest w ten sposób, że odbiega od tego, co w danej kulturze uznaje się za rzeczywistość istniejące, przy czym światu temu przypisuje się w toku narracji realny byt.” (patrz: <http://zadane.pl/zadanie/5082857>)

Różnorodne gatunki

” W NASZYM JĘZYKU ISTNIEJE PIĘKNE SFORMUŁOWANIE – FANTASTYKA – KTÓRE OBEJMUJE WIĘKSZOŚĆ INTERESUJĄCEJ NAS TEMATYKI.

W naszym języku istnieje piękne sformułowanie – fantastyka – które obejmuje większość interesującej nas tematyki: od grozy, przez *science fiction*, aż po *fantasy* właśnie. Niemniej warto zdawać sobie sprawę, że popularność *Władcy Pierścieni*, szczególnie filmowego, sprawiła, że *fantasy* kojarzone jest głównie z tolkienowskimi opowieściami. Ale rzecz jasna *fantasy* to dużo więcej:

- *Contemporary fantasy* (także *modern fantasy* lub *indigenous fantasy*) prezentuje współczesny świat – w bliższej lub dalszej przyszłości/przeszłości – w którym istnieją także byty oraz zjawiska magicznego czy nadnaturalnego pochodzenia. Nie są one zwykle dostępne ogółowi mieszkańców, pozostając najczęściej swego rodzaju wiedzą tajemną. Albo też zdarzają się od czasu do czasu, ewentualnie wymagają odkrycia przejścia do innego świata. W tym wypadku magia często bywa też utożsamiana z siłami boskimi, diabelskimi lub anielskimi. Przykładowe dzieła: literatura – cykl o Harrym Potterze J.K. Rowling, cykl *Opowieści z Narnii* C. S. Lewisa, *Mistrz*



i Małgorzata Michała Bułhakowa, *Kroniki wampirów* Anne Rice; film/tv – *Buffy: Postrach wampirów*, *Nie z tego świata*, *Nieśmiertelny*, *Ghostbusters*, *Straż Nocna*; komiks – *Fables* Billa Willingham, *Kaznodzieja* Gartha Ennisa i Steve’a Dillona, *Fate/stay Night* oraz *Hellboy* Mike’a Mignoli; RPG – *Świat Mroku*, *The Hollow Earth*; gry wideo – *Fate/stay Night*, *The Longest Journey*, *Mortal Kombat*.

” DANK FANTASY W ZAŁOŻENIU ŁĄCZY ELEMENTY FANTASY Z GROZĄ/HORROREM, TYLE ŻE TA NAJPROSTSZA DEFINICJA NIE DOTYKA NAJCIEKAWSZYCH KWESTII.

- *Dark fantasy* w założeniu łączy elementy *fantasy* z grozą/horrorem, tyle że ta najprostsza definicja nie dotyka najciekawszych kwestii. Z jednej strony może to być mniej lub

bardziej klasyczna historia *fantasy*, w której pojawiają się elementy grozy (tu warto wymienić *Ravenlofta*). Z drugiej zaś *dark fantasy* może przyjmować postać opowieści horrozystycznej, w której ludzkości zagrażają byty wykraczające poza jej rozumienie, chociaż w tym kontekście dzieła Lovecrafta lub *Draculę* dałoby się też uznać za *dark fantasy*. Mi najbardziej odpowiada „trzecia droga”, która polega na nadaniu innych cech opowieściom typowym dla klimatu *high/heroic fantasy*, tj. pokazanie mrocznego uniwersum, dwuznacznych postaci, moralnego upadku lub „brudnego” świata. Przykładowe dzieła: literatura – cykl *Kane* Karla Edwarda Wagnera, saga o Elryku Michaela Moorcocka, *Kroniki Thomasa Covenanta* Stephen R. Donaldsona, cykl *Czarna Kompania* Glena Cooka; film/tv – *Labirynt fauna*, *Mroczny kryształ*, *Legenda*; komiks – *The Sandman* Neila Gaimana, *Berserk* Kentaro Miury, *Chroniques de la Lune Noire*; RPG – *Ravenloft*, *Warhammer Fantasy Roleplay*, *Stormbringer*, *Monastery*; gry wideo – *Drakengard*, *Dragon Age* (choć momentami to *high fantasy* dla dorosłego odbiorcy), *Dark Souls*. Warto jeszcze wspomnieć, że Jack Vance napisał cykl opowieści pod wspólnym tytułem *Umierająca Ziemia*, który można zaliczyć do *dark fantasy* lub *science fantasy*, choć tak naprawdę zapoczątkował on specyficzny podgatunek podgatunku zwany *umierającą ziemią*.

- *Heroic fantasy* (zwane także *sword and sorcery*) charakteryzuje się skupieniem na heroicznosci postaci. Z jednej strony mamy tu do czynienia z bohaterami niechętnymi do stania się prawdziwymi herosami lub z postaciami przybyłymi z innego świata i niemającymi świadomości swego pochodzenia lub przeznaczenia (np. *Niechętny szermierz* Dave’a Duncana). Z drugiej zaś strony, do *heroic fantasy* należałoby zaliczyć również opowieści o postaciach od początku heroicznym lub dążących do heroizmu i stania się kimś innym (niczym w *Eragonie* Paoliniego). Jak sama nazwa sugeruje, mamy tu ostatecznie do czynienia z mniej lub bardziej zachwałymi postaciami, które uczestniczą w krwawych i ekscytujących przygodach. Czasem „badacze

gatunków” wskazują, że *heroic fantasy* – w odróżnieniu od *high fantasy* – skupia się na osobistych dążeniach postaci, nie zaś na uczestnictwie w konfliktach dotyczących całego świata. Osobiście uważam to jednak za nazbyt mętne rozróżnienie. Tak czy inaczej, najczęstszym motywem w opisywanym nurcie jest misja, której wypełnienie wymaga odbycia podróży, tę zaś kończy starcie z głównym antagonistą. W aspektach kluczowych dla naszych rozważań *heroic fantasy* wpisuje się najczęściej w nurt *low/high fantasy*, ale tu na pierwszym planie zawsze mamy jakiegoś głównego bohatera. Szukający inspiracji mogą sięgnąć po powieści członków SAGA (*Swordsmen and Sorcerers' Guild of America*), czyli m.in.: *Trzy serca i trzy lwy* Poula Andersona, cykl opowieści o Dilvishu Przekętym Rogera Zelaznego i *Czarnoksiężnika z Lemurii* Lina Cartera. Niemniej każdą z tych historii da się również przypisać innemu sztafażowi *fantasy*.

- *High fantasy* to rzecz jasna opowieść, której akcja toczy się w wymyślnym świecie rządzącym się magicznymi prawami. Może on być jakoś połączony z naszą rzeczywistością. Zwykle historie w klimacie *high fantasy* są epickie, pełne nadnaturalnych mocy, różnorodnych ras i stworów, magii, demonów oraz przeróżnego czarostwa. Osią fabuły pozostaje walka dobra ze złem (wyraźnie przedstawionymi), która ciągnie się czasem przez wiele stron/godzin/sesji. Przykładowe dzieła: literatura – *Władca Pierścieni* Tolkiena (pod pewnymi względami to też *low fantasy*), cykl *Shannara* Terry'ego Brooksa, *Belgariada/Malloreon* Davida Eddingsa, cykl *Świat Czarownic* Andre Norton, cykl *Świat Dysku* Terry'ego Pratchetta, wiedźmiński cykl Andrzeja Sapkowskiego; film/tv – *Pogromca smoków*, *Ogień i lód*, *Ostatni smok*; komiks – *Demon Knights*, *Elfquest*; RPG – *D&D* (klasyczne światy), *Tunnels and Trolls*, *Palladium Fantasy RPG*, *Talislanta*, *Earthdawn*; gry wideo – *Dragon Age*, *Skyrim*, *The Bard's Tale*, *Wiedźmin*, *Dungeon Siege*.

” HISTORYCZNE FANTASY TO HISTORYCZNY SZTAFAŻ UZUPEŁNIONY O ELEMENTY NADPRZYRODZONE/MAGICZNE. DO TEGO GATUNKU ZALICZA SIĘ KILKA PODGATUNKÓW.

- *Historical fantasy* (*fantasy historyczne*) to, jak łatwo się domyślić, historyczny sztafaż uzupełniony o elementy nadprzyrodzone/magiczne. Od *contemporary fantasy* nurt ten odróżnia oczywiście obszar czasowy – tu fundamentem jest „przed wiekami”, a nie teraz lub chwilę wcześniej. Do tego podgatunku należy zatem zaliczyć:
 - *Gunpowder fantasy* (*fantasy prochu*) odpowiadające ziemskiemu XVII-XIX wiekowi, uzupełnionemu o magię oraz, czasem, nieco bardziej zaawansowaną technologicznie cywilizację. Ten klimat świetnie oddaje sformułowanie „muszkiety i magia”, przywodzące na myśl dumasowskich bohaterów z zaczarowanymi rapierami. Przykładowe dzieła: literatura – uniwersum *Griffins & Gunpowder* stworzone przez Joshuę Johnsona; komiks i TV – *Fullmetal Alchemist*; RPG – *Eberron*, *Deadlands* (w niektórych aspektach), *Dzikie Pola*, *7th Sea*.
 - *Medieval fantasy* (*średniowieczne fantasy*) to *de facto low* lub, rzadziej, *high fantasy* tylko w bardziej mediewistycznym klimacie. Tu pojawiają się liczne cechy klasyczne dla europejskiego średniowiecza, okraszane odrobiną elementów czarodziejskich/nadprzyrodzonych. Przykładowe dzieła: literatura – cykl *Pieśń Lodu i Ognia* George R. R. Martina, *Mgły Avalonu* Marion Zimmer Bradley; film/tv – *Excalibur*, *Kobieta-jastrząb*, *Rycerz Króla Artura*; komiks – *Red Sonja*, *Orc Stain*; RPG – *d20 Past*, *Pendragon*, *Ars Magica*, *HårnMaster*, *Fantasy Imperium*; gry wideo – cykl *Ultima*.
 - *Prehistoryczne fantasy*, w którym akcja toczy się w czasach pierwotnych ludzi – neandertalczyków, australopiteków itp. (np. cykl *Dzieci Ziemi* autorstwa Jean Marie Auel).

- *Steampunk fantasy* to mieszanka klimatu wiktoriańsko-edwardiańskiego z technologią pary, gotycką architekturą i oczywiście magią. Przykładowe dzieła to australijski film *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* oraz japońska manga/anime *Last Exile*, a także polskie RPG *Wolsung*.
- *Wuxia*, co po chińsku oznacza „bohaterowie sztuk walki”. Jak łatwo się domyślić, jest to połączenie klimatów dalekiego wschodu z mistycyzmem i magią oraz filozofii honoru (*xia*) ze sztuką walki (*wùshù /kung fu*), okraszone tradycją *bushidō* i europejsko-amerykańskim postrzeganiem orientu. Przykładowe dzieła zaliczane do tego gatunku to rzecz jasna filmy *Przyczajony tygrys*, *ukryty smok* i *Hero*, ale także RPG *Legenda Pięciu Kręgów* oraz cykl komiksowy Stana Sakai’ego o Usagim Yojimbo.
- Inne historyczne *fantasy*, takie jak arabskie (np. RPG *Nights of the Crusades*, *The Arabian Nightmare* Roberta Irwina oraz *Baśnie 1001 nocy*), starożytne (np. komiks *300* Franka Millera) lub celtyckie (np. cykl *Deverry* Katharine Kerr oraz poemat Tolkiena *The Lay of Aotrou and Itroun*).
- *Low fantasy* to poniekąd *fantasy* historyczne, co oznacza, że mamy tu świat bliski naszemu. Najczęściej brak w nim niezwykłych ras (krasnoludów czy orków), magia pojawia się rzadko, a bywa za nią też uznawana nauka, bohaterowie zaś pozbawieni są nadprzyrodzonych zdolności. Prekursorem *low fantasy* był oczywiście Robert E. Howard, którego conanowski cykl przedstawiał Ziemię w fikcyjnej erze hyboryjskiej (wielu „fantasoznawców” uznaje go też za klasykę *fantasy* heroicznej). Przykładowe dzieła: literatura – trylogia *Pierwsze prawo* Joe Abercrombie, cykl *Ziemiomorze* Ursuli Le Guin, cykl lankhmarski Fritza Leibera; film/tv – *Conan Barbarzyńca*, *Narzęczona księcia*; komiks – *Lost in the Vale*, *De Rode Ridder*; RPG – *Conan*, *GURPS* (w pewnych odmianach), *RuneQuest*; gry wideo – *Age of Conan*, *Darklands*.
- *Science fantasy* jest oczywiście bliskie *space fantasy*, to zaś oznacza, że mamy tu elementy fantastyki mało naukowej oraz magię, czarostwo lub elementy nadprzyrodzone, czasem też horrorystyczne. Jak wiele innych konwencji, ta również nigdy nie została „dokładnie zdefiniowana, a określenie to najpowszechniej stosowano w latach 1950-1966” (patrz: http://sf-encyclopedia.com/entry/science_fantasy). Rzecz jasna fantastyka naukowa jako taka uniemożliwia funkcjonowanie elementów nadprzyrodzonych/magicznych, niemniej *science fantasy* je wykorzystuje. Dlatego też często nurt ten pojawia się choćby w postapokalipsie (np. RPG *Gamma World*) lub dystopii (tu dobrym przykładem jest jRPG *Final Fantasy VII* i *VIII*), czasem zaś „kielkuje” ku mutacjom w rodzaju *sword and planet* (*Księżniczka Marsa* Edgara Rice’a Burroughsa). Przykładowe dzieła: literatura – cykl *Majipoor* Roberta Silverberga, cykl *Helliconia* Briana Aldissa; film/tv – *Krull*, *Wizards*, *Awatar*, *Dragon Ball*; komiks – *Buck Rogers*, *Flash Gordon* (różne odcinki w obu wypadkach), *Hellsing*; RPG – *d20 Apocalypse*, *Mutant Future*, *Mutant Chronicles*; gry wideo – seria *Killer Instinct*, *Ninja Gaiden*.
- *Space fantasy* odpowiada w pewnym sensie na klasyczne pytanie: czy bardzo zaawansowaną technologię da się odróżnić od magii, z drugiej zaś strony jest bardzo bliskie nurtowi *science fiction* noszącemu miano *space opera*. Mamy tu zatem romantyczne opowieści, jednowymiarowych bohaterów, kosmiczne bitwy oraz świadome wykorzystanie elementów baśniowych i mistycyzmu. Przykładowe dzieła: literatura – Trylogia *Harper Hall* Anne McCaffrey, *Perelandra albo Podróż na Wenus* C.S. Lewisa, *Diuna* Franka Herberta i kontynuatorów (w kilku aspektach); film/tv – uniwersum *Gwiezdnych Wojen*; komiks – cykl *Saga* Briana K. Vaughana i Fiony Staples; RPG – *Fading Suns*, *Warhammer 40,000*; gry wideo – *Halo* (w niektórych aspektach).

” URBAN FANTASY TO MIT MIEJSKI LUB MIEJSKA FANTASY, CZYLI RODZAJ „FANTASY DLA LUDZI, KTÓRZY ZWYKLE NIE CZYTUJĄ FANTASY”.

- *Urban fantasy* to mit miejski lub miejska *fantasy*, czyli rodzaj „*fantasy* dla ludzi, którzy zwykle nie czytują *fantasy*” (patrz: Słowa Charlese de Linta, jednego z prekursorów gatunku) lub – cytując za Sapkowskim – „utwory utrzymane w poetyce pikaresko-wielkowiejskich ballad, krzyżujące i godzące atmosfery kryminałów Chandlera z tymi rodem z *West Side Story* i z tymi z *Pulp Fiction*, tymi z ballad Leonarda Cohena i Stinga, z tymi z tekstów i muzyki Marka Knopflera, Kurta Cobaina i Sida Viciousa. Utwory, w których magia wśród kwadrofonicznego łomotu *rock and rolla* i ryku Harleyów wkracza do betonowo-asfaltowo-neonowej dżungli naszych miast. Magia wkracza. Wraz z nią wkraczają mieszkańcy magicznych krain. Najczęściej po to, by cholernie narozrabiać” (patrz: Andrzej Sapkowski we wstępie do polskiego wydania powieści Emmy Bull *Wojna o dąb*). Jest to zatem opowieść *fantasy*, której akcja toczy się w klimatach wielkowiejskich, czasem łącząca ze sobą magię i technikę. Akcja *urban fantasy* może toczyć się w naszej rzeczywistości (wtedy mamy do czynienia z geograficznie ograniczonym *contemporary fantasy*), przeszłości albo wymaginated przyszłości lub też w zupełnie innej rzeczywistości. Przykładowe dzieła: literatura – cykl *Na tropie jednorożca* Mike’a Resnicka, cykl *Detektyw Garrett* Glenna Cooka; film/tv – *Penny Dreadful*, *Constantine*, *Witchblade*; komiks – *Hellblazer*; RPG – *Shadowrun*, *The Dresden Files RPG*, *Eberron* (w niektórych aspektach); gry wideo – *Secret World*, cykl *Persona*, *The World Ends with You*.

W jakim celu to wszystko?

Dlaczego męczę zarówno siebie, jak i was tą przesadnie długą wyliczanką, pełną tytułów i opisów? Przede wszystkim dlatego, byście sami zobaczyli, jak chłonne jest *fantasy* i dokąd może nas zaprowadzić, gdy planujemy sesję lub kampanię. Zresztą powyższa klasyfikacja jest i tak nieco ograniczona, ponieważ pozwoliłem sobie pominąć niektóre nurty, uznając je albo za zbyt niszowe (*rural fantasy*), albo niewnoszące zbyt wiele nowego do podziału (*mythological fantasy* i *technofantasy*) lub wreszcie oferujące li tylko szczyptę czegoś

oczywistego (komiczne *fantasy* ze *Shrekiem* na czele).

” ZASTANÓWCIE SIĘ, KTÓRY NURT,
Z JAKIM DA SIĘ POŁĄCZYĆ.
A NASTĘPNIE POMYŚLCIE, Z JAKIMI
JESZCZE INNYMI MOTYWAMI FANTASY
DA SIĘ POWIĄZAĆ.

Rzućcie jeszcze raz okiem na wyliczankę i zastanówcie się, który nurt, z jakim da się połączyć. A następnie pomyślcie, z jakimi jeszcze innymi motywami *fantasy* da się je powiązać. Czy warto coś takiego zrobić? Otóż warto, albowiem jednotematyczne *fantasy* jest płaskie i płytkie – w większości wypadków. Tolkienowski *Władca Pierścieni* straci na głębi, niesamowitości i rozmachu, gdy pozbawić go całej otoczki historii i prehistorii Śródziemia. Ba, są momenty, w których ta niemalże klasyczna opowieść *fantasy* przemienia się w śledztwo i pogoń, aby potem ustąpić miejsca scenom militarnym o epickim rozmachu, przerywanym czasem elementami grozy lub humoru. Howardowskie opowieści o Conanie są znacznie płytsze i zwykle sprowadzają się do *What would Conan Do* – klasycznego dla niektórych rozwiązywania problemów przy użyciu siły fizycznej, gdy problem wykracza poza ich rozumienie, możliwości rozwiązania lub zwyczajne chęci. Dlatego też zachęcam was do mieszania *fantasy* z innymi klimatami, bo bez tego każda kolejna przygoda może stać się aż nazbyt oczywista, nawet gdy *dungeon crawl* przemieni się w *wilderness brawl*...

Uwaga!

Pamiętajcie również o pewnym ważnym elemencie. W poprzednim numerze, pisząc o *science fiction*, wspomniałem, iż w przypadku *fantasy* można sobie pozwolić na większą dowolność i że Mistrzowi Gry więcej rzeczy „ujdzie płazem”. Nie znaczy to jednak, że uniwersum *fantasy* jest całkowicie pozbawione logiki. W *Harrym Potterze* przechodzi kilkukrotnie użycie przedmiotu do cofania czasu – Bohaterowie Graczy raczej by takiego cacka nie oddali lub też wykorzystali je na wiele zaskakujących sposobów. Nawet magia musi mieć bowiem swoją logikę. Nie na darmo w *Ziemiomorzu* czarnoksiężnicy nie szafują przesadnie zaklęciami, zdając sobie sprawę

z tego, jak bardzo negatywne może mieć to konsekwencje. A zatem konstruując militarystyczną przygodę *high fantasy*, też warto mieć z tyłu głowy fakt, że akcja zawsze powoduje kontrakcje. Kiedy zaś opracowujecie scenariusz detektywistyczny, pamiętajcie, że Bohaterowie pomysłowych graczy mogą rzucić zakłęcie rozmawiania ze zwierzętami lub umarłymi, aby pozyskać informacje w naszym świecie niedostępne (co nie znaczy, że fabuła się od razu posypie). Warto również mieć na uwadze fakt, że magia nie jest rozwiązaniem na wszystko i nie każde bolączki da się za jej sprawą, z takich czy innych względów, rozwiązać. Wreszcie wykorzystując czy wymyślając jakiegoś potwora, starajcie się jakoś określić jego rolę w świecie – w inny sposób niż: „pożeracz wszystkich śmiałków, którzy znajdują się na jego drodze”. Najważniejsze jest jednak, abyście zapragnęli łączyć *fantasy* z pewnego typu konwencjami. Mieszajcie je, ale zawsze z głową!

” PAMIĘTAJCIE: MIESZAJCIE KONWENCJE, ALE ZAWSZE Z GŁOWĄ.

Łamanie konwencji

A z jakiegoż to powodu warto konwencję zmieniać? Przede wszystkim po to, aby od czasu do czasu zaskoczyć czymś graczy oraz dać im odpocząć od jakiegoś klimatu. Jeśli za długo będziemy męczyć ich *Ravenloftem*, to groza Strahda von Zarovicha im „się opatrzy”. Analogicznie: ile można wysłuchiwać xanthyjskich żartów bez znudzenia? Każdy z wymienionych wcześniej nurtów po jakimś czasie po prostu się znudzi – bez względu na to, jak wciągający będzie na początku.

W przypadku filmów, książek lub komiksów odbiorca sam decyduje, kiedy odpoczywa od danej atmosfery. Jeśli jednak ciągniemy kampanię wiele sesji, to gracze są niejako skazani na klimat oferowany przez prowadzącego i całkowicie od niego zależni. Dlatego tym bardziej warto wprowadzać coś nowego, nietypowego, innego. Co to może być?

- **Erotyka/romans:** Dla wielu tematyka bardzo trudna do przedstawienia, jeśli chodzi o Bohaterów Graczy. Osobiście też nie przepadam za opisywaniem erotycznych uniesień zarówno członków drużyny, jak i postaci niezależnych.

Niemniej romans może być świetnym tłem dla przygód BG. Wystarczy wplątać ich w księżęce zaloty lub w pomoc damie ze złamanym sercem, aby wątek taki przestał być kłopotliwy. Pamiętajcie, w co wplątali się dumasowscy muszkietierowie, gdy chodziło o honor damy?

- **Humor:** To jeden z najtrudniejszych moim zdaniem elementów do przedstawienia na sesji. Owszem, są systemy wspierające luźny nastrój (*Toon* i *Paranoia*), a w *fantasy* nie brak też opowieści pełnych humoru (*Jednym zakłęciem*, *Smok i Jerzy*, film *Conan Niszczyciel*). Niemniej jednak, opracowanie dowcipnej przygody do łatwych nie należy i osobiście udało mi się to tylko raz, dodatkowo we współpracy – a w zasadzie jako gracz (tak, tak, chodzi mi o słynne przed laty *Jako ostatni wystąpi Yossa*).
- **Kryminał:** Prosta lub złożona zagadka wymagająca logicznego łączenia faktów. Świetnie sprawdzi się w *fantasy*, szczególnie wtedy, gdy Mistrz Gry od razu przygotowuje się na magiczne sztuczki BG. Sam bowiem wie najlepiej, jakimi mocami dysponują, więc musi opracować scenariusz, którego magia nie rozłoży na łopatki. Detektyw Garrett dawał sobie radę, to i wy dacie – z pomocą Chandlera...
- **Mafia:** Prowadzący może też dodać smaczku, wprowadzając do gry klimaty mafijne. Bohaterowie mogą zostać wplątani w vendettę, być w złym miejscu o niewłaściwym czasie lub po prostu wcielić się w rolę kurierów, którzy mają dostarczyć przesyłkę i którym przydarza się „nieszczęście”.
- **Militarystyka:** Wpychanie BG na siłę do woj-ska to umiarkowanie dobry pomysł. Niemniej wojna lub bitwa mogą stanowić tło wydarzeń – Bohaterowie uwięzieni w oblężonym mieście, pomagający uciekającym przed wraźymi hordami, wreszcie sami ukrywający się przed armią... czyż nie działa to na wyobraźnię? Rzecz jasna na wyższych poziomach śmiałkowie mogą dowodzić armiami, stanowić ich forpocztę lub być zwiadowcami.
- **Szpiegostwo:** „Bond. James Bond” – i wszystko jasne. Tajemnicze wrogie organizacje. Plugawe

plany przejścia władzy nad światem. Zakładnicy i magiczne bomby. Tylko Bohaterowie Graczy – sprytni, zdolni, zaangażowani i, rzecz jasna, szarmanccy jak agent 007 – mogą uratować świat.

„JEŚLI POTRZEBUJECIE INSPIRACJI, ZAJRZYJCIE DO PROZY ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO. W JEGO WIEDŹMINSKIM CYKLU WRĘCZ ROI SIĘ OD „ZAPOŻYCZEŃ” Z NASZEJ RZECZYWISTOŚCI.

To oczywiście tylko kilka z wielu przykładów – tak w ramach inspiracji. Jeśli potrzebujecie jej więcej, zajrzyjcie do prozy Andrzeja Sapkowskiego. W jego wiedźmińskim cyklu wręcz roi się od „zapożyczeń” z naszej rzeczywistości, przez co lektura jest tym bardziej interesująca. Zawsze możecie też sięgnąć do historii i oblec ważne wydarzenia w otoczkę *fantasy*. Nie będzie w tym nic niezwykłego. Wszak *Eberron* wykorzystuje motyw wieloletniej, wyczerpującej wojny, inspirowanej Wielką Wojną i wojną trzydziestoletnią. Nic nie stoi zatem na przeszkodzie, aby Mistrz Gry opracował scenariusz, inspirowany się choćby chrztem Polski, licznymi powstaniami, odkrywaniem Ameryki lub doświadczeniami kolonizatorów.

Na przykład...

Jedna z moich najfajniejszych kampanii łączyła *urban fantasy* z postapokalipsą i zaskakiwała graczy, meandrując pomiędzy grozą, kryminałem, doświadczeniami religijnymi i satyrą polityczną. Na bazie mechaniki d20 poprowadziłem opowieść o tym, jak magia powraca na Ziemię, jak ją odmienia i jak prowadzi do kataklizmu. Wpierw Bohaterowie żyli we współczesnej Warszawie i powoli odkrywali wskazówki świadczące o nadejściu magii – począwszy od ksiąg w klimacie Cthulhu, poprzez rytualne mordy, aż po magiczne byty w rodzaju elfów i nawet beholdera. Po drodze odkryli też spisek mający na celu powrót Lucyfera, a finalnie próbowali go powstrzymać. Na pierwszy rzut oka finalnie, jako że po jego nadejściu, gdy świat stał się znów magiczny, stali się odnalezionymi bohaterami legend i apokryfów. Był też statek obcych, były cyborgi i duchy zabitych w Katyniu, była Warszawa pod magicznym kloszem i buntem

nieumarłych. W uniwersum magicznej postapokalipsy czekało zaś śmiałków poznawanie zasad świata, który nieco znali, ale który był zupełnie inny, bo magiczny...

Rozmach się nie liczy

Wprowadzanie na sesji elementu, który łamie typowy klimat *fantasy* nie musi wcale wiązać się z opracowywaniem przygody ciągnącej się przez kilka sesji. Wszak dobrze przemyślany smaczek może znaczyć dużo więcej, niż cała lawina konceptów. Jeśli z jakiś powodów nie chcecie wprowadzać do *fantasy* dużych modyfikacji klimatu, zawsze możecie sięgnąć po coś mniejszego, aczkolwiek niekoniecznie prostszego. Magiczny przedmiot ma szansę pełnić mnóstwo ciekawych funkcji łamiących konwencję. Podobnie jak nietypowy bohater tła, stwór lub wydarzenie. Klimat grozy możecie wywołać, wykorzystując choćby przedmiot w typie tolkienowskiego palantira, który opętuje swojego „właściciela”. Albo magiczny miecz zakochujący się w posiadaczu i rzucający niedwuznaczne teksty. Możecie wprowadzić też przemytnika narkotyków, którego poszukują służby porządkowe i który prosi drużynę o pomoc. Albo małego smoczka – takiego złego z natury – którym śmiałkowie z jakichś tam przyczyn muszą się zaopiekować. Nieumarły poszukujący ukochanej (romans)? Zmuszenie wywerna do płaczu (łzy ze śmiechu, oczywiście)? Opieka nad dzieckiem (gorzej, że napastują je duchy)? Taka mała „rzecz”, a jak może cieszyć...

„WPROWADZENIE NA SESJE ELEMENTU, KTÓRY ŁAMIE TYPOWY KLIMAT FANTASY NIE MUSI WCALE WIĄZAĆ SIĘ Z OPRACOWYWANIEM PRZYGODY CIĄGNĄCEJ SIĘ PRZEZ KILKA SESJI.

Wyrazistość

Pamiętajcie też, że im bardziej zakreślony świat, tym bardziej wyrazisty musi być ów „łamacz konwencji” lub w ogóle lepiej z niego zrezygnować. W artykule z poprzedniego numeru wspominałem o *Shadowrunie*, gdzie magia łączy się z maszyną oraz o *Fading Suns*, gdzie średniowieczny

mistycyzm i feudalizm połączono z podróżami w przestrzeni kosmicznej. Jest jeszcze rzecz jasna *Rifts*, czyli ziemska postapokalipsa w przyszłości, silnie czerpiącą z cyberpunku s-f, *fantasy*, horroru i nawet westernu. W przypadku tego rodzaju mieszanki trzeba naprawdę się nagłowić, aby złamać konwencję w ciekawy sposób. Niemniej wszystkie te systemy znajdują się na pograniczu *fantasy*, pozwól sobie zatem pozostawić rozważania na ich temat na inną okazję.

*

Podsumowując: *fantasy* samo w sobie gatunkiem raczej nie jest. To rodzaj sztafażu, tła opowieści lub klimatu, z którym najczęściej wiążemy opowieść w stylu przygodowo-awanturkowym (tu rządzą cykl conanowski oraz *Władca Pierścieni*), zapominając, że można z powodzeniem sięgać po inne wątki – kryminał (warhammerowski *Zavant*), romans (*Żona zmiennokształtnego* Sharon Shinn), groza (*Wampir z mgieł* Christie Golden), kosmiczna *fantastyka* (*Warhammer 40,000*), przeplatanie się elementów *fantastyki* z *mitologią* (*Thorgal*) lub jeszcze bardziej zakręcone historie, w których łączą się ze sobą colty z dzikiego zachodu, roboty i pseudo-gotyckie zamki (*Mroczna Wieża* Kinga). Albo opowieści o wielomiliardowym społeczeństwie wykorzystującym maszyny utrzymujące wieczną wiosnę, a rządzone przez dwie osoby – jedna mieszka w podziemiach, a druga na szczycie wielokilometrowej góry (cykl *Majipoor* Silverberga). Zapewne wielu z was wykorzystuje ten fakt zupełnie nieświadomie. Wszak *Earthdawn* w wielu aspektach staje się systemem dającym okazję do rozegrania grozy spotkania z horrorem, a w *Dzikich Polach* diabeł Boruta dodaje

smaczku nadprzyrodzonego. *Dark Sun* to postapokalipsa w klimacie *fantasy*, *Planescape* zaś... cóż, on zawsze będzie gdzieś na horyzoncie zdarzeń...

”Z FANTASY WIĄŻEMY NAJCZĘŚCIEJ OPOWIEŚCI W STYLU PRZYGODOWO-AWANTURNICZYM, ZAPOMINAJĄC, ŻE MOŻNA Z POWODZENIEM SIĘGAĆ PO INNE WĄTKI.

Na zakończenie jeszcze jeden cytat-parafraza definiujący *fantasy* i pasujący jak ulał do narracyjnych gier fabularnych: „Nurt charakteryzuje fakt, iż **bohaterowi towarzyszy w wędrowce «krąg pomocników»**” (patrz: Słownik literatury popularnej). Wszak „przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Przynajmniej w *fantasy*...



BEZKSIĘŻYCOWA NOC NAD POSEPNĄ DOLINĄ

Epicka przygoda do *Bestii i Barbarzyńców*

UMBERTO PIGNATELLI

TŁUMACZENIE: JAKUB „ERPEGIS” OSIEJEWSKI

ILUSTRACJE: GRZEGORZ NITA



Niniejsza przygoda najlepiej nadaje się dla grupy Bohaterów, ale może ją rozegrać również i samotny wilk. Bohaterowie Graczy są najemnikami w służbie barona Grotho z Posępnej Doliny, chorążego na dworze Felantium. Kilka miesięcy temu baron zdał opiekę nad zamkiem i jedynaczką Lią jej osobistemu medykwowi, uczonemu Gilastiusowi, sam zaś udał się do Nordheimu, aby walczyć z Ludem Kurhanów.

Grotho wraca teraz do domu. Im bliżej jest jednak Posępnej Twierdzy, tym więcej słyszy złych wieści. Podczas jego nieobecności Gilastius okazał się być obłąkanym Alchemikiem Lotosu i użył swych eliksirów, aby stworzyć legion sług. Ogłosił się panem Posępnej Doliny, zmuszając Lię do ślubu.

Baron rozpoczął oblężenie Posępnej Twierdzy, jednak ma ona grube mury i otoczona jest fosą, a od północy osłaniają je wysokie góry. Gilastius zamknął wrota, a jego mały oddział wypaczonych żołnierzy od trzech tygodni opiera się atakom Grotho.

BOHATEROWIE GRACZY NALEŻĄ DO ODDZIAŁÓW BARONA GROTHO. PRZYGODĘ ROZPOCZYNAJĄ SKUCI ŁAŃCUCHAMI.

Bohaterowie Graczy należą do oddziałów Grotho. Gdy przygoda się rozpoczyna, stoją w namiocie barona zakuci w kajdany. Grotho popija wino z rogu i przygląda się im, przesywając ich wzrokiem. W końcu mówi swym tubalnym głosem:

Sierżant powiedział mi, że pokłóciliście się z innym żołnierzem i go zabilście. Znacie zasady. Śmierć za śmierć. Mieliśmy ściąć wam głowy o świcie. Sierżant twierdzi jednak, że jesteście jednymi

z najlepszych ludzi w tej armii. Nasi zwiadowcy donoszą, że nadciągają syrantyjscy najemnicy.

Jest ich dwakroć więcej niż nas i będą tu za dzień lub dwa. Gilastius – niech kruki pożrą jego czarne serce – zapłaci im złotem z mego własnego skarbcza! Nie damy im rady. Jeśli do jutra nie zdobędziemy zamku, będziemy gryźć ziemię! Potrzebuję oddziału ludzi, którzy zakradną się do zamku, zabiją zdrajcę i uratują moją córkę. Bez dowódcy armia Gilastiusa szybko się podda.

Misja jest niebezpieczna, ale jeśli się wam powiedzie, oszczędzicie życie i otrzymacie nagrodę. Odmówicie, a topór kata nie okaże wam litości. Noc jest bezksiężycowa, więc macie przewagę. Wybór należy do was, ale musicie go podjąć w tej chwili.

Przygotowania

W gruncie rzeczy BG nie mają żadnego wyboru. Gdy zgodzą się i będą mieli już odejść, z cieni wyłoni się błąd mężczyzna, którego baron przedstawi jako Svissa Vanna, zdolnego Alchemika Lotosu pozostającego pod jego rozkazami.

Musicie być bardzo ostrożni – Sviss szepcze do was – Gilastius opanował Lotosowe sztuki niewidzialności i zmiany kształtu. Nie wiem, gdzie poznał tę zakazaną wiedzę. Weźcie tę Lotosową Perłę, pomoże wam przejrzeć jego oszustwa.

” W ZAMIAN ZA WOLNOŚĆ,
BOHATEROWIE BĘDĄ MUSIELI
WYKONAĆ DLA BARONA MISJĘ ODBICIA
ZAMKU Z RĄK SZALONEGO ALCHEMIKA.

Alchemik wręczy drużynie małą, szklaną kulę wypełnioną białym płynem. To Biały Lotos Prawdy, potężny wywar zawierający moc *rozproszenie* (*Alchemia Lotosu* k10). Kulę należy rozbić o cel, aby rozproszyć plugawe czary, można też wystrzelić ją z procy. Bohaterowie Graczy mogą wykorzystać zdolność Lotosowej Perły na różne sposoby, ale mają ją tylko jedną i nie powinni jej bezsensownie zmarnować.

Opis zamku

Zamek barona Grotho przypomina tradycyjną średniowieczną fortecę. To mieszanina willi z Imperium i niezgrabnych budynków z Nordheimu. Składa się z dużej, dwukondygnacyjnej wieży chronionej przez kamienne mury z blankami. Na dziedzińcu stoi studnia (podstawa podczas oblężenia), stajnie i kuźnia. Całość otacza zaś fosa pełna wody. Most zwodzony aktywowany jest przez mechanizm umieszczony w wieży znajdującej się nad wrotami.

Grotho odda Bohaterom ich ekwipunek i zaoferuje pomoc w przygotowaniu planu. Do zamku można przekraść się na dwa sposoby – z góry lub od dołu.

Od północy zamek Grimdell sąsiaduje z niemal pionowym klifem góry. Mając odpowiedni sprzęt, drużyna może wspiąć się na górę i dotrzeć do murów twierdzy. Trzeba jednak zrobić to szybko i po cichu, ponieważ blanki patrolują strażnicy.

Jeśli zaś chodzi o drugi sposób, Grotho wie, że istnieje przejście wiodące pod fosą i prowadzące do lochów zamku. Problem jest tylko taki, że nikt nigdy go nie używał. Mogło się więc zawalić albo stać leżem dla jakiejś straszliwej bestii. Ten plan nie jest tak śmiały jak pierwszy, ale BG muszą przepłynąć niepostrzeżenie pod wodą znajdującą się w fosie, a następnie zanurkować na dno i odkryć przejście, jeśli w ogóle ono istnieje.

Przymij, że drużyna wyrusza w mrokach nocy (pierwsza w nocy), zaś misję musi wykonać przed wschodem słońca (piąta nad ranem).

„Macie czas do świtu. Wtedy zaatakuję, nieważne czy zabijecie czarownika, czy nie.” – mówi Baron Grotho i odchodzi.

Atak z niebios

Przygotowania: Jeśli BG zdecydują się na infiltrację zamku w taki właśnie sposób, otrzymają liny oraz tygrysie szpony i zostaną odeskortowani do podnóża góry.

Wspinaczka: Wspinaczka ma zapewnioną asekurację (zobacz opis umiejętności *Wspinaczki* w podręczniku do *Savage Worlds*) i składa się z trzech 10” sekcji. Każda sekcja wymaga testu. Pierwsza część jest prosta (+2), na drugiej nie zbyt ma wielu miejsc, aby znaleźć oparcie (-2), trzecia jest zaś średnio trudna. Bohaterowie mogą użyć lin, aby uniknąć upadku. Ponadto, jeśli doświadczeni wspinacze prowadzą, inni mogą podążać za nimi i korzystać z ich doświadczenia. Przekładając to na język mechaniki, ustal porządek wspinaczki. Bohater otrzymuje premię +1 do testu *Wspinaczki* za każdy sukces wspinacza znajdującego się przed nim. Zatem jeśli grupa trzech wspinaczy uzyska wyniki 4, 8 oraz 6, 8 dla pierwszego i drugiego, to trzeci wspinacz otrzyma premię +2 do swojego testu.

Porażka oznacza po prostu, że Bohater nie może wspiąć się wyżej – co naturalnie sprawia, że BG znajdujący się za nim również nie mogą się wspiąć, zaś sam Bohater musi ponowić test. Krytyczna porażka oznacza, że musisz pociągnąć kartę z talii akcji. Jeśli jest czerwona, Bohater spada (jeśli jest zabezpieczony liną, traci tylko poziom Wyczerpania z powodu siniaków). Czarna karta oznacza, że BG nie tylko spada, ale robi przy tym sporo hałasu, a drużyna otrzymuje żeton Wykrycia.

Linka z kotwiczką: Gdy drużyna dotrze na szczyt, BG muszą rzucić linką z hakiem i wspiąć się na blanki. Szczyt znajduje się 10” od Bohaterów, na średnim zasięgu (-2). Oprócz testu *Rzucania* BG musi zdać też test *Zręczności*, aby odpowiednio zaczepić kotwiczkę. Jeśli ów test zakończy się porażką, pociągnij kartę z talii akcji. Czarna oznacza, że Bohater narobił hałasu i drużyna otrzymuje żeton Wykrycia.

” DRUŻYNA WYRUSZA W MROKACH
NOCY, ZAŚ MISJĘ MUSI WYKONAĆ
PRZED WSCHODEM SŁOŃCA.

Krzepa w łapie: A teraz najtrudniejsze, Bohaterowie muszą przejść się po linie, używając siły swych mięśni. Wymaga to testu *Siły*. Porażka nie oznacza upadku, ale Bohater traci jeden poziom Wyczerpania i musi ponawiać test dopóki nie osiągnie w nim sukcesu. Spadnie z linki, gdy stanie się całkowicie wyczerpany. Wyczerpanie można usunąć po pięciu minutach odpoczynku.

Zdobycie murów: Za każdym razem, gdy jedna z postaci dotrze na blanki, pociągnij kartę. Jeśli to czarna figura, w pobliżu jest wypaczony strażnik. Bohater może przekraść się obok niego albo szybko i po cichu go wyeliminować. Na blankach znajduje się czterech strażników.

Po zabezpieczeniu blanków drużyna może dotrzeć do dziedzińca (patrz sekcja: **W zamku**).

(Blotka) Wypaczony Strażnik (1 na Bohatera)

Wykrycie

Ten scenariusz to typowa „skradanka”, zatem najważniejsze jest w nim uniknięcie wykrycia. Jako że niemożliwym jest przewidzenie, jak każdy z BN-ów zareaguje w danej sytuacji, wykrywalność Bohaterów rozwiązujemy w sposób abstrakcyjny. Za każdym razem, gdy BG zrobią coś, co może ich zdemaskować, otrzymają żeton Wykrycia. Liczba żetonów wpływa na zachowanie mieszkańców zamku. Jeśli Bohaterowie ukryją się na pół godziny w bezpiecznym miejscu, tracą automatycznie jeden żeton – chyba że mają ich już pięć lub więcej, w takim przypadku zamek jest aktywnie przeszukiwany.

O ile każda walka nie zostanie przeprowadzona w kompletnej ciszy (decyzja MG), Bohaterowie otrzymają jeden żeton Wykrycia za każde dwie rundy jej trwania.

Liczbę żetonów śledzi wyłącznie MG, należy więc ukryć je przed BG.

Zero żetonów: Brak alarmu. BN-i są pasywnymi strażnikami.

Jeden żeton: Uwaga. BN-i działają jako aktywni strażnicy.

Dwa żetony: Strażnicy aktywnie szukają podejrzanych. Gdy Bohaterowie wkraczają do nowego pomieszczenia, pociągnij kartę. Jeśli to trefl, patrol ze strażniczy (1 blotka na BG) zjawia się w 1k6 rund!

Cztery żetony: Wszyscy BN-i znajdujący się na tym samym obszarze (Dziedzińiec, Parter, Piętro itd.) aktywnie szukają Bohaterów.

Pięć żetonów lub więcej: Czerwony alarm! Wszyscy BN-i poszukują Bohaterów. Gilastius nie śpi, nie będzie więc go można zaatakować podczas snu.

Atak spod wody

Przygotowania: Jeśli Bohaterowie zdecydują się na ten sposób infiltracji zamku, zostaną potajemnie doprowadzeni do fosy i poinformowani o prawdopodobnym położeniu podwodnego przejścia. Jeśli BG nie poproszą o specjalistyczny sprzęt, nie otrzymają go – mogą na przykład zechcieć otrzymać wodoodporne pęcherze na latarnie.

Pływanie: Aby przekroczyć fosę, Bohaterowie muszą zdać test *Pływania*. Woda jest spokojna i praktycznie nie da się w niej utonąć, zatem porażka oznacza tylko tyle, że BG musi powtórzyć test, zaś krytyczna porażka, że Bohater zwraca na siebie uwagę i drużyna otrzymuje żeton wykrycia.

Podwodne przejście: Gdy Bohaterowie znajdą odpowiednią sekcję fosy, zdając w tym celu test *Spostrzegawczości*, odkryją tunel. Jest on na tyle szeroki, że dwóch ludzi może płynąć obok siebie, a jego długość to około 12”. Każdy BG musi zdać test *Wigoru*, aby wstrzymać oddech. Porażka w teście oznacza utratę jednego poziomu Wyczerpania. Ku zdziwieniu Bohaterów, koniec tunelu tarasuje metalowa krata.

Krata: Bohaterowie mogą zawrócić (ponownie zdając test *Wigoru*) albo spróbować wyważyć kratę. Jest co prawda zardzewiała, ale BG mogą szybko zacząć się dusić. Wyważenie kraty to *Wyścig z czasem* oparty na *Sile* -2. Test ten może być wspomagany. Bohaterowie mają pięć rund, aby osiągnąć pięć sukcesów i złamać kratę. Po tym czasie BG mogą nadal próbować, jednak każda kolejna runda wymaga testu *Wigoru* – niezdany test oznacza utratę kolejnego poziomu Wyczerpania (zobacz *Tonięcie* w podręczniku głównym do *Savage Worlds*).

W lochach: Gdy krata zostanie w końcu zniszczona, Bohaterowie wynurzą się w niskim, na wpół zalanym pomieszczeniu. Jeśli uda im się znaleźć stabilne podłoże, odetchnąć i przez kilka minut odpocząć, odzyskają całe utracone Wyczerpanie. Cały

obszar pogrążony jest w ciemności, chyba że BG posiadają źródło światła. Jedyną drogą prowadzącą z pomieszczenia jest śliski kanał ściekowy pnący się w górę. Po chwili Bohaterowie będą jednak iść po równym gruncie i będą mogli dostrzec dziwne osady na ścianach oraz mętne, cuchnące i zielonkawe szumowiny w wodzie. Zdany test *Alchemii Lotosu* pozwoli im rozpoznać to jako odpady Lotosowe, prawdopodobnie stworzone przez eksperymenty Gilastiusa (patrz sekcja: **Laboratorium**). Ściek kończy się na dnie studni, pełnej cuchnącego brudu. Gdy BG wkroczą do studni, zaniepokoją jej mieszkańca – wielkiego szczura, który żywiąc się lotosowymi odpadami stał się olbrzymi niczym człowiek.

Po zabiciu potwora Bohaterowie mogą wspiąć się w górę studni (udany test *Wspinaczki*), otworzyć ostrożnie jej pokrywę i wejść do stajni (patrz sekcja: **W zamku**).

(Błotka) Gigantyczny Szczur (1)

W zamku

Zamek nie jest duży, nie będziemy więc potrzebować mapy. Opis każdego miejsca zawiera także i opis, jak dostać się z niego do połączonych obszarów. Jedne przejścia są oczywiście (wystarczy przejść przez drzwi), inne zaś trochę subtelniejsze lub bardziej złożone (np. wspiąć się na ścianę i stłuc okno). Ogólnie rzecz biorąc, BN-i potrzebują trzech rund, aby przejść z jednego obszaru do drugiego. Jeśli w opisie nie podano inaczej, wszystkie drzwi wykonano z drewna wzmocnionego spiżowymi okuciami (*Wytrzymałość* 8), zaś pomieszczenia pogrążone są w półmroku z powodu nielicznych pochodni.

ZAMEK BARONA NIE JEST DUŻY, NIE BĘDZIEMY WIĘC POTRZEBOWAĆ MAPY. WSZYSTKIE NIEZBĘDNE INFORMACJE ZAWARTE SĄ W OPISIE JEGO LOKACJI.

Dziedziniec

Blanki

Zamek otacza mur z blankami. Blanki patrolują strażnicy, kończąc swą zmianę godzinę przed świtem (czwarta rano). Jeśli nowi strażnicy znajdują ciała swych towarzyszy lub zauważą ich nieobecność, przynaj BG trzy żetony Wykrycia.

Sąsiedztwo: Dziedziniec (schodami w dół), Stajnie lub Kuźnia (zeskoczenie na dach; test *Zręczności*, aby uniknąć upadku – 2k6 obrażeń), Laboratorium (*Wspinaczka* -4, aby wspiąć się na ścianę; okno ma *Wytrzymałość* 7), Zbrojownia (zeskoczenie w celu osiągnięcia okienka wymaga testu *Siły*; upadek powoduje 2k6 obrażeń; następnie test *Zręczności*, aby precyzyjnie się przez okienko, z karą -2 jeśli postać nie ma zawady Konus).

(Błotka) Wypaczony Strażnik (1 na 2 Bohaterów Graczy)

Stajnie

Stajnie są brudne i zaniedbane, ponieważ Gilastius kazał zabić wszystkie konie. Biednych stajennych czekał jeszcze gorszy los. Nie ma tu nic przydatnego, poza być może łachmanami noszonymi przez służących (które stanowią wygodne przebranie) oraz siodłem jucznym (Si+k6, broń improwizowana).

Sąsiedztwo: Dziedziniec (główne wrota), Kuchnia (boczne drzwi, test *Skradania*, aby ominąć strażników na dziedzińcu), Kuźnia (boczne drzwi prowadzą bezpośrednio do kuźni, nie trzeba przechodzić przez dziedziniec).

Kuźnia

Kowal zmarł kilka tygodni temu, więc kuźnia jest zimna i pusta. Jest tu trochę mebli, ale jedyną przydatną dla BG rzeczą będzie ciężki młot (Si+k8, broń improwizowana).

Sąsiedztwo: Dziedziniec (główne drzwi), Stajnia (boczne drzwi).

Główny dziedziniec

Główny dziedziniec jest pusty, poza studnią i potrzaskaną katapultą, którą ktoś bez sukcesów starał się naprawić. Za każdym razem, gdy Bohaterowie wkraczają na ten obszar, pociągnij kartę. Trefl oznacza, że jeden strażnik przekracza właśnie dziedziniec, chcąc dotrzeć do wrót lub głównego holu. Jeśli odkryje on Bohaterów, spróbuje dotrzeć do wrót, aby ostrzec swoich towarzyszy.

Sąsiedztwo: Hol (wrota, strzeżone przez jednego strażnika), Wieża (drzwi), Kuchnie (boczne drzwi, niestrzeżone).

(Błotka) Wypaczony Strażnik (1)

Wrota

Mechanizm podnoszenia mostu zwodzonego mieści się na szczycie wieży. Zawsze stacjonuje tu grupa strażników zajętych picciem i wygrzewaniem się przy ogniu. Na stole leży wielki róg – służący im za alarm. Jeśli strażnicy zauważą intruzów, zaczną weń dąć, budząc cały zamek (daj drużynie dwa żetony Wykrycia za każdą rundę, w której strażnicy będą dąć w róg). Przejęcie tego pomieszczenia jest dobrym pomysłem, ponieważ Bohaterowie będą mogli opuścić wtedy most zwodzony (co zajmie trzy rundy). Nie zakończy to jednak przygody, ponieważ Gilastius będzie bronił się w twierdzy.

(Błotki) Wypaczeni Strażnicy (8)

Sąsiedztwo: Dziedziniec (drzwi).

” WSZYSCY KUCHENNI NIEWOLNICY ZNIKLI W LABORATORIUM GILASTIUSA, OPRÓCZ STAREJ KURHANICKIEJ NIEWOLNICY O IMIENIU MORG.

Parter

Kuchnie

Kuchnie zamku są duże i wypełnione stołami, krzesłami oraz różnymi przyborami kuchennymi. Duży kominiek stoi w północnym narożniku. Jest tu jednak niewiele jedzenia, a miejsce wygląda na niemalże opuszczone. Wszyscy kuchenni niewolnicy zniknęli w laboratorium Gilastiusa, oprócz starej kurhanickiej niewolnicy o imieniu Morga. Nienawidzi ona swego nowego pana, a jeśli traktować będzie się ją dobrze, zgodzi się pomóc drużynie – o ile nie będzie grozić jej przy tym niebezpieczeństwo. Wystarczy trochę odgrywania postaci lub prosty test *Przekonywania* i Bohaterowie otrzymają informacje podane poniżej.

Sukces: Nikt nie odważył się zbuntować, poza Rukkiem i Redo, braćmi, co pracowali w stajni. Spotkała ich za to straszliwa kara: Rukk jest teraz ohydny, wypaczonym stworem, zaś Redo... chyba po prostu zniknął!

Przebiecie: Strzeżcie się plugawej magii w Holu Gobelinów! Nawet kość z szyi mej babki nie uchronić was przed nią! (Morga pokaże BG amulet Kurhanów – makabryczny, ale bezwartościowy).

Dwa przebiecia: W przewodzie kominowym słychać dziwne dźwięki. Pochodzą z laboratorium Gilastiusa,

tuż ponad nami. Ach, ta stara kobieta powinna mieszkać w grobowcu, nie w cuchnącym zamku.

Sąsiedztwo: Dziedziniec (drzwi), Główny Hol (drzwi), Laboratorium (wspięcie się kominem; *Wspinaczka -2*).

Główny hol

W tym głównym pomieszczeniu parteru pełno jest wysokich kolumn. W środku rozstawiono długi stół, zaś w rogach umieszczono kilka pomników. Wrota prowadzące do dziedzińca są zamknięte, a na zewnątrz stoi przy nich strażnik. Jeśli BG będą zachowywać się cicho, nie muszą wykonywać testów *Skradania*. Holu strzeże jednak straszliwy Rukk (patrz sekcja: **Przeciwnicy**). Rukk czai się na kandelabrze, czekając na atak. Bohaterowie muszą go po cichu zabić albo przekonać, że są przyjaciółmi Gilastiusa, co można osiągnąć w debacie (*Przekonywanie* bohaterów kontra *Spyt* k6 Rukka). Drużyna musi osiągnąć co najmniej trzy sukcesy więcej niż Rukk albo ten odleci,



wrzeszcząc, co doda żeton Wykrycia w każdej rundzie, dopóki nie uda się go uciszyć.

Jeśli BG zwyciężą w debacie co najmniej pięcioma sukcesami, Rukk ujawni im użyteczną informację.

Mój pan jest zbyt sprytny, aby obawiać się zabójców. Wie, że żaden porządny człowiek nie da rady zatopić sztyletu w JEJ piersi!

Sąsiedztwo: Dziedziniec (drzwi), Kwatery strażników (drzwi), Hol gobelinów (schody na drugie piętro).

(Blotka) Rukk

Kwatery strażników

W tym dużym pomieszczeniu pełno jest ław do spania i prostych stołów. Gdy strażnicy nie służą, to śpią właśnie tutaj. Jest ich wielu, wszyscy stworzeni przez plugawą magię Gilastiusa. Jeśli Bohaterowie mają tylko jeden żeton Wykrycia, wszyscy strażnicy śpią i jeśli BG nie będą działać zbyt głośno lub biec przez pokój, będą mogli przejść przez salę bez wykonywania testów.

Jeśli drużyna ma dwa lub więcej żetonów wykrycia, strażnicy są przytomni.

Sąsiedztwo: Główny hol (drzwi), Zbrojownia (drzwi).

(Blotki) Wypaczeni strażnicy (20)

Zbrojownia

Dobrze zaopatrzonej zbrojowni strzeże ospały wypaczony strażnik. W tym przypadku drużyna jest traktowana tak, jakby miała o dwa żetony Wykrycia mniej. Generalnie test *Spostrzegawczości* i jedna runda pozwoli Bohaterom znaleźć dowolny nierzadki przedmiot, którego potrzebują, kilka kompletów lekkiego pancerza (+1) i jeden zestaw pancerza średniego (+2).

Sąsiedztwo: Kwatery strażników (korytarz).

(Blotka) Wypaczony strażnik (1)

Piętro

Hol gobelinów

”HOL GOBELINÓW ZDOBIĄ CUDOWNE GOBELINY Z ZANDORU, TRICARNII I INNYCH MIEJSC. NIESTETY, NIE WSZYSTKO JEST Z NIMI W PORZĄDKU...”

Ten hol zdobią cudowne gobeliny z Zandoru, Tricarnii i innych miejsc. Jest on kwadratowy (12” na 12”) i oświetlają go trzy dziwne latarnie umieszczone w głębokich niszach, rzucając słabe błękitne światło. W holu mieści się sprytna alchemiczka pułapka. Gobeliny pokryto specjalnym lotosowym wywarem, zazwyczaj nieszkodliwym, reagującym jednak z substancją płonąca w latarniach i tworzącym wtedy przerażające halucynacje. Groźny jest zwłaszcza jeden z gobelinów przedstawiający setkę małych pająków, które dla otumanionych narkotykiem poszukiwaczy przygód stają się żywe. Pająki są zabójcze, ale tylko w umyśle BG.

Sąsiedztwo: Laboratorium (drzwi), komnata Lii (drzwi).

(Figura) Rój iluzorycznych pająków (1)

Laboratorium

Drzwi do laboratorium są zamknięte i tylko Gilastius ma do nich klucz. Można jednak włamać się lub wyłamać drzwi z zawiasów, ewentualnie zwinny Bohater może wspiąć się przez kuchenny komin. W laboratorium mieszczą się bulgoczące kotły, półki pełne stojów, stół do sekcji zwłok i warsztat alchemika.

Laboratorium jest warte przeszukania. Test *Alchemii Lotosu* lub *Leczenia* -4 pozwoli na znalezienie 1k6 dawek przetworzonego Lotosu.

Stół sekcyjny pokryty jest krwią i częściami ciała. Tu właśnie Gilastius tworzy swoich wypaczonych służących.

Bohater niezający się na wnętrzu ludzkiego ciała (nieposiadający umiejętności *Leczenie*) musi zdać test *Ducha* albo stanie się Zmęczony do czasu opuszczenia pokoju.

”LABORATORIUM ALCHEMIKA JEST DOPRAWDY WSPANIAŁE, ZATŁOCZONE ALEMBIKAMI I KRĘTYMI RURKAMI. CZY BOHATEROM GRACZY UDA SIĘ UPICHCIC JAKIŚ LOTOSOWY WYWAR?”

Ponadto warsztat alchemika jest doprawdy wspaniałą, zatłoczony alembikami i krętymi rurkami. Są tu trzy pojemniki, pełne bulgoczących płynów w różnych kolorach (czerwony, zielony, niebieski) i połączone z centralną misą przy pomocy



kranu. Otwierając kurki, BG mogą mieszać płyny i w zależności od swych umiejętności stworzyć lotosowy eliksir albo spowodować prawdziwy bałagan. Każdy eliksir wymaga dwóch dawek płynu, zaś w każdym pojemniku znajdują się trzy dawki (zatem z dziewięciu dawek da się stworzyć cztery napoje). Bohaterowie mogą stworzyć napój z dwóch dawek tego samego płynu (np. czerwony + czerwony). Każdy eliksir ma k10 w *Alchemii Lotosu* i trwa dwa razy dłużej, niż normalnie (patrz tabela: **Alchemiczne Elixiry**).

Na stole leży otwarta księga o stronach wykonanych z cienkich metalowych blaszek, pełna dziwnych formuł. *Sekrety Giscamona* to księga zakazana wśród Mistrzów Alchemii z Gis. Spisana jest Kodem Alchemików. Dzięki wspomaganemu testowi *Wiedzy* lub *Alchemii Lotosu* (+2) Bohater znający ten język może odcyfrować odpowiednie

składniki jednego z eliksirów (decyzja MG) plus jednego więcej za każde kolejne podbicie.

Sąsiedztwo: Sypialnia lorda (drzwi, patrz sekcja: **Zabójczy cios**).

Pokój Lii

Ten piękny pokój jest już na pierwszy rzut oka zamieszany przez kobietę. Panuje w nim kompletny bałagan. Okno zamyka ciężka metalowa krata. Komnata jest pusta, ponieważ Lia znajduje się w sypialni Lorda. Elegancki srebrny diadem (wartość 400 książyczów, ewidentnie jedyny w swoim rodzaju) leży na stoliku przy łożu.

Sąsiedztwo: Hol gobelinów (drzwi), Sypialnia lorda (tajne przejście ukryte w północnej ścianie, można je znaleźć dzięki testowi *Przeszukiwania* -2; patrz sekcja: **Zabójczy cios**).

Alchemiczne elixiry	
Połączenie	Efekt
Czerwony-czerwony	Wybuch! Powoduje eksplozję zadającą 3k6 obrażeń wszystkim w obrębie Dużego Wzornika wybuchu. Niszczy warsztat. Drużyna otrzymuje 3 żetony Wykrycia.
Czerwony-zielony	Syczący zielony płyn. Smaczny eliksir <i>podkręcenia Siły</i> .
Czerwony-niebieski	Krwistoczerwony gaz. Elixir <i>wybuchu</i> . Ekspłduje, gdy w coś uderzy.
Zielony-czerwony	Przezroczysty gaz. Wciągnięty do płuc spowoduje straszliwe wizje (moc <i>przerażenia</i>).
Zielony-zielony	Bulgocący olejek. Rozprowadzony na broni wybuchnie ognistymi płomieniami (<i>grom</i>).
Zielony-niebieski	Czarny płyn. Elixir <i>leczenia</i> .
Niebieski-czerwony	Kwas! Oho! Naczynie zaczyna się rozpuszczać! Jeśli Bohater jest dość szybki, może wyrzucić zawartość (najlepiej przez okno). W przeciwnym wypadku kwas rozpuści całe urządzenie w czasie trzech rund! Możesz też rozegrać to jako szybki (3 sukcesy w 3 rundy) <i>Wyścig z czasem</i> oparty o <i>Zręczność</i> .
Niebieski-zielony	Krwawy wąż! Płyn w naczyniu krzepnie, zwiększa swą objętość i staje się żywy! Naczynie pęka i wynurza się z niego w pełni rozrośnięty Krwawy Wąż, zrodzony z potężnej magii Mistrzów Alchemii z Gis. Wąż ma takie same statystyki jak Jadowity Wąż (zamiast zdolności Jadowity jest jednak Paraliżujący) i uważa się go za wezwanego dzięki mocy <i>wezwanie sojusznika</i> .
Niebieski-niebieski	Dym! To połączenie tworzy chmurę cuchnących oparów wypełniających całą komnatę. By uniknąć kaszlu i wilgotnych oczu (czyli poziomu Wyczerpania), wymagany jest test <i>Wigoru</i> .

Zabójczy cios

Gdy Bohaterowie wkroczą do sypialni Lorda, zobaczą dwie osoby leżące w półmroku na olbrzymim łożu. Jedną z nich jest na wpół naga blond dziewczyna z diademem na głowie. Drugą zaś przystojny mężczyzna o skórze czarnej jak węgiel. Śpią, lecz oczywistym jest, że wkrótce się obudzą.

GDY BOHATEROWIE WKROCZĄ DO SYPIALNI LORDA, ZOBACZĄ DWIE OSOBY LEŻĄCE W PÓŁMROKU NA OLBRZYMIM ŁOŻU. ŚPIĄ, LECZ OCZYWISTYM JEST, ZE WKRÓTCE SIĘ OBUDZĄ. CZAS ZADAĆ JEDNEJ Z NICH ŚMIERTELNY CIOS...

Dziewczyna to Gilastius, zaś mężczyzna to Lia! Przebiegły Alchemik Lotosu, nie ufający nawet swym własnym sługom, pokrył ciało swoje i dziewczyny szcególnym lotosowym wywarem, który pozwala na zamianę wyglądu na tak długo, jak długo się spoczywa bez wykonywania większych ruchów. Alchemik przybrał więc postać dziewczyny, a ona jego, jednak to tylko złudzenie.

Iluzję da się przejrzeć, korzystając z Lotosowej Perły albo diademem, ale identyczny leży w jej sypialni). Ponadto, jeśli BG pamiętają dziwne słowa Rukka, mogą zdać sobie sprawę z tego, co uczynił Gilastius.

Jeśli Bohaterowie pozostali w ukryciu (mają najwyżej trzy żetony Wykrycia), rozdaj im karty akcji. Tylko BG z najwyższą kartą może zadać zabójczy cios jednej ze śpiących postaci, zanim druga się obudzi. Bohater może wymienić kilka zdań z resztą drużyny, aby wybrać swój cel.

Osoba trafiona umiera, przerywając iluzję. Jeśli Bohater zabił Gilastiusa, drużyna może skupić się na walce z Redo (patrz niżej), a zabójca otrzymuje Fuksa. Jeśli to Lia zginęła, czarownik budzi się natychmiast, zaś zabójca traci Fuksa, odkrywając swoją pomyłkę.

Przeczytaj wtedy, co następuje:

Głupcy! Zabiliście tę, którą mieliście ocalić! I wplątaliście się w sieć pajęczą... dosłownie! Redo! Zabij ich!

Zauważacie, że coś porusza się przy suficie i nagle spada na was gigantyczny ośmionogi kształt!

Wykonaj testy *Spostrzegawczości*, aby BG uniknęły zaskoczenia. Redo, wypaczony olbrzymi pająk, zaatakuje w pierw Bohatera wyglądającego

na najgroźniejszego (albo na tego najbliższego w stosunku do jego pana). Redo i Bohater muszą wykonać przeciwstawny test *Zręczności*, a jeśli BG go przegra, stwór zyska bezwzględną przewagę.

Jeśli Bohaterowie zabiją Gilastiusa, Redo natychmiast zaatakuje drużynę.

Jeśli BG będą się wahać, Gilastius obudzi się i spróbuje odwrócić uwagę Bohaterów, udając Lię, podczas gdy Redo zakradnie się do nich od tyłu. Gdy okrutny Alchemik opuści swe łożo, iluzja prysnie, ujawniając jego prawdziwe oblicze (podobnie rzecz ma się z Lią).

Jeśli Bohaterowie narobili hałasu (cztery lub więcej żetonów Wykrycia), sytuacja jest dużo gorsza. Gilastius czuwa, ukrywając się w rogu komnaty wraz ze strażnikami, podczas gdy Lia śpi w łożu, w swej własnej postaci. Gilastius, Redo i strażnicy chcą zaskoczyć drużynę.

(Figura) Redo Pająk (1)

(Figura) Gilastius Vang (1)

(Blotka) Wypaczony Strażnik (1 na BG)

Zakończenie

Po rozprawieniu się z Gilastusem, zależnie od godziny (decyzja MG), Bohaterowie muszą albo wymknąć się z zamku, albo zaczekać do ataku Grotho. W tym drugim przypadku atak rozpocznie się parę chwil po śmierci okrutnego alchemika, co pozwoli graczom posmakować swojego sukcesu.

Bez złowrogiej obecności alchemika armia Grotho bez wysiłku podbije zamek. Jeśli jacyś wypaczeni strażnicy przeżyli atak, niedługo zaczną czuć się źle i powrócą do swojego prawdziwej postaci zamkowych służących. Niestety, tylko jeden na trzech przeżyje tę bolesną transformację.

Grotho jest bardzo wdzięczny i da Bohaterom sowitą nagrodę (1000 księżyców dla każdego BG, który przeżył). Jeśli MG ma ochotę, przygoda może mieć swój ciąg dalszy: zbliża się armia najemników i z pewnością nie przeszedł oni tak dalekiego dystansu, aby wrócić do domu bez łupów...

Jeśli Bohaterowie zabili córkę barona, Grotho nie chce się z nimi widzieć. Sviss Vann wręczy im połowę nagrody (500 księżyców na BG). Zasugeruje im również, aby szybko opuścili zamek. Grotho, owładnięty smutkiem, może bowiem zechcieć się na nich zemścić...

Potwory i przeciwnicy

Gigantyczny szczur

Niegdyś był to typowy szczur z kanałów, jednak lotosowe odpady zmieniły go w ogromne, żarłoczne wynaturzenie.

Cechy: Duch k8, Siła k10, Spryt k6 (Z), Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Pływanie k6, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Wspinaczka k8

Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Ugryzienie:** Si+k6;
- **Pazury:** Si+k6;
- **Grad ciosów:** szczur może zaatakować dwa razy w rundzie, raz gryząc, raz drapiąc pazurami, bez kar do Walki;
- **Słabość (Lotosowa Perła):** jeśli szczur zostanie pokryty płynem z Lotosowej Perły i przegra w teście *Wigoru* przeciwnym do *Alchemii Lotosu* Perły (k10), przemieni się z powrotem w zwykłego szczura i czmychnie.

Gilastius Vang (*Figura*)

Gilastius Vang jest przystojnym, umięśnionym mężczyzną z Fabertery. Jego skóra jest czarną niczym atrament, czarniejsza nawet niż u ludzi z Hebanowej Sawanny. Nie jest to jednak jego naturalny kolor skóry. Gilastius jest wyrzutkiem z Gis, zdrajcą swego pana, Szóstego Mistrza Alchemii. Gdy odkryto jego knowania, pozbawiono go rangi, zaś skórę naznaczono specjalnym lotosowym barwnikiem jako znamię niesławny – stąd jej czarny kolor – a następnie wypędzono go z miasta.

Mistrzowie Alchemii popełnili jednak ogromny błąd. Zanim wykryto jego spiski, Gilastius skradł cenną księgę wiedzy alchemicznej (*Sekrety Giscamona*) i wiele urządzeń alchemicznych. Gdy władcy Gis odkryli kradzież, Gilastius od dawna był już poza miastem. Dzięki tym przyborom, jak również dzięki własnemu wdziękowi i wiedzy, łatwo mu było znaleźć pracę u lorda Grotho.

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

Umiejętności: Leczenie k8, Alchemia Lotosu k10, Przekonywanie k8, Rzucanie k8, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Wiedza (anatomia) k6, Wiedza (tajemna) k8, Wyśmiewanie k8

Charyzma: +2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Alchemia Lotosu), Ładny, Wyjątkowo opanowany, Nowa moc, Punkty mocy

Zawady: Arogancki, Ciekawski, Chciwy

Moce (20 pm): Bariera (Czerwony Lotos Ściany Ognia), Oplątanie (Zielonkawy Lotos Żyjących Macek), Oszołomienie (Żółty Lotos Dławienia), Przerazenie (Szary Lotos Straszliwych Wizji), Zmiana kształtu (Olejek Kształtu)

Sprzęt: krótki miecz z brązu (Si+k6), ognioróżdżka z Gis (patrz niżej), 5 dawek przetworzonego Lotosu

Zdolności specjalne:

- **Ognioróżdżka z Gis:** Gilastius skradł swemu dawnemu mistrzowi tę dziwną żelazną różdżkę z rubinem na końcu; dzięki niej może ciskać promieniami ognia, jak przy mocy *rozprysku*; używa ona *Zręczności* swojego posiadacza jako zdolności nadprzyrodzonej i przechowuje 12 pm, które się nie regenerują, i które można przeznaczyć tylko na tę moc; gdy zużyje się wszystkie punkty mocy, klejnot przybiera czarną barwę, a różdżka staje się bezużyteczna;

- **Mistrz Kształtów:** Gilastius był ongiś uczniem Szóstego Mistrza Alchemii z Gis; dzięki temu mógł poznać tajemnice mocy *zmiana kształtu* normalnie zakazanej Alchemikom Lotosu; alchemik najczęściej przybiera postać wielkiego dusiciela (zobacz podręcznik główny do *Savage Worlds*, ale Rozmiar +1 i zachowuje ludzką głowę);
- **Słabość (Lotosowa Perła):** Każda z mocy Gilastiusa Vanga może zostać rozproszona przy użyciu mocy *rozproszenie* Perły.

Redo Pająk (Figura)

To plugawe stworzenie ma wzdęte ciało olbrzymiego pająka i pełną zębów paszczę, ale reszta jego twarzy należy do Redo, jednego ze stajennych w zamku. Gilastius przemienił go w potwora, aby ukarać go za buntownicze nastawienie.

Cechy: Duch k8, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k10

Umiejętności: Skradanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k8, Wspinaczka k12+2, Zastraszanie k10

Tempo: 8; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6

Zdolności specjalne:

- **Ugryzienie:** Si+k4;
- **Ludzka dusza:** Gilastius spaczył ciało Redo i dręczył jego umysł, ale dusza odważnego mężczyzny nadal walczy w głębi ciała potwora; BG może spróbować przeciągnąć Redo na stronę drużyny; rozegraj to jako debatę (*Przekonywanie* Bohatera kontra *Duch* Redo); wspomnienie brata Redo, Rukka, lub bycie kobietą zapewnia postaci +2 do rzutów. Jeśli Bohater lub Bohaterka zdobędą co najmniej trzy sukcesy, Redo stanie się Sojusznikiem kontrolowanym przez drużynę;
- **Jadowity:** groźna trucizna;
- **Słabość (Lotosowa Perła):** jeśli Redo zostanie pokryty płynem z Lotosowej Perły i przegra w teście *Wigoru* przeciwstawnym do *Alchemii Lotosu* Perły (k10), przemieni się z powrotem w zwykłego człowieka – żywego, lecz Wyczerpanego;
- **Sieć:** Redo może wystrzelić pajęczynę rozmiarów Małego Wzornika Wybuchu; to atak oparty o *Strzelanie*, o zasięgu 3/6/12; wszelkie cele schwyte pod pajęczyną (*Wytrzymałość* 7) muszą się z niej wyplątać; oplątani mogą nadal walczyć, ale wszystkie ich akcje fizyczne ponoszą karę -4.

Rukk

Jeden z najdziwniejszych eksperymentów Gilastiusa: Rukk ma ciało dorosłej sowy i twarz młodego mężczyzny. Mutacja wpłynęła też na jego umysł, czyniąc go fanatycznym zwolennikiem swego pana. Choć jest kiepskim wojownikiem, doskonale sprawdza się jako szpieg i strażnik.

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

Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k8, Walka k6, Wymśmiewanie k8

Tempo: Patrz niżej; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 3

Zdolności specjalne:

- **Szpony:** Si+k4;
- **Lot. Rukk lata w Tempie 8 i ma tempo wznoszenia -1;**
- **Rozmiar -2:** Rukk jest całkiem mały;
- **Mały:** testy ataku przeciwko Rukkowi wykonuje się z karą -2 z uwagi na jego rozmiar;
- **Trzepot:** Rukk lata wokół wrogów, aby ich rozproszyc; to sztuczka oparta o *Zręczność* z modyfikatorem +2;
- **Słabość (Lotosowa Perła):** Jeśli Rukk zostanie pokryty płynem z Lotosowej Perły i przegra w teście *Wigoru* przeciwstawnym do *Alchemii Lotosu* Perły (k10), przemieni się w martwego chłopca.

Rój iluzorycznych pajaków (Figura)

Rój składa się z setek jadowitych pajaków, wielkich niczym dłoń dorosłego mężczyzny. Na szczęście to tylko iluzja zasiana w umyśle Bohaterów, stworzona przez Błękitny Lotos Szaleństwa płonący w latarniach holu gobelinów.

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

Umiejętności: Spostrzegawczość k6

Tempo: Patrz niżej; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 3

Zdolności specjalne:

- **Niewiara:** każdy Bohater może wykonać test *Ducha* przeciwny do *Ducha* roju w każdej rundzie walki; przebiecie pozwoli odkryć, że rój jest iluzją; jeśli przyjaciel powie BG, że pająki są złudzeniem, ten zyskuje +2 do tego testu;
- **Ugryzienie lub użądlenie:** rój kąsa setkami małych Ugryzień w każdej rundzie, dlatego zadaje automatycznie 2k4 obrażeń każdemu, kto znajdzie się pod Wzornikiem; obrażenia są zadawane w najmniej osłonięte miejsca ciała (postacie szczelnie osłonięte nie otrzymują żadnych obrażeń); obrażenia są na szczęście iluzoryczne, więc jeśli Bohater nie zostanie Wylimowany, znikną pięć minut po rozproszeniu roju;
- **Nietykalny:** pająki są niewrażliwe na obrażenia fizyczne; można je pokonać tylko przy pomocy niewiary, Lotosowej Perły lub niszcząc latarnie;
- **Rój:** Obrona +2, połowa obrażeń od broni tnącej lub klutej, broń obszarowa działa normalnie;
- **Słabość (Latarnie):** jeśli latarnie są niszczone, efekt Lotosu słabnie, dopóki iluzja nie zostanie całkowicie rozproszona; każda latarnia ma *Wytrzymałość* 3; po zniszczeniu latarni, Rój odnosi ranę (staje się mniej realistyczny i skupiony);
- **Słabość (Lotosowa Perła):** jeśli Lotosowa Perła uderzy w rój, ten znika na krótką chwilę; jeśli jednak drużyna nie opuści pomieszczenia lub nie znajdzie bardziej trwałego rozwiązania, pojawi się on ponownie za 2k4 rundy;

Wypaczony Strażnik

Ten brzydki humanoid przypomina człowieka tylko w ogólnym zarysie. Dzięki swej plugawej alchemii, Gilastius stworzył wiele stworów, z których każdy ma jakąś dziwną, zwierzęcą cechę. Jeden ma długi szczurzy ogon, inny świński ryj i tak dalej. Gdy wypaczony strażnik ginie, jego wygląd powraca do postaci służącego, którym niegdyś był.

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

Umiejętności: Rzucanie k6, Spostrzegawczość k4, Walka k6

Tempo: 8; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 7 (1)

Sprzęt: włócznia z grotem z brązu (Si+k8, dwuręczna), pałka okuta brązem (Si+k6), łuk (2k6, zasięg 12/24/48), lekki skórzany pancerz (+1)

Zdolności specjalne:

- **Zwierzęcy refleks:** stwór szybko otrząsa się z drobnych obrażeń; zyskuje stałą premię +2 do testów wyjścia z Szoku;
- **Węch:** dzięki zwierzęcym cechom zmysły strażników są bardzo czułe; zyskują oni stałą premię +1 do *Spostrzegawczości* i *Tropienia*;
- **Słabość (Lotosowa Perła):** jeśli strażnik zostanie pokryty płynem z Lotosowej Perły i przegra w teście *Wigoru* przeciwnym do *Alchemii Lotosu* Perły (k10), powróci do ludzkiej postaci sługi, (użyj statystyk Zwykłego człowieka); zależnie od osobowości, może zdecydować się pomóc drużynie.



ŻYCIE CODZIENNE W KRAINACH FANTASY

Rzecz o mieszkańcach miast i wsi

MARCIN „PALADYN” ROSZKOWSKI

ILUSTRACJE: MARIUSZ MIGAŁKA



Obladowana łupami drużyna opuszcza lochy pod wieżą złego nekromanty i rusza w drogę powrotną do cywilizacji. Powraca do niewielkiej osady, gdzie została wynajęta, żeby rozprawić się z niecnym czarnoksiężnikiem i zaczyna wyladowywać skarby. Są pośród nich klejnoty, dzieła sztuki i kilka magicznych przedmiotów. Bohaterowie szybko je sprzedają, kupują nowy oręż i po nocy spędzonej na fecie w karczmie ruszają dalej...

Czy ten opis nie brzmi znajomo? Z reguły Mistrz Gry szybko podlicza buchalterię, czasami jeszcze rzuci kostkami, żeby sprawdzić, czy udało się nabyć jakiś przedmiot, ale poza tym to wszystko. Nikt nie zadaje sobie pytania, skąd u wieśniaków, którzy błagali o pomoc miecz +3 na sprzedaż i tyle gotówki, żeby opłacić Bohaterów oraz jeszcze kupić od nich to i owo. Bohaterowie kierują się ku następnej przygodzie, scenariusz czeka, potwory przebijają nóżkami i nikt nie zaprzęta sobie głowy tym, jak wygląda życie wieśniaków. A szkoda.

Życie codzienne w światach fantasy jest tworem nad wyraz sztucznym, ale jeśli poświęcić mu choć odrobinę uwagi, to może wzbogacić przygodę. Dookoła Bohaterów rozkwitnie żywy świat, wyraźny i pełen codziennych problemów, które mogą stanowić odskocznnię od zawilości ratowania losów planety lub wręcz całych planów egzystencji.

” ŻYCIE CODZIENNE W ŚWIATACH FANTASY JEST TWOREM NAD WYRAZ SZTUCZNYM, ALE JEŚLI POŚWIĘCIĆ MU CHOĆ ODROBINĘ UWAGI, TO MOŻE WZBOGACIĆ PRZYGODY.

Oczywiście, jeśli przyjrzeć mu się chłodnym i praktycznym okiem, to tradycyjne fantasy nie ma sensu. Po co inwestować pieniądze w budowę statków lub narażać karawany kupieckie na rabunek, skoro można zainwestować podobną sumę w wynajęcie kilku czarodziejów, którzy zdołają postawić magiczne portale i w ten sposób prowadzić handel? Jeśli niskopoziomowi magowie mogą przemieniać jedne substancje w drugie, to po co w ogóle wydobywać rudy metali? Wodospad przeszkadza w żegludze rzecznej? Od czego jest mag, który specjalizuje się w zaklęciach lewitacji i latania?

Taki świat byłby na swój sposób ciekawy, ale bardzo mocno odbiega od klasycznego fantasy, które króluje w sercach wielu graczy. Dlatego trzeba się zgodzić na pewne uproszczenia, niemniej warto ożywić codzienność Faerunu lub Starego Świata kilkoma smaczkami. Oto kilka z nich, na które chciałbym zwrócić szczególną uwagę Mistrzów Gry. Zacznijmy od wsi.

Wieś Pieniądze

Pamiętam, że gdy zaczynaliśmy grać w *Warhammera*, nasz Mistrz Gry dość dokładnie opisywał Stary Świat, podkreślając, że „przeciętny chłop złotą koronę widuje góra raz na rok”. Rozumiem, że w innych światach ludzie mogą być zamożniejsi, ale na wsi handel nadal powinien być raczej barterowy i/lub oparty na przysługach. Po twardy grosz ludzie będą sięgali zmuszeni sytuacją lub gdy towary albo usługi nie będą mogły być kupione żywnością, trzodą, wdzięcznością i odwzajemnieniem się za przysługę. Zasoby finansowe jednej rodziny nie powinny wynosić więcej niż cena miecza, a jej stan posiadania powinien odzwierciedlać sytuację życiową. Nie piszę o tym, że rodziny na wsiach będą niezmiennie biedne, ale raczej wszelkie dostępne środki zostaną przez nie zainwestowane w pracę na roli. A młodzianka, któremu marzy się wojowanie z orkami, zagoni się do orki.

” ZASOBY FINANSOWE JEDNEJ WIEJSKIEJ FAMILII NIE POWINNY WYNOŚIĆ WIĘCEJ NIŻ CENA MIECZA. DOSTĘPNE ŚRODKI ZOSTANĄ RACZEJ ZAINWESTOWANE W PRACĘ NA ROLI.

Oberża, karczma, wyszynk i zajazd

Większe zasoby finansowe powinny znajdować się w rękach oberżysty/karczmarza, który codziennie obraca pieniądzem. Wszak miejscowi po pracy idą posiedzieć nad kufelkiem piwa. Niestety, raczej tak nie jest. To klisza przeniesiona z angielskiej tradycji, która wykształciła się znacznie później, kiedy pojawiły się nadwyżki finansowe. W naszym przypadku bardziej prawdopodobne jest to, że w większości domów waży się własne piwo, a „jedzenie na mieście” to nieistniejąca ekstrawagancja. Na często uczęszczanych traktach będą istniały zajazdy, ale ich gośćmi będą podróżni szukający schronienia przed zmrokiem. Można więc założyć, że jeden zajazd od drugiego będą dzieliły odległości, które można pokonać w ciągu jednego dnia podróży. Pewną odmianą klasycznego zajazdu były karawanseraje, które istniały w Imperium Osmańskim. Było to połączenie zajazdu z przechowalnią. Towary zamykano na noc i trzymano pod kluczem, aby nic z nich





nie zginęło. Karawana po ich sprawdzeniu ruszała w drogę, uściwwszy wcześniej stosowną opłatę. W niektórych karawanserajach warunki były dość spartańskie, w innych wręcz odwrotnie. Tak czy inaczej, przybytek pokroju karczmy powinien być nastawiony na obsługę wędrowców, a więc istnieć w pobliżu dość ruchliwego traktu, który pozwoli utrzymać się jego właścicielowi.

Jadło

Skoro jesteście przy temacie karczm i wyszynków, zajmijmy się na chwilę jadłem i dietą. Wszyscy pamiętamy scenę z opowiadania o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego, kiedy Geralt i rycerz Trzy Kawki obżerają się w karczmie. Szczerze mówiąc, kiedy czytałem menu, ślinka mi ciekła na myśl o niektórych specjach. Cóż, tamta oberża BYŁA położona na szlaku i mogła serwować takie specjały. Niestety dieta na wsi, i zapewne w okolicznych wyszynkach, nie będzie aż tak wykwinna. Dominować w niej będą warzywa, do tego nabiał (sery, jaja i mleko), zaś mięso będzie drogie i rzadko spotykane. Jeszcze kilkanaście lat temu ubój zwierzęcia na wsi był ogromnym wydarzeniem, obecnie w dobie maszynowego przetwórstwa mięsa tradycja ta popadła w zapomnienie i uważana jest za niehumanitarną. Biorąc

pod uwagę to, że na fantastycznej wsi zwierzęta nie są wyłącznie źródłem mięsa, ubój zdarza się dość rzadko, stąd niewielka ilość tego pożywienia i jego wysokie ceny.

” W WIEJSKIEJ DIECIE DOMINOWAĆ BĘDĄ WARZYWA I NABIAŁ (SERY, JAJA I MLEKO), ZAŚ MIĘSO BĘDZIE DROGIE I RZADKO SPOTYKANE.

Kolejny ciekawy aspekt wiejskiego menu to alkohol, który również jest nieodłącznym elementem opisu karczmy i wsi. Wina, piwa, miody, wódki czy krasnoludzki spirytus – oto trunki, na które przepuszczają pieniądze nasi Bohaterowie. Prawda jest niestety bardziej prozaiczna: na stołach naszych przodków królowały niskoprocentowe piwa, które spełniały funkcję napoju odkażającego. Nie należy zapominać, że dawniej jedzenie nie było należyście przechowywane, a alkohol pomagał wyniszczyć „złe jady”. Podobną funkcję spełniały przyprawy, z których słynęła staropolska kuchnia. Nie tyle służyły one rozbudzeniu rozkoszy podniebienia, co zabiciu smaku nadgniętego i zepsutego mięsa. Mocniejsze alkohole będą odpowiednio rzadziej dostępne, a przez to i droższe. Mniej uczciwy oberżysta może je też „chrzczyć”, licząc na to, że goście nie znają prawdziwego smaku specjału.

Szkło, dzbanki i kufle

Wiercie mi lub nie, ale to element, który zainspirował mnie do napisania tego artykułu. Czytając pracę o średniowiecznych targach, zwróciłem uwagę na jedną rzecz: jeśli dzbanki i zaczyniania gliniane były dość powszechnie stosowane, to szklane butelki stanowiły swego rodzaju dobro i ewenement. Kupno wina w butelce było o wiele droższe, a klienci częstokroć przychodzi z własnymi, do których nalewano trunków. Nie ma się czemu dziwić, ponieważ szkło w czasach, na których wzorują się nasze kampanie było rzadko spotykanym luksusem. Większość okien stanowiły rybnie pęcherze, bądź mętne tafle kiepskiej jakości szkła. Na lepsze mogli sobie pozwolić zamożni arystokraci, budynki publiczne i religijne. Innymi słowy, szklane kufle to oznaka jakości karczmy, a użycie ich w bójce może oznaczać, że oberżysta zwróci się przeciwko Bohaterom.

Czas

7 dni w tygodniu, 24 godziny na dobę, 365 dni w roku. Większość twórców światów fantasy idzie na łatwiznę, uznając, że w ich światach czas płynie tak samo, jak na Ziemi. A co jeśli obieg planety dookoła słońca trwałby 434 dni, zaś doba 17 i pół standardowej godziny? Zapewne pogubilibyśmy się w przeliczeniach. Na szczęście mieszkańcy światów fantasy nie zwracają sobie głowy takimi detalami: ich dzień rozpoczyna się o wschodzie Słońca, kończy o zmierzchu, a po południu rozdziela go na dwie części. Gdy zrobi się ciemno, ludzie idą spać. Nie zapominajmy, że świece są drogie, a kominek służy ogrzaniu domu, nie przyświecaniu do lektury. Dzień wypełniony jest pracą, mało kto może sobie pozwolić na luksus leniuchowania, myślenia lub oddawania się hobby. Od rana do nocy ludzie trudzą się na polach lub w obejściach, doglądają sadu, domu czy ogrodu. Mieszkańcy wsi nie mają czasu na snucie planów i rozrywki. Wciąż zamartwiają się pogodą, obawiają burz, lękają suszy. Ich myśli i działania zwrócone są przygotowaniu do zasiewów lub żniw albo ku przyszłorocznym plonom.

„MIESZKAŃCY ŚWIATÓW FANTASY NIE ZAWRACAJĄ SOBIE GŁOWY DOKŁADNYM CZASEM: ICH DZIEŃ ROZPOCZYNA SIĘ O WSCHODZIE SŁOŃCA, A KOŃCZY O ZMIERZCHU.

Minie jeszcze wiele czasu, zanim pierwsze zegary, które znajdują się na wieżach świątyń lub królewskich pałaców zawitają pod strzechy lub do kieszeni dżentelmenów. Póki co ludzie nie czują potrzeby dokładnego kontrolowania upływu czasu. Pory roku, które żelazną ręką wyznaczają rytm życia i obowiązków, można poznać nie po kartkach z kalendarza, ale po naturze i zmianach, jakie w niej zachodzą. Przyłoty i odloty ptaków, zieleńnienie się i żółknięcie liści, nadciągające sloty lub ciepły wiatr, który roztopia śniegi – oto wyznaczniki czasu, które odgrywają rolę w życiu na wsi.

Higiena i opieka zdrowotna

Mieszkańcy wsi nie mają dostępu do pomocy medycznej, a o szpitalach, przytułkach i hospicjach nie za bardzo jest nawet jak pomarzyć. Choć domy dla obłąkanych lub felczerzy pojawiają się

w grach (na przykład w *WFRP* odgrywały ważną rolę w kampanii *Drachenfels*), to daleko im do miejsc, w których Bohaterowie zostaną poskładani do kupy, nabiorą sił i wigoru oraz odpoczną po trudach przygód. Szpitale przypominają rzeźnie lub warsztaty kowalskie, a przytułki dla chorych umysłowo są gorsze od więzień o zaostrowym rygorze. Medycyna dopiero się rozwija, więc i medycy dopiero eksperymentują, a nie rutynowo leczą. Być może któryś z Bohaterów zyska nieśmiertelną chwałę jako ten, na którego ciele udało się przeprowadzić jakiś zabieg? A jeśli na dodatek przeżyje, to oprócz rzezonej, nieprzemijającej sławy odzyska również kruche zdrowie!

„ŚREDNIOWIECZNE SZPITALA PRZYPOMINAJĄ RZEŹNIE LUB WARSZTATY KOWALSKIE, A PRZYTUŁKI DLA OBŁĄKANYCH SA GORSZE OD WIĘZIEŃ O ZAOSTROWYM RYGORZE.

Na wsi szacunkiem otaczana jest profesja zielarki lub „starej, mądrej baby”, która potrafi spędzić zarówno gorączkę, jak i płód, wyleczyć zranienia, choroby, nastawić złamaną kończynę, czasami otruć nieprzyjaciela, a innym razem odebrać poród. Co ciekawe,



granica pomiędzy taką „matuszką”, a czarownicą jest bardzo płynna i niejednokrotnie zielarkę może czekać stos, jeśli jej remedia nie okażą się pomocne, a jeszcze na dodatek zaszkodzą.

*

To, co napisałem o codziennym życiu na wsi w świecie fantasy opiera się rzecz jasna na analogii do średniowiecza. Jeśli wczesne gry RPG były na nim mocno oparte i wręcz stroniły od innych okresów historycznych, to obecnie wydawane wyzbyły się tej awersji. Czerpiąc pełnymi garściami z epoki wiktoriańskiej lub magicznego antyku i opierając się na dziewiętnastowiecznych wynalazkach pary i maszynierii, sprawiają, że motywy opisane przeze mnie powyżej nie mają zastosowania. Wszechobecne automaty na parę, gazowe latarnie lub zastosowanie szeroko dostępnej magii rozwiąże większość problemów, jakie też zasygnalizowałem. I bardzo dobrze, ponieważ dzięki takiemu podejściu sesja nie będzie sztampowa. Jeśli MG woli takie właśnie rozwiązania, chwała mu za to i do dzieła.

Miasto

Wracając jeszcze na chwilę do realiów życia codziennego w bardziej typowych krainach fantasy, chciałem dodać kilka słów o życiu w mieście. Większość z tego, o czym pisałem powyżej nie ma zastosowania do metropolii. Stanowi ona lustrzane odbicie prowincji, prezentując jednocześnie inne wyzwania. Tak więc gracze będą mogli swobodnie sprzedać łupy, choć zwrócą one zapewne uwagę wielu ludzi. Członkowie przeróżnych gildii będą zazdrośnie spoglądać na towary, które mogą naruszyć ich monopole, poborczy podatkowi chętnie uszczkną sobie coś z fortuny Bohaterów, a to, co zostanie wezmą na cel złodzieje, ładacznice, reketierzy, żebracy i inni. W mieście będzie można zakosztować każdego jadła i alkoholu, lecz z drugiej strony może być ono stare, nieświeże lub zepsute, co z kolei może doprowadzić do wizyty u cyrulika. Podobny rezultat może się wiązać z chorobami, których przyczyną są: wizyta w domu uciech cielesnych, praca w kanałach lub samo wdychanie morowego powietrza. Jeśli wieś jest cicha, spokojna i mieniąca się zielenią pól, to miasta przypominają labirynt śmierdzących, wąskich oraz krętych

uliczek. Tłok, gwar i ciżba sprawią, że Bohaterowie chętnie wyprawią się na nowa przygodę.







” W MIEŚCIE OBRACA SIĘ PIENIĄDZEM I MOŻNA NABYĆ PRZEDMIOTY, KTÓRE BĘDĄ POTRZEBNE W TRAKCIE PRZYSZŁYCH WYPRAW.

Jeśli obraz metropolii maluje się w ciemnych barwach, to można by się zastanawiać, po co Bohaterowie mieliby się do niej pchać. Odpowiedź jest prosta: w mieście obraca się pieniądzem i można nabyć przedmioty, które będą potrzebne w trakcie przyszłych wypraw. Świątynie chętnie odkupią relikwie i będą miały na to pieniądze. Gildie magów zapłacą za niecodzienne przedmioty lub stare księgi. Związki kowali i platnerzy wysuplają grosz na rudy rzadkich metali oraz egzotyczną broń. W mieście będzie też wiele innych okazji, żeby sprzedać to, czego nigdzie indziej nie uda się upłynnić. No i można zakosztować owoców własnej pracy oraz rozrywek, o które trudno gdzie indziej...

*

Powyższe rady nie zastąpią oczywiście ciekawej przygody. Ich celem jest zarysowanie sfery, która zazwyczaj bywa na sesjach pomijana lub taktowana pobieżnie i wygląda tak samo, jak nasze życie codzienne, ubrane w szatki fantasy. Specjalnie pominąłem aspekt magiczny, który może realia wzorowane na średniowieczu wywrócić do góry nogami. Skrzaty sprzątające domy, żywiołak wody w rurach, magiczne świece oraz powszechna dostępność kapłańskiego leczenia sprawią, że wszelkie kłopoty znikną bez śladu. Oczywiście wtedy prząsna codzienność ustąpi miejsca tej magicznej.

Bez względu na to, którą z nich preferujecie, mam nadzieję, że kiedy następnym razem wasi Bohaterowie będą odpoczywać pomiędzy przygodami, zasmakują trochę spokojnej i sielskiej egzystencji na wsi lub gwarne goście w mieście. Wyprawa na poranny targ po pieczywo, ser i nabiał lub noc spędzona na pijaństwie w portowej tawernie to ważny element życia poszukiwacza przygód. Wszak nie samymi bohaterskimi czynami bohater żyje.


 Wolsung
 Bestie
i Barbarzyńcy
 Wolsung: Sławia
 Adventurers!
 Savage Worlds
 SW: Sensacja
i Przygoda
 Szare Szeregi
 SW: Superbohaterowie

Uzupełnij swoją
KOLEKCJĘ!



DLACZEGO (NIE)WARTO GRAĆ TYLKO W WARHAMMERA? O potrzebie poznawania nowych systemów

MICHAŁ „BANIAK” BAŃKA

ILUSTRACJE: MATEUSZ WILMA



Temat zrealizowany na prośbę Arcymaga zbiórki crowdfundingowej, Kamila „Andarlora” Tomaszczuka. Dziękujemy za tak hojne wsparcie!

„PO CO, SKORO JEST WARHAMMER?” TAKIM STWIERDZENIEM WIELU POLSKICH ERPEGOWCÓW KOMENTUJE POJAWIENIE SIĘ NOWEGO SYSTEMU LUB SUGESTIE WSPÓLGRAJĄCYCH, ABY WYPRÓBOWAĆ NOWY ŚWIAT. CZEMU MAMY GRAĆ W COŚ INNEGO, SKORO OD LAT 90-TYCH GRAMY W MŁOTKA I JEST NAM Z TYM DOBRZE?

Koniec XX wieku. Dla wielu był to początek zabawy z grami fabularnymi. Również i dla mnie. To wielkie Wow! odbijało się echem od kolejnych

stron podręcznika głównego do pierwszej edycji *Warhammera*. Pamiętam ten dzień, gdy mój Mistrz Gry zgodził się na jeden wieczór pożyczyć mi tę niezwykle cenną księgę z zamkiem Wittgenstein na okładce. Wielogodzinna lektura zmieniła moje życie (nie przesadzam). Chciałem grać codziennie, co często się zresztą zdarzało. Graliśmy po lekcjach, w weekendy, a czasem nawet w tygodniu z samego rana, gdy nie mieliśmy ochoty wdychać dusznego powietrza szkolnych sal. Można powiedzieć, że się naprawdę wciągnęliśmy. Potrafiliśmy rozmawiać tylko o tym (nawet na imprezach, ku niezadowoleniu koleżanek). W dyskusjach zawsze obecny był Chaos, krasnoludy, mutanci, nowe

postacie, magiczne przedmioty i oczekiwanie na kolejną sesję. Gdy któryś z graczy kupił sobie nowe kostki, miały miejsce sceny niczym z filmu *American Psycho*, w którym to biznesmeni chwalą się nowymi projektami swoich wizytówek i z zazdrością patrzą na ich barwę, czcionkę oraz fakturę papieru. To był początek nowej ery.

”PAMIĘTAM TEN DZIEŃ, GDY MÓJ MISTRZ GRY ZGODZIŁ SIĘ NA JEDEN WIECZÓR POŻYCZYĆ MI WARHAMMERA. WIELOGODZINNA LEKTURA ZMIENIŁA MOJE ŻYCIE.

Pamiętacie pierwszy raz, gdy zagraliście w coś innego niż *Warhammer*? Ja pamiętam. To była sesja *Wampira: Maskarady*. Tylko jedna. Jakby na siłę. Jakbyśmy zdradzali swojego przyjaciela. Pojechaliśmy na przygodę w niepełnym składzie – nie było z nami *Warhammera*. Potem był *Zew Cthulhu*. Było to jakieś dziwne – istoty, których nie znaleźliśmy (bo to nie zwierzoludzie), jakieś tam macki z kosmosu, tak myśleliśmy. Sesje były pełne nabijania się i robienia sobie wzajemnie głupich dowcipów, więc Wielki Przedwieczny poszedł w odstawkę. Kolejny system podniósł rękawicę i chciał sprawdzić się w walce o pierwsze miejsce na naszą ulubioną grę fabularną. Poległ. Nie podołał również następny i jeszcze jeden. Było wiele różnych gier, które kończyły się na maksymalnie dwóch lub trzech sesjach. Mistrz Gry namawiał nas na *Earthdawn*, *Wiedźmina*, *Shadowrun* i *Dzikie Pola*. Ale nie chcieliśmy tracić na to czasu. Wykształciliśmy między sobą powiedzenie, gdy nadchodziła nas ochota na powiew erpegowej świeżości: *Po co, skoro jest Warhammer?*

Ale pewnego dnia trafiła kosa na kamień i prawie pękła na wieczność. Na wysokich półkach warszawskiego EMPiK-u, w antycznym dziale gier fabularnych (starsi pamiętają), pojawiła się seria podręczników do trzeciej edycji *Dungeons & Dragons*. *Ej, to w to grają w Stanach, może spróbujemy?* Nikt nie odpowiedział tego, co zwykle, bo w to grają przecież Amerykanie, więc nie może być złe. Cholera jasna! I nie było. Stało się. Archaon został zamieniony na *Tarrasque’a*, k20 przepchnęła na stole k100, a zamiast szczerolapami i zabójcami trolli zaczęliśmy grać paladynami, typu Prince

Charming ze *Shreka*, i czarodziejami w szatach wypranych w Perwollu. Brud został zastąpiony blaskiem heroizmu. *Warhammer* kurzył się przez kilka następnych lat.

”BYŁO WIELE RÓŻNYCH GIER, KTÓRE KOŃCZYŁY SIĘ NA MAKSYMALNIE DWÓCH LUB TRZECH SESJACH. WYKSZTAŁCILIŚMY MIĘDZY SOBĄ POWIEDZENIE, GDY NADCHODZIŁA NAS OCHOTA NA POWIEW ERPEGOWEJ ŚWIEŻOŚCI: PO CO, SKORO JEST WARHAMMER?

Nie chodzi mi jednak o przedstawienie, jak wyglądała moja historia z *Młotkiem*. Chcę wam nakreślić, jak wyglądały pierwsze próby sięgania po nowe systemy. Nie wstyďte się, jeśli mieliście podobnie. Nie kieruję słów do obecnej młodzieży, bo ma ona z pewnością zupełnie inne doświadczenia. Piszę do ludzi w moim wieku, tych wiecznie młodych 30-latków, którzy w latach 90-tych zdawali egzaminy do liceum i nigdy nie będą mogli się szczycić tym, że byli częścią polskiej gimnazji. Jeśli tylko *Warhammer* wiódł prym w twoim życiu, to jest to moment na przytaknięcie głową i lekki uśmiešek.

Po co grać w coś innego, skoro jest Warhammer? Pytanie to pojawia się wciąż na nowo u wielu z nas, polskich graczy. Przecież nie doszliśmy „do końca” tej gry. Nie skończyła się. Imperium wciąż nas potrzebuje, w lasach przez cały czas czają się mutanci, a twój kumpel nigdy jeszcze nie osiągnął profesji Arcymaga. Nie chcę psuć zabawy, ale to nigdy nie nastąpi... no, może kumplowi kiedyś uda się stanąć na czele Kolegium, ale reszta jest poza jego zasięgiem. W momencie, w którym oznajmię sobie, że *Warhammer* nie ma mi już nic do zaoferowania, osiągnę granicę swojej wyobraźni.

Chodzę po pierwszym lepszym konwencie. Stoiska z grami fabularnymi to zawsze mój cel. Co nowego? Co się ostatnio pojawiło? Czy wydrukowali już *Dark Heresy*? A może dać grom typu *indie* jeszcze jedną szansę? Tyle słyszałem o *Savage Worlds*, może tym razem kupię? O co chodzi w tym *Diademie*? Wziąć najpierw *Neuroshimę* czy *Wolsunga*? O, jak fajnie wydane *Iron Kingdoms*. Krążę przy stoiskach, jak nastolatek przy podobającej mu się dziewczynie na dyskotecę. Wędruję to tu, to tam i myślę,

na co wydać moje ciężko zarobione Złote Korony. W końcu się decyduję. Biorę nowy podręcznik główny do znanego mi z Internetu systemu. W drodze do domu z konwentu już wchłaniam wszystkie grafiki i połowę stron, niczym narkoman działkę. Czuję się na haju. Ślina mi cieknie na myśl o tych przygodach, które nadejdą. O! W końcu będę mógł zrobić tę akcję, którą zawsze bałem się wykorzystać w *Młotku*. Ale fajne potwory w bestiariuszu, tych to na pewno kumple nie pokonają!

Szuflada RPG-owa w moim mózgu znowu jest pełna pomysłów i aż się z niej wylewa.

Odrzucam stare myślenie. To nie *Warhammer*, ale wiele dobrego słyszałem o tym systemie. Będzie dobry. Na pewno. Zbieram ludzi i przedstawiam im swoją ideę. Jak w *Incepcji*, zaszczipiam w nich pomysł, aby rósł niczym ich własny. Spotykamy się na tworzenie postaci. Ku naszemu zdziwieniu, bawimy się świetnie już przy tym kroku. Rola sankcjonowanego psionika w 41. Milenium niesamowicie podoba się Karolowi, gnomi wynalazca na swoim parowym motocyklu to idealne odwzorowanie charakteru Nikosa, trener bestii to postać, w którą od dawna chciał wcielić się Słowik, a mnich-wojownik staje się ucieleśnieniem marzeń Kozła. To nie jest *Warhammer*, więc czemu bawimy się równie dobrze? A może nawet... lepiej?

”ODRZUCAM STARE MYŚLENIE. TO NIE WARHAMMER, ALE WIELE DOBREGO SŁYSZAŁEM O TYM SYSTEMIE. BĘDZIE DOBRY. NA PEWNO.

Sesja za sesją. Rewolwery dymią od ciągłych pojedynków na zakurczonym Dzikim Zachodzie, za chwilę postaci graczy jadą na włączonych syrenach, by interweniować w sprawie duchów, a za moment wspólnie przyglądają się losom jednego bohatera jako Tkacze. Okazuje się, że wachlarz systemów, jakie oferuje nam polski rynek nie jest wcale taki mizerny. Mamy naprawdę długą listę podręczników (i dodatków!) przełożonych na nasz język, a także tych stworzonych od podstaw przez rodaków. Oczywiście są one porównywane ze sobą, gdyż ocenianie leży w naszej naturze. I robimy to pod każdym względem, czasem nawet bez rozgrywania choćby jednej sesji. Ale to zostawmy. Porównujemy i dobrze. Mamy prawo. Ale do czego? Cóż... do czego to zawsze jest, bo przecież to nie *Warhammer*.

Ale pewnie lepiej mnie zrozumiecie, gdy przytoczę te momenty konsternacji, które na pewno miałem nie tylko ja. Okazywało się, że w *Martwych Ziemiach* nie było kultystów Khorne'a (szok!). Pod Lyonesse nie mogliśmy znaleźć skavenów w kanałach. Dochodziliśmy do wniosku, że mamy dość niedźwiedźków i gracze chcą przyłożyć jakiemuś ungorowi. I przy kolejnym westchnięciu zadumy na sesji w system, który nie chciał nas zrozumieć, ktoś zawsze musiał nieśmiało powiedzieć: *Gramy w Warhammera?*

Powrót do ulubionego systemu jest zawsze jak wejście do domu po dwóch tygodniach nad morzem. Fajnie było, ale w końcu jestem w domu. Aż się chce nocą wędrować przez Reikland, aby sprowokować jakieś przydrożne mutanty. By znowu poczuć ten wszechobecny Chaos. Gramy zatem w *Warhammera*. Kolejne postaci, kolejne przygody. Siadamy do stołu, jak nasi dziadkowie, gdy po spacerze spoczywali przed telewizorem w swoich ulubionych kapciach, aby obejrzeć program wędkarski. *Jesteśmy, Panowie, w domu.*

”PRZEŻYŁEM RAZEM ZE SWOIMI GRACZAMI OKOŁO TYSIĄCA SESJI. I NIE BYŁBYM TAK SPEŁNIONY, GRAJĄC TYLKO W WARHAMMERA. FAKT, PRYZNAJĘ, JEST ON MOIM ULUBIONYM SYSTEMEM.

Przeżyłem razem ze swoimi graczami około tysiąca sesji. I nie byłbym tak spełniony, grając tylko w *Warhammera*. Fakt, przyznaję, jest on moim ulubionym systemem. Poświęciłem mu na pewno siedemdziesiąt pięć procent RPG-owego czasu, ale czuję, że te pozostałe dwadzieścia pięć jest równie bogate w doświadczenia. Choć nie będę ukrywał, że bardzo długo mówiłem sobie ten przewijający się slogan: *Poco, skoro jest Warhammer?* Potem często odchodziłem, ale zaraz wracałem do mroku i brudu Imperium. Tam mi było bardzo dobrze, mimo że było to odpychające na tyle, iż chciało się czegoś innego. Dopiero od kilku lat regularnie sięgam po nowe tytuły. Przez ostatnie, powiedzmy pięć lat, poznałem więcej systemów niż przez poprzednią dekadę. Jednak, aby dany tytuł zagościł u mnie na półce lub na stole już w formie rozłożonej „podstawki”, musi trochę minąć – czytam recenzje, pytam innych graczy i Mistrzów Gry, oglądam filmy (jeśli w ogóle istnieją), pobieram bezpłatnie

materiały dodatkowe i na samym końcu przeglądam podręcznik, będąc na jakimś konwencji oraz proszę sprzedawcę o jego prezentację. W taki sposób kupiłem *Wolsunga*, *Neuroshimę*, *Bestie i Barbarzyńców*, *Star Wars d20*, pierwsze *Dark Heresy* i mój własny *Zew Cthulhu*. Czuję wielkie zadowolenie, patrząc na dwa rzędy podręczników na mojej półce (prawie 100 pozycji) i mówię sobie, ile jeszcze przede mną. Nie zagrałem w tak wiele systemów. Nigdy nie grałem w *Legendę Pięciu Kręgów* i *Armie Apokalipsy*, ominął mnie *Earthdawn*, unikałem (i teraz żałuję) *Dzikich Pól*, ciągnie mnie do *Klanarchii* oraz *Cyberpunka*. Będąc miłośnikiem *Władcy Pierścieni*, nie zagrałem w *Śródziemiu*. No i czekam na polskie wydanie *Gry o Tron*. Już nie ma co nawet wspominać o systemach wyłącznie anglojęzycznych, bo nie wyszedłem dalej poza *D&D 3.5*. Jest kilka świetnych modyfikacji świata Lovecrafta, jak np. *Achtung! Cthulhu*, *Delta Green* i *CthulhuTech*. Nie mówiąc już o grach typu indie, jak *Psy w Winnicy*. A przecież piszę tylko o systemach, o których jest głośno. A co z tymi, które pojawiają się tylko jako wzmianka na Sieci i 95% czytelników je omija? Na pewno jest wśród nich niejedna perła. Co z RPG-ami, które wydano tylko jako pdf-y, i które nigdy nie znajdują się w drukarni? Co z systemami, które w ogóle nie dotarły do Polski? Inne kraje z pewnością mają swoich własnych autorów, a ich gry są wydawane wyłącznie w ojczystych językach. Nie po angielsku, a już na pewno nie po polsku. Co z nimi? Kiedy w nie zagram?

Wymieniam, myślę i chce mi się płakać, bo tyle jest przeróżnych światów, tyle możliwości, a ja tyle lat spędziłem nad jednym systemem – nad *Warhammerem*.

Co mi to dało i co może to dać wam, drodzy czytelnicy? Nie zrozumcie mnie źle – wieloletnie granie w jeden system ma wiele plusów. Po pierwsze, oznacza, że znaleźliście hobby dla siebie. To już nie jest granie w RPG-i, to granie w system X. Podobnie, jak z brydżystami – oni nie grają w karty, oni grają w *Brydża* i to jest ich pasja. Nie jesteście już blakającymi się we mgłę dziećmi. Znaleźliście swoje miejsce i tego należy wam pozazdrościć.

Po drugie, budujecie bardzo głęboką relację i doświadczenie z danym tytułem. Stajecie się znawcami w tej dziedzinie. Jeśli ktoś będzie szukał kiedyś ekspertów, np. do serwisu poświęconego danej grze, może dotrze do niego informacja, że to właśnie wy jesteście osobami, których poszukuje.

” WIELOLETNIE GRANIE W JEDEN SYSTEM MA WIELE PLUSÓW, ALE NIE TYLKO WARHAMMEREM ŻYJE RZECZPOSPOLITA POLSKICH GRACZY.

Po trzecie, nie tracicie czasu. Wiecie, w co grać. Nie przekopujecie się przez tony śmieciowych informacji w Sieci, aby znaleźć nowy system. Sesja to sesja, a nie ciągłe tworzenie nowych bohaterów.

I na koniec, wasz Mistrz Gry to gość, który porządnie zna tę grę. Nie robi błędów fabularnych. Może prowadzi różnie, ale wiecie, że nie wypali z żadną głupią, odbiegającą od realiów danego świata akcją.

Ale, idąc za Prezesem Klubu Tęcza, rozchodzi się o to, żeby te plusy nie przysłoniły wam minusów! Nie tylko *Warhammerem* żyje Rzeczpospolita Polskich Graczy. Gracie tylko w jeden system? Znaczy pewnie, że nie wspieracie polskich wydawnictw. Kupiliście jeden podręcznik i kilka dodatków wiele lat temu i to wam wystarczy. Dla kogo zatem wydawać nowe tytuły? Dla nowych? No... pewnie też, ale młodych często w RPG-i wkręcają starsi... i znowu ten *Warhammer*. Sięgnijcie po coś nowego. Zaryzykujcie od czasu do czasu i kupcie gorący podręcznik, prosto spod prasy drukarskiej. Wesprzyjcie jakąś crowdfundingową akcją, bo rynek nam zdechnie. Mówicie pewnie: *A, bo nic fajnego nie wychodzi*.

– *A sprawdziliście wszystko?* – pytam.

Na pewno nie. Jak pisałem wcześniej, jest naprawdę wiele świetnych tytułów i jeśli uznajemy, że dany tytuł nic nam nie da, to sami stawiamy swojej wyobraźni złe świadectwo. Nie krytykujcie was, tak tego nie odbierajcie. Jeśli dobrze się bawicie, to nie mamy o czym gadać, bo przecież o to chodzi w grach fabularnych, więc bawcie się dalej.

Zakończę swoje dywagacje, połowicznie cytując i wzorując się na innym moim ulubionym filmie (może poznacie, na którym): Jeśli nie gracie w inne systemy i obce są wam chęci sięgnięcia po coś nowego, to pozwólcie, aby ten artykuł pozostał niezapamiętany. Ale jeśli widzicie, to co ja widzę, czujecie, to co ja czuję i jeśli szukacie, jak i ja szukam, to spotkajmy się na kolejnym konwencji przy stoisku z podręcznikami i wspólnie wybierzmy nowy system, który nie będzie już tak łatwo zapomniany.



ŚCIEŻKI CHAOSU

Dwa szkice przygód do *Warhammera*

ŁUKASZ MAREK FIEMA

ILUSTRACJE: ANNA JARMOŁOWSKA



Rozpuszczając macki plugawego rozkładu na ziemiach Sigmara, słudzy zakazanych bogów czynią to zazwyczaj skrycie. Działają potajemnie, stosując podstępne metody. Ich niecnym poczynaniom sprzyja nie tylko korupcja panująca wśród imperialnych urzędników i arystokracji, ale również lekceważąca postawa przedstawicieli władzy, którzy często bagatelizują docierające doń wieści. Wysłannicy Chaosu realizują swoje plany cierpliwie i konsekwentnie, nie ujawniając swojej obecności do czasu, aż na tyle urosną w siłę, aby otwarcie stawić czoła obrońcom prawa i porządku. Tak czynią wszędzie tam, gdzie władza cesarska jest wciąż silna, zaś inkwizytorzy, łowcy czarownic i zakonni rycerze z oddaniem tępią wszelkie przejawy zepsucia.

Tam natomiast, gdzie w pełnym swym majestacie nie sięga zwierzchnictwo cesarza, okrutni emisariusze chaotycznych bóstw poczynają sobie znacznie śmieiej. Z dala od wielkich miast, pośród gęstwiny mrocznych lasów i na surowym pograniczu z Kislevem, spaczeni wybrańcy Chaosu oraz służące im bestie otwarcie nękają ludzkie siedziby. Nawet wtedy zdarza się jednak, że nieprzyjaciel nie jest jasno określony lub zamiast korzystać z brutalnej siły, łamie tylko wolę swych ofiar, z upodobaniem niosąc im rezygnację i rozpacz.

Poniższe szkice przygód postawią Bohaterów Graczy w sytuacji, w której będą musieli oni podjąć decyzję o wmieszanu się w lokalną społeczność oraz jej zwyczaje, aby podjąć walkę ze sługami mrocznych bogów. Jeśli zdecydujesz się skorzystać z tych pomysłów, pamiętaj, że nie są to scenariusze, w których przedstawione problemy da się rozwiązać wyłącznie przy pomocy walki. Liczyć powinny się również spryt, rozważa oraz zdolności przekonywania.

” NINIEJSZE SZKICE PRZYGÓD POSTAWIĄ BOHATERÓW GRACZY W SYTUACJI, W KTÓREJ BĘDĄ MUSIELI ONI PODJĄĆ DECYZJĘ O WMIESZANIU SIĘ W LOKALNĄ SPOŁECZNOŚĆ ORAZ JEJ ZWYCZAJE, ABY PODJĄĆ WALKĘ ZE SŁUGAMI MROCZNYCH BOGÓW.

Sekretny pakt

Na próżno szukać tego miejsca na mapach Imperium. Niewielka osada, zamieszkaana przez kilkadziesiąt osób, nie znajduje się w rejestrze prowadzonym przez cesarskich kartografów. W gruncie rzeczy mało kto wie o jej istnieniu. Forsthof, gdyż taką nosi ona nazwę, leży bowiem pośród mroków Drakwaldu, nieopodal wschodnich krańców tego cieszącego się złą sławą lasu. Ludzie niechętnie zapuszczają się w ten rejon. Wszyscy znają pogłoski o wypaczonych stworzeniach, jakie można tam napotkać. W karczmach Middenlandu krążą zaś plotki o zaginionych podróżnych, którzy nieopatrznie zapuścili się zbyt głęboko w złowieszczą knieję i zniknęli bez śladu. Niewielu ma powód, aby się tutaj zjawiać. Tylko rycerze z Middenheim, patrolujący obrzeża Drakwaldu, zjawiają się w lesie częściej, aby urządzić

sobie polowania na pokracznych zwierzolidzi. Nawet jednak i oni, rzadko kiedy wkraczają głębiej pomiędzy powykręcane drzewa, wiedząc, jakie plugawe bestie gnieźdzą się w samym sercu puszczy.

Mieszkańcom Forsthof, żyjącym tu już od kilku pokoleń, wydaje się jednak nic nie zagrażać, pomimo ciemnej, splątanej ściany drzew otaczającej ich osadę posępnym murem. Społeczność wioski wie dzie żywo na pozór spokojny i dostatni, pilnując przestrzegania własnych praw. Ludzie nie opuszczają zamieszkałej przez siebie ziemi i zdają nie interesować się niczym, co ich bezpośrednio nie dotyczy. Niekiedy tylko ukrytą osadę odwiedzają traperzy oraz odważni kupcy, którzy wymieniają tu miejskie towary na skóry, miód i owoce lasu. Zagadką pozostaje dla nich, z jakiego powodu mieszkańcy mogą czuć się bezpiecznie, pomimo opowieści krążących na temat Drakwaldu. Przybysze, którzy bywali w Forsthof już niejedną raz, mają jednak na tyle rozumu, aby zbytnio się nad tym nie zastanawiać. Wystarczy im zysk, jaki zapewnia handel z osiadłymi w lesie ludźmi. Inni zaś, którzy usiłowali poznać tajemnicę wioski, przypłacili to życiem albo popadli w szaleństwo.

Cornelius Rosenberg odwiedził leśną osadę już trzykrotnie. Ten obrotny kupiec z Middenheim zaopatruje się tu w rzadkie zioła, cenione przez miejskich aptekarzy, a także w futra srebrnych lisów, chętnie noszone przez młode szlachcianki. W zamian dostarcza wszelkiego rodzaju wyrobów żelaznych, takich jak lemiesz pługów, gwoździe, kosy, siekiery oraz różne inne metalowe narzędzia. Interes kwitnie wymiennie, chociaż za każdym razem problemem jest znalezienie odpowiedniej eskorty i tragarzy, gdyż mało kogo udaje się przekonać do wyprawy w głąb Drakwaldu.

” FORSTHOF TO NIEWIELKA OSADA ZAMIESZKANA PRZEZ KILKADZIESIĄT OSÓB, KTÓRA LEŻY POŚRÓD MROKÓW DRAKWALDU, NIEOPODAL WSCHODNICH KRAŃCÓW TEGO CIESZĄCEGO SIĘ ZŁĄ SŁAWĄ LASU.

Bohaterowie Graczy mogą natknąć się na Corneliusa w Middenheim albo w którymś z okolicznych zajazdów, gdzie będzie siedział ze skwaszoną miną

po tym, jak wynajęci przez niego ludzie właśnie zrezygnowali z dalszej wyprawy. Okoliczność ta będzie na tyle nieprzewidziana, że kupiec desperacko zacznie szukać zastępstwa, aby zabezpieczyć porzucony towar, a następnie niezwłocznie ruszyć w dalszą drogę. Jeśli tylko Bohaterowie będą swym wyglądem i rynsztunkiem sprawiać wrażenie bitnych zawadiaków lub przynajmniej kogoś, kto wie, za który koniec trzymać miecz, Cornelius zacznie ich gorąco namawiać do wzięcia udziału w bardzo opłacalnej „wycieczce”. Zadanie będzie wydawało się z pozoru proste. Wszystko, co trzeba zrobić, to pomóc dostarczyć towar do odbiorcy, pilnując przy tym, aby żaden złodziejasek nie zechciał położyć na nim ręki. Wdając się w niezbędne szczegóły, Cornelius zdawkowo wyjaśni, że połowę obliczonej na kilka dni drogi pokona się wozem. Drugą jej część trzeba będzie przebyć pieszo, dźwigając na plecach ciężkie pakunki, gdyż trasa wypadnie przez leśne bezdroża. Uporczywie podpytywany kupiec wyzna w końcu niechętnie, że chodzi o małą wioskę w lesie Drakwald, z której mieszkańcami od pewnego czasu łączą go wspólne interesy. Bagatelizować przy tym będzie wszelkie uwagi o ewentualnych niebezpieczeństwach ze strony zwierzoludzi i mutantów, twierdząc, że nigdy takowych nie spotkał i wszystkie tego rodzaju opowieści to mocno przesadzone banialuki. W przypadku dalszych wątpliwości ze strony BG, kupiec postara się je rozwiązać obietnicami szczodrego wynagrodzenia.

Cornelius nie obawia się stworzeń Chaosu zamieszkujących Drakwald, ponieważ ma pewność, że jeśli jego mała karawana będzie podróżować według wskazanych przez mieszkańców Forsthof zasad, nic jej nie grozi. Miał okazję przekonać się o tym już dwukrotnie. Jedyną jego troskę budzą rabusie, których często można napotkać na traktach zachodniego Middenlandu. Podczas pierwszego etapu podróży, kiedy obładowany towarem wóz będzie toczył się leśną drogą, istotnie może dojść do napadu bandytów. Wydarzenie to powinno stanowić zaledwie urozmaicenie początku przygody, nie mając wpływu na jej dalszy przebieg. Zagadkowy przy tym może się wydać fakt, że po dotarciu do miejsca, gdzie wóz zostanie rozładowany i wszystkie pakunki trzeba będzie nieść dalej na własnych barkach,

kupiec wyraźnie odetchnie z ulgą, tak jakby nie spodziewał się więcej niebezpieczeństw. Zapewne okaże się to dla BG dość dziwne, gdyż właśnie od tego momentu, podążając ledwo widocznymi ścieżkami, zaczną zagłębiać się w cień Drakwaldu. Zanim jednak drużyna wkroczy pomiędzy wykręczone pnie drzew, Cornelius stanowczo poleci każdemu, aby owinął sobie wokół głowy na kształt opaski kawałek czerwonego płótna. Nieważne jak bardzo będzie to niewygodne lub idiotyczne, kupiec nie pozwoli ruszyć dalej, jeśli Bohaterowie nie wypełnią jego rozkazu. Dopytywany o powód takiej czynności powie tylko tyle, że są to zasady jego odbiorców i nic na to nie poradzi. W głębi serca podejrzewa jednak, że nakaz ten ma związek z bezpieczeństwem karawany, która oznaczona w taki właśnie sposób nie musi się niczego lękać. Nie podzieli się jednak tymi wnioskami do czasu, gdy BG zaczną uporczywie nalegać na odpowiedzi, nie chcąc dalej iść bez stosownych wyjaśnienia.

Podróż przez las minie spokojnie. BG wprawdzie mogą odczuwać po drodze niepokój związany z nieodpartym wrażeniem, że ktoś ukradkiem ich obserwuje, lecz nie wydarzy się nic godnego uwagi. Nocne szelesty, poskrzypywanie konarów lub sporadyczne błyskanie białych ślepi gdzieś daleko w mroku zapewne każą im mieć się na baczności. Cornelius nie będzie się zaś tym zupełnie przejmował. Kupiec może w pewnym momencie zacząć sobie wręcz żartować i kpić z bohaterów, wyśmiewając ich strachliwość, czym na pewno nie przysporzy sobie szacunku ani sympatii.

Forsthof wygląda jak typowa mała osada leżąca w leśnej głuszy. Otoczona jest wysoką palisadą z solidnie osadzoną bramą, w jej centrum znajduje się zaś studnia, zagroda ze zwierzętami oraz okazałe domostwo. Należy ono do rodziny Kurta Kappla, starszego wioski. Pozostałe budynki to proste, kryte strzechą chaty zbudowane z drewnianych bali, przetykanych gdzieniegdzie mchem i słomą. Mieszkańcy będą odnosić się do przybyszów z chłodną obojętnością, a zajęci swoimi sprawami nie wdadzą się w żadne dłuższe rozmowy. Podczas kiedy Cornelius oddali się załatwiać interesy, BG zyskają okazję, aby się tu nieco rozejrzeć. Zapewne wówczas nie ujdzie ich uwagi fakt, że tutejsi ludzie zdają się zachowywać tak, jakby trafiły ich jakieś problemy. Są małomówni, ponurzy

i nieskorzy do uśmiechu, a przy tym wyjątkowo skryci. Zagadkowe może też okazać się postępowanie kupca, który ma zamiar opuścić Forsthof niezwłocznie po tym, jak załatwi swoje sprawy, nie myśląc nawet o zatrzymaniu się na nocleg. Jeżeli BG będą się kategorycznie temu sprzeciwiali i zechcą pozostać tu dłużej, Cornelius będzie przekonywał ich, namawiał, a ostatecznie wręcz błagał, aby zmienili zdanie. Gdy jednak i to nic nie da, Kurt osobiście rozmówi się z BG, nakazując im opuszczenie wioski, gdyż nie ufa obcym i ich sobie tutaj nie życzy. BG powinni wówczas zrozumieć, że nie są w Fortshof mile widziani.

Chcąc nie chcąc, drużyna będzie musiała przygotować się do opuszczenia wioski, a przynajmniej powinna pozorować taki zamiar, aby nie popaść w otwarty konflikt ze społecznością osady. Do tego momentu sytuacja, chociaż zagadkowa, nie będzie zapewne skłaniała BG do pozostania w Fortshof za wszelką cenę. Zmieni się to w momencie, w którym, widząc przygotowania nieznanym do odejścia, potajemnie podejdzie do nich para mieszkańców. Będą to Gerda i Erhard, roztrzęsiona młoda kobieta w zaawansowanej ciąży oraz towarzyszący jej mąż. Obydwoje, sprawiając wrażenie bardzo przestraszonych, zaczną błagać o pomoc w wydostaniu się z tego miejsca. Dlaczego ta dwójka tak usilnie stara się opuścić osadę, a starszy wioski stanowczo nalega, aby BG jak najszybciej wyruszyli w drogę powrotną? Czas, aby wyjawić mroczny sekret Forsthof.

” GERDA I ERHARD, ROZSTRZĘSIONA MŁODA KOBIETA W ZAAWANSOWANEJ CIĄŻY I JEJ MĄŻ, POPROSZĄ BOHATERÓW GRACZY, ABY POMOGLI IM OPUŚCIĆ OSADĘ.

Od trzech pokoleń dyktatorską władzę sprawuje tutaj rodzina Kapplów, traktując osadę niczym swój prywatny folwark, mieszkańców zaś jak najzwyczajniejszych niewolników. Wszyscy oni muszą ciężko pracować i przestrzegać narzuconych zasad, bez możliwości odejścia. Kapplowie tymczasem, dzięki prowadzonej wymianie handlowej oraz nawiązaniu intratnych znajomości z zaufanymi kupcami, opływają w bogactwo i luksusy. Jak to możliwe, że nikt się nie buntuje? Dlaczego mieszkańcy po

prostu nie odejdą lub nie pozbędą się wyzyskujące ich rodziny? Odpowiedź może budzić przerażenie i wstręt. Gwarantem utrzymania obecnego stanu rzeczy, są bowiem ciemne siły zamieszkujące Drakwald, z którymi przodek Kurta zawarł niegdyś tajemne porozumienie zapewniające mu władzę i bezpieczeństwo. W zamian za ich przychylność starszy wioski musi dbać o to, aby stworzenia z lasu otrzymywały należną im daninę. Ceną jest pierworodny syn lub córka z każdej rodziny, którzy muszą być oddani jako zapłata. Dziewczynki są następnie składane w rytualnej ofierze, chłopców zaś, poprzez wychowanie oraz wymyślne mutacje, przeistacza się w odrażających wojowników Chaosu, aby powiększyli szeregi stale rosnącej armii Khorne'a, pana krwi.

Mieszkańcy Forsthof nie znają szczegółów paktu. Wiedzą tylko, że pierwsze narodzone dziecko musi zawsze zostać подарowane istotom żyjącym w lesie. Zdają sobie też sprawę z niebezpieczeństwa, jakie im grozi ze strony zwierzołudzi, kiedy tylko spróbują samowolnie opuścić wioskę. Dlatego też Gerda, spodziewając się wkrótce swojego pierwszego dziecka, a dostrzegając w przybyłych BG sposobność ratunku, namówiła swego męża, aby wspólnie z nią poprosił nieznanym o pomoc w ucieczce. Cornelius o sekretnym pakcie Kapplów wie jeszcze mniej, ale jako człowiek roztropny nie ma zamiaru wnikać w jego szczegóły. Dla niego liczy się zysk i bezpieczny handel. Zdaje sobie tylko sprawę z faktu, że władza Kurta wiąże się jakimś sposobem z bestiami z Drakwaldu. Cała reszta go nie obchodzi.

Jeśli BG postanowią pomóc młodemu małżeństwu, będą musieli działać rozważnie. Nie da się po prostu wyprowadzić tej dwójki poza palisadę. Jedną z możliwości jest wtajemniczenie w plan kupca i przekonanie go, aby zamiast otrzymanych rzeczy wyniósł razem z Bohaterami dwójkę uciekinierów, ukrytych w workach, skrzyniach lub innych pakunkach. Cornelius, jak można się tego spodziewać, nie wyrazi zbyt łatwo zgody na taki plan, gdyż nie będzie chciał porzucać towaru. Nie zamierza również czymś takim narażać na szwank swojego porozumienia z Kurtem. Przede wszystkim obawy kupca będą dotyczyły jednak jego własnego bezpieczeństwa. Być może BG zdołają go przekonać groźbą albo przekupstwem.

Innym sposobem rozwinięcia fabuły przygody jest przeprowadzenie przez Bohaterów dyskretnego śledztwa, które ujawni szczegóły sekretnego paktu pomiędzy rodziną Kappłów i sługami Chaosu. Niestety, mieszkańcy nie będą skorzy do rozmów na ten temat, chyba że dostrzegą w działaniach BG szansę na odmianę swego losu. Jaśniejsze światło na całą sytuację może rzucić przeszukanie lasu w najbliższej okolicy Forsthof. Odnalezienie ofiarnego kamienia oraz cmentarzyska pełnego dziecięcych kości stanowiłoby będzie jednoznaczny dowód. Nie trzeba chyba wspominać, że samowolne włóczenie się po Drakwaldzie ostatecznie skończy się potyczką ze zwierzyludźmi. Niezależnie od wszystkiego, niebawem w wiosce pod osłoną nocy zjawi się grupka wypaczonych stworzeń, prowadzonych przez dowodzącego nimi zmutowanego wojownika. Zażąda on, aby zgodnie z paktem oddać mu nowo narodzone dziecko. Co wówczas uczynią Bohaterowie? Czy wystarczy im zorganizowanie wcześniejszej ucieczki Gerdy i Erharda, czy też odkrywszy powiązania Kurta odsuną go od władzy lub zabiją, aby pokierować następnie heroiczną obroną wioski?

Kłątwa Pana Krwi

Bodensee to niewielka rybacka osada założona przed rokiem przez twardych, przyzwyczajonych do trudów ludzi z północnego Ostlandu. Leżąca na surowym, zimnym wybrzeżu Morza Szponów jest miejscem niezbyt gościnnym, ale dzięki dogodnemu położeniu ma szansę wyrosnąć za jakiś czas na ważny ośrodek handlowy. To właśnie dlatego Leopold Sachs, majątny kupiec z Bosenfels, zdecydował się wyłożyć znaczną sumę pieniędzy, szczerze wspierając przybyłych tutaj kolonistów. Ma on nadzieję rozwinąć niebawem wymianę towarową z Kislevem i Norską, co pozwoli mu niepomiarne pomnożyć majątek. Kiedy tylko osadnicy ukończą budowę portu zdolnego przyjmować statki z większym ładunkiem, ku odbiorcom w Middenheim, Altdorfie i Nuln ruszą karawany dostarczające bursztyń, futra, tłuszcz wielorybi oraz fiszbin.

” BODENSEE TO NIEWIELKA RYBACKA OSADA ZAŁOŻONA PRZED ROKIEM PRZEZ TWARDYCH, PRYZYWCZAJONYCH DO TRUDÓW LUDZI Z PÓŁNOCNEGO OSTLANDU.

Przedsięwzięcie rozwijało się nad wyraz pomyślnie. Po uzyskaniu przez kupca stosownych dokumentów, do Bodensee, będącego początkowo tylko skupiskiem kilku namiotów i baraków, zaczęli zjeżdżać się osadnicy, zachęceni dobrą płacną pracą oraz nadzieją podniesienia swego statusu społecznego. Leopold nie szczędził złota na wykwalifikowanych rzemieślników – stolarzy, kowali oraz kamieniarzy. Kiedy zaś napłynęło więcej ludzi skuszonych obietnicą bogactwa, pojawili się wśród nich także przedstawiciele innych cechów, zaspokajając bieżące potrzeby stale rosnącej społeczności. Tak oto, zgodnie z oczekiwaniami kupca, ruszyła wielka machina ekonomicznych zależności mająca zapewnić mu stały dochód.

Leopold zacierał już ręce na myśl o profitach, jakie niebawem będzie zgarniał z tytułu posiadania faktycznej kontroli nad wioską, kiedy wydarzyła się rzecz nieoczekiwana i wydająca się przekreślać wszystkie jego ambicje. Nieszczęśliwe wydarzenia miały swój początek dnia, kiedy zaczęto kopać fundamenty pod kaplicę Sigmara mającą zapewnić mieszkańcom przychylność patrona Imperium. Podczas pogłębiania wykopu w przemarzniałym gruncie, szpadle pracujących robotników naruszyły sklepienie podziemnej komory leżącej kilka stóp pod ziemią. Zwykła ludzka ciekawość rozpalona wyobraźnią oraz chęć zbadania odkrytego pomieszczenia celem wydobycia ewentualnego skarbu skusiła dwóch robotników do zejścia i rozejrzenia się. Otto i Franz, bo takie nosili oni imiona, orzekli jednak, że nie znaleźli niczego oprócz nagich, kamiennych ścian i szkieletu odzianego w porzewiałą zbroję. Nikt więcej nie zszedł do wykopu, a nadzorca budowy po zdaniu mu relacji stwierdził, że ów grobowiec, bo tym niewątpliwie była odłożona komora, jako miejsce wiecznego spoczynku winien zostać na powrót zapieczętowany, świątynie zaś należy postawić w innym miejscu.

Problem w tym, że dwaj robotnicy rozminęli się nieco z prawdą. Istotnie, odkryli oni w krypcie szkielet, jednak z całą pewnością nie były to szczątki ludzkie. Szkielet leżący w skurczonej pozie na środku komory musiał bowiem należeć do jakiejś wynaturzonej bestii, będącej groteskowym połączeniem człowieka ze zwierzęciem. Długie rogi wyrastające z pożąłkiej czaszki, ostre

kły i zakrzywione szpony były jasnym dowodem na to, że robotnicy mieli do czynienia z pozostałościami stworzenia dotkniętego piętnem Chaosu. Faktycznie, dawno temu został tu podstępnie zamurowany żywcem jeden z mrocznych wojowników Khorne'a, lecz Otto i Franz nie mogli o tym wiedzieć. Dlatego też nie zdawali sobie sprawy, na jakie niebezpieczeństwo narazi ich zerwanie z zakurzonego truchła złotego medalionu z symbolem Pana Krwi, który czempion Chaosu nosił niegdyś na szyi. Jedyne, co zaprzętało ich myśli to obawa, aby nikt inny pracujący przy wykopie nie dowiedział się o znalezisku, gdyż zapewne pojawiłoby się szybko więcej chętnych do podziału zysku, jaki niewątpliwie mogła przynieść sprzedaż tak cennego przedmiotu. Popelnili jednak błąd, za który przyszło im słono zapłacić.

Kłątwa spoczywająca na medalionie dotknęła ich już po kilku dniach. Zaczęło się od snów, pełnych scen okrucieństwa i przemocy. Do bezsenności, powodowanej nawracającymi koszmarami, doszły wkrótce fizyczne zmiany ciała. Objawiały się one stopniowym rogowaceniem skóry, upodabniającym ją do łusek jakiegoś obmierzłego gada. Otto, targany szaleństwem przez dręczące go wizje i nie mogący znieść tego, co się z nim działo, a równocześnie powodowany lękiem o reakcję mieszkańców, targnął się w końcu na własne życie. Któregoś ranka znaleziono jego zwłoki wiszące na przydrożnym drzewie. Szybki pochówek oraz brak dokładnych oględzin nieboszczyka nie pozwoliły rozeznaczyć się w prawdziwej przyczynie takiego desperackiego kroku. Franz natomiast, dostrzegając coraz poważniejsze zmiany dotyczące jego ciała, zamknął się w sobie i odciął od lokalnej społeczności, unikając ludzi do takiego stopnia, w jakim było to tylko możliwe. Kiedy zaś nie mógł już dłużej maskować gadzich oczu, wyrzynających się nad czołem rogów oraz dłoni ulegających powolnemu przeobrażeniu w pazurzaste łapy, zrozumiał, że w nie ma dla niego miejsca w Bondesee. Nie miał jednak dokąd odejść, a instykt morderczej bestii, który wkrótce niemal do reszty opanował jego umysł, kazał mu rozpocząć polowanie. Franz zniknął i nikt już go więcej nie widział, a niebawem mieszkańców zaczęła dosięgać tajemnicza śmierć.

Niewyjaśnione zgony wstrzymały pracę przy budowie portu. Uznano wtedy, że ich przyczyną są bez wątpienia ataki wygłodniałych wilków, gdyż większość ciał była rozszarpana, jakby ofiarą zaatakowało jakieś zwierzę. Niektóre ciała zostały też najwyraźniej częściowo zjedzone. Ubicie kilku dzikich psów oraz ich większych krewniaków, nic jednak nie dało, zaczęto więc szeptać o jakimś innym stworzeniu, które upodobawszy sobie tę okolicę terroryzuje wioskę. Leopold, niepokieszony, że prace nad portem utknęły w martwym punkcie, a coraz więcej ludzi boi się opuszczać domy po zmroku i zaczyna myśleć o wyjeździe z Bondesee, otwarcie skrytykował te pogłoski. Jego zdaniem, co kategorycznie twierdzi przy każdej nadarzającej się sposobności, mieszkańcy mają do czynienia z jakimś wyjątkowo przebiegłym, wyrośniętym wilczykiem, które poczyna sobie coraz śmielej.

” OSADA MA POWAŻNY PROBLEM.
NIEWYJAŚNIONE ZGONY
WSTRZYMAŁY PRACĘ PRZY BUDOWIE
PORTU. CZY ICH PRZYCZYNĄ SĄ ATAKI
WYGŁODNIAŁYCH WILKÓW?

Bohaterowie mogą przybyć do Bondesee wraz kolejnym transportem materiałów i zaopatrzenia, zatrudniając się chociażby do ochrony karawany w jednym z miasteczek Ostlandu. Innym, równie dobrym sposobem rozpoczęcia przygody będzie podsłuchanie przez BG plotek dotyczących nowo założonej osady na północnym pograniczu, której zarządca oferuje niezły zarobek każdemu chętnemu pracownikowi. Rzeczywiście, kiedy Bohaterowie Graczy dotrą już na miejsce, wkrótce zaczepi ich Leopold, proponując godziwą zapłatę za rozwiązanie problemu osady. Przedstawi przy tym własną wersję wydarzeń, sprawiając wrażenie kogoś, kto jest święcie przekonany, że aby zakończyć pasmo nieszczęśliwych zgonów, wystarczy wytropić i zabić starego, sprytnego basiora mającego gdzieś w okolicy swoje legowisko. Jeśli BG będą wyglądali na zaprawionych w bojach rębajłów, z tym większą nonszalancją opíše im całe zadanie. Nie zmienia to jednak faktu, że zapłata za wykonane zlecenia będzie niepomiarnie wysoka. Kupiec zaczyna bowiem nabierać złych przeczuć odnośnie ostatnich wypadków. Przeczuc, które



z każdym kolejnym morderstwem podsycane są rosnącymi podejrzeniami.

Obejście okolicy w poszukiwaniu drapieżnika nie przyniesie żadnego efektu. Wilki oraz dzikie psy, włączając się w pobliżu Bondesee, zostały już wcześniej wybite. Bohaterom może przyjść wówczas do głowy pomysł porozmawiania z mieszkańcami, aby uzyskać lepsze rozeznanie w sytuacji. Dowiedzą się wtedy zarówno o samobójstwie Ottona, jak i o tajemniczym zniknięciu Franza, które to wydarzenia poprzedziły ciąg dramatycznych wydarzeń. Oprócz tego podpytanie odpowiednich ludzi zaowocuje opowieścią o znalezieniu tajemniczej krypty. Już wówczas BG zapewne dojdą do pewnych niepokojących wniosków, układając sobie wszystkie te fakty w chronologicznym

porządku. Jest prawdopodobne, że zechcą obejrzeć zwłoki Ottona, zwłaszcza jeśli któryś z nich będzie miał medyczne wykształcenie. Leopold stanowczo się jednak sprzeciwi wydobyciu i oglądzinom pogrzebanego ciała, nie mając zamiaru wzbudzać w mieszkańcach osady dodatkowego niepokoju. Chcąc dokonać ekshumacji, Bohaterowie będą musieli uczynić to potajemnie, najlepiej pod osłoną nocy. Pozostaje tylko pytanie, czy tym sposobem nie napytają sobie biedy. Z drugiej strony, wnikliwe przebadanie ciała pozwoli rozpoznać, z czym mają tak naprawdę do czynienia i należyście przygotować się do nadchodzącej konfrontacji.

Franz nie powinien do tego czasu polować. Należy dać Bohaterom nieco czasu na przeprowadzenie śledztwa oraz dopasowanie do siebie wszystkich elementów układanki. Kiedy nastąpi w końcu kolejny atak, BG bez wątpienia zapragną udać się na miejsce zbrodni. Doświadczony tropiciel, poświęcając chwilę czasu na zbadanie otoczenia, wypatrzy ślady przypominające kształtem odciski ludzkich stóp, które będą widoczne w rozmokłym błocie. Oglądając natomiast rozszarpane ciało ofiary, każdy posiadający wystarczającą wiedzę stwierdzi, że ran nie mógł zadać ani wilk, ani niedźwiedź, ani w ogóle żadne inne znane zwierzę. Ślady ugryzień najbardziej przypominają rany zadane ludzkimi zębami. Jak na przedstawione wnioski zareaguje Leopold? Czy otwarcie przyzna, że problem jest poważniejszy, niż się początkowo tego spodziewał i zmobilizuje mieszkańców do wspólnej obławy? Czy też raczej spróbuje namówić BG do załatwienia sprawy po cichu, oferując im w zamian ważne stanowiska, kiedy osada się rozwinie? To już zależy od ciebie, Mistrzu Gry.

Tak czy inaczej, posiadając już wszystkie informacje, Bohaterowie nie będą mieli nic innego do roboty, jak tylko odnaleźć i zgładzić odmienca. Po zrekonstruowaniu przebiegu wydarzeń, jakie wcześniej rozegrały się w Bondesee, nie powinno to być zbyt trudne. Franz ukrywa się w piwnicy swego domostwa, wychodząc tylko podczas niektórych nocy, gdy poczuje głód. Jego przemiana nie dobiegła jeszcze końca, ale w bezpośrednim starciu okaże się silnym i wytrzymałym przeciwnikiem. Nie jest przy tym tępą, bezmyślną bestią, lecz przebiegłym mordercą, dodatkowo obdarzonym instynktem drapieżnika oraz wyostrzonymi zmysłami.



MAŁY TWÓRCZY ŚWIAT

Wpływ *Dungeons and Dragons* na rozwój rynków gier fabularnych i elektronicznej rozrywki

TOMEK KRECZMAR

ILUSTRACJE: MARZENA PIWOWAR



Kiedyś – prawie wszyscy. Dziś – ich nieco mniejsza liczba, ale jednak wciąż znacząca część. Tak czy inaczej – grali na potęgę. Kto? Oczywiście projektanci gier. Jakich? Tych aktualnie najpopularniejszych, czyli wideo. Ba, wielu pionierów gier wideo jako dzieciaki czy nastolatki lubili gry jako takie, a D&D oraz złożone planszówki w szczególności. Większość z nich zaczęło od fascynacji grami, a skończyło na ich tworzeniu.

U zarania dziejów...

W zamierzonych latach 70. i na początku 80. XX wieku klasyczne RPG, TRPG, RPG P&P (czyli tzw. narracyjne gry fabularne) wstrząsnęły ówczesnym rynkiem gier, głównie planszowych i strategicznych. *D&D* pokazało, do czego zdolna jest ludzka wyobraźnia. W owych czasach gry wideo dopiero raczkowały, bardzo ograniczone przez możliwości technologiczne (w 1974 roku ukazał się *Pong* w wersji do grania na domowych telewizorach). Jedne i drugie były rozrywką młodą, do której – niczym śmy do światła świecy lub pszczoły do miodu – ciągnęli osobnicy ciekawi, nietuzinkowi, niezwykli. W efekcie ci sami ludzie interesowali się RPG-ami oraz grami wideo.

” W LATACH 70. I 80. XX WIEKU GRY FABULARNE I WIDEO DOPIERO RACZKOWAŁY. CIĄGNĘLI DO NICH OSOBNICY CIEKAWI, NIETUZINKOWI, NIEZWYKLI. W EFEKCIE CI SAMI LUDZIE INTERESOWALI SIĘ RPG-AMI I GRAMI WIDEO.

Ian Bogost, ludolog, profesor na wydziale mediów i komputerowych interakcji Georgia Institute of Technology oraz (a może przede wszystkim) twórca koncepcji gier perswazyjnych (*persuasive games*) wspomniął: „Niemal każdy, z kim miałem do czynienia w aspekcie projektowania gier miał podobne doświadczenia. Wszyscy grali w D&D. Niektórzy może niezbyt intensywnie... ale to ich wspólne doświadczenie”. Można nawet przyjąć założenie, że pierwsze narracyjne gry fabularne zainspirowały powstanie gier wideo, stały się swego rodzaju modelem dla tychże – podobnie jak Tolkien z Howardem zainspirowali ogromną większość gatunku *fantasy*.

Projektanci, którzy potem założyli Id Software (w tej firmie *de facto* zrodził się gatunek FPS, a to za sprawą gier *Wolfenstein 3D*, a potem *Doom*) w niemal każdy sobotni wieczór rozgrywali sesje *D&D*. Podówczas młodzi i jeszcze mało znani John Carmack, John Romero i inni pogrywając w *D&D*, kombinowali choćby nad zaludnieniem uniwersum gry *Doom* demonami z piekła. Romero wspomniął, że jedna z przygód zakończyła się inwazją demonów, a kilka dni później Carmack

zapropozował, aby zamiast obcych przeciwnikami były demony. A *Quake* (hit 1996 roku) to było imię postaci wzorowanej na bogu Thorze, również dzierżącej magiczny młot. Cóż, *D&D* nie tylko bardzo szybko rozpowszechniło się w programistycznych kręgach, ale w taki właśnie sposób stało też inspiracją wielu pierwszych gier wideo.

Gry fabularne „zapłodniły” wielu twórców gier wideo, takich jak Richard Garriott. Jego pseudonim – Lord British – wywodzi się właśnie z rozgrywki w *D&D*. A *Akalabeth: World of Doom*, czyli protoplasta słynnej serii *Ultima* i jeszcze słynniejszej gry sieciowej *Ultima Online*, Garriott niemalże do czasu wydania nazywał *D&D28*, jako że była to 28 iteracja gry wideo opartej na dziele Gygaxa i Arnesona, nad którą pracował. Richard nie jest zresztą jedyną osobą, dla której narracyjne gry fabularne stały się impulsem do tworzenia gier wideo lub pierwszym krokiem na drodze do tzw. game-devu.

Dwóch Jacksonów i jeden Livingstone

Wspomniany Richard Garriott był fanem papierowego *D&D* i gier jako takich, a miał szczęście zacząć grać w złotej erze papierowych RPG. Chcąc realizować swoje hobby na wielu płaszczyznach, trafił do założonego przez „amerykańskiego” Steve’a Jacksona stowarzyszenia *The Society for Creative Anachronism*. Ów „amerykański” Jackson (nie mylić z „brytyjskim”, o którym za chwilę) opracował wiele gier planszowych, figurowych, karcianych i fabularnych, m.in. *Ogre*, *GURPS* czy *Munchkin*. Jego firma, SJ Games, wspierała także powstanie licznych gier wideo, jak choćby turowej wieloosobowej produkcji opowiadającej o eksploatacji kosmosu pt. *UltraCorps* lub mobilnej wersji kościanej gry *Zombie Dice*. Ponieważ „amerykański” Steve Jackson pisał gry paragrafowe (m.in. *Demons of the Deep* i *Robot Commando*) w tym samym czasie co „brytyjski” i na dodatek w tej samej serii *Fighting Fantasy* oraz ponieważ obaj zajmują się grami, często bywają myleni.

Fighting Fantasy

Cykl paragrafówek *Fighting Fantasy* charakteryzował się mechaniką zawartą w każdej wydanej książce. W serii ukazało się kilkadziesiąt pozycji, wyewoluowała ona również

w 1984 roku do postaci klasycznej gry fabularnej *Fighting Fantasy – The Introductory Role-playing Game*, później przemianowanej na *Advanced Fighting Fantasy*. Pojawiła się też choćby planszówka nawiązująca do wciąż najsłynniejszego pierwszego tomu – *The Warlock of Firetop Mountain*. Cykl komplikował się coraz bardziej, pojawiały się w nim podserie, jak choćby *Sorcery!* „brytyjskiego” Steve’a Jacksona. Cyfrowy świat zaferował kolejne życie cyklowi *Fighting Fantasy*. Od 2009 roku pojawiały się kolejne edycje paragrafówek z tej serii (i nie tylko), łącząc klasyczne ilustracje oraz teksty z oprogramowaniem pilnującym ekwipunku, zastępującym rzuty kostką lub przenoszącym gracza do kolejnego akapitu. Znow oczywiście w pierw pojawiła się część pod tytułem *The Warlock of Firetop Mountain*. Ta odsłona została jeszcze przerobiona w wersję cRPG na przenośną konsolę Nintendo Dual Screen i wydana pod tym samym tytułem. A nieco później ukazała się w wersji na czytnik Kindle.

„NIE WSZYSCY WIEDZĄ, ŻE STEVE JACKSON TO NIE JEDNA OSOBA, ALE DWÓCH DŻENTELMENÓW. „AMERYKAŃSKI” JACKSON TO TWÓRCA M. IN. GURPS-A, A „BRYTYJSKI” TO ZAŁOŻYCIEL M. IN. FIRMY GAMES WORKSHOP.

Rzeczony „brytyjski” Steve Jackson ma równie ciekawe grove portfolio. Zacznę może od tego, że wraz m.in. z Ianem Livingstonem założył w 1975 roku firmę Games Workshop, gdzie w pierw powstawały drewniane wersje klasycznych gier planszowych, gdzie potem przygotowywano brytyjskie wersje *D&D* i gdzie wreszcie zrodził się m.in. *Warhammer* w swoich różnych postaciach. Nieco później obaj panowie stworzyli serię paragrafówek *Fighting Fantasy* oraz wspólnie z Bryanem Ansellem założyli Citadel Miniatures, które na początku było częścią Games Workshop, i w którym powstawały figurki do słynnych gier bitewnych. W 1988 roku „brytyjski” Steve Jackson opracował telefoniczną grę *F.I.S.T.*, w 1993 roku – kolekcjonerską karciankę *BattleCards*, a w 1996

roku ze słynnym Peterem Molyneux założył brytyjskie studio deweloperskie Lionhead, w którym powstały m.in. takie seria jak *Black & White* czy *Fable*. Zresztą „brytyjski” Steve Jackson z rzeczonym Peterem Molyneux, Ianem Livingstonem i kilkoma innymi osobami od 1986 roku regularnie organizowali „wieczory grove”, spotykając się raz na mniej więcej trzy tygodnie i corocznie grając o specjalne trofeum. Nie przeszkodziło mu to stworzyć mobilnych gier wideo w starym stylu, jak *Steve Jackson’s Sorcery*.

F.I.S.T.

Rozgrywkę w *F.I.S.T.* da się porównać do interaktywnej, czytanej przez narratora opowieści z rodzaju *Fighting Fantasy* (na których zresztą gra była wzorowana), uzupełnionej o efekty dźwiękowe i analogowe wybieranie kombinacji przycisków na telefonie, co równało się rzuceniu czaru lub jakiejś reakcji na opisanie w słuchawce zachowanie przeciwnika.

Z kolei Livingstone w latach 80. XX wieku zajął się projektowaniem gier wideo dla firmy Domark Software, gdzie stworzył m.in. grę przygodową *Eureka!*. W studiu powstały też produkcje z uniwersum *Gwiezdných Wojen* czy *Jamesa Bonda*. W latach 90. Domark Software przejęła firma Eidos Interactive, znana m.in. za sprawą serii gier o Larze Croft. Livingstone pracował choćby przy odsłonie *Tomb Raider: Anniversary* i *Deathtrap Dungeon* (grze wideo opartej na paragrafówce jego autorstwa), a kiedy w 2009 roku Eidos Interactive wykupiło japońskie Square Enix, otrzymał stanowisko Life President of Eidos.

Steve Jackson’s Sorcery

W roku 2000 pojawiła się kolejna telefoniczna gra „brytyjskiego” Steve’a Jacksona, tym razem wykorzystująca technologię WAP. Autor oparł ją na czterech paragrafówkach należących do serii *Sorcery!*. W wersji WAP-owej tekstu było mniej, pojawiła się za to grafika. Dawało się tu stworzyć bohatera lub kontynuować już rozpoczętą przygodę. Po wirtualnym świecie gracz nawigował, wciskając klawisze i wybierając stosowne linki. Walka rozgrywana była

turowo: w każdej grze wybierał trzy działania, podobnie jak jego przeciwnik, którym sterowało oprogramowanie. W grze pojawiła się też magia – rzucanie czarów oparte było na klawiszach. Warto dodać, że w 2013 roku ukazała się pierwsza część, a w 2014 druga z planowanych czterech odsłon mobilnej wersji gry zwanej tym razem *Steve Jackson's Sorcery!*, której projektanci rozbudowali świat i przygodę opowiedzianą we wspomnianych paragrafówkach.

Warren Spector et consortes

Innym, podobnie płodnym twórcą na wielu płaszczyznach jest Warren Spector, który ma na swoim koncie pracę nad licznymi RPG-ami, komiksami i nie tylko. Jeszcze na studiach wiązał on swoją przyszłość z... filmem – chciał bowiem być krytykiem „dziesiątej muzy”. W college'u dużo grał, w pierwszym w planszówki wydawane przez Avalon Hill (gdzie zresztą zrodził się współczesny wymiar gier bitewnych i gdzie powstawały też narracyjne gry fabularne oraz gry komputerowe), a potem, rzecz jasna, w *D&D*, które go bardzo wciągnęło. Po ledwie kilku miesiącach pracy w branży filmowej, pod koniec 1983 roku, Spector został redaktorem czasopisma *The Space Gamer* poświęconego grom planszowym i fabularnym. W krótkim czasie stał się redaktorem naczelnym wszystkich produkcji powstających w Steve Jackson's Games, w tym *GURPS-a*. To jemu zawdzięczamy m.in. pierwszą edycję gry *Toon* z 1984 roku (był to zarazem pierwszy kompletny RPG od SJGAMES). Autorem pomysłu był Jeff Dee, ale najwięcej pracy włożył w to dzieło kolega Warrena jeszcze z czasów szkolnych, Greg Costikyan. Ten ostatni zamierzał tylko napisać artykuł do czasopisma *Fantasy Gamer*, ale Spector namówił przyjaciela, aby całość przerobić na pełnoprawną grę fabularną.

WARREN SPECTOR MA NA SWOIM KONCIE PRACĘ NAD LICZNYMI RPG-AMI, KOMIKSAMI I NIE TYLKO. TO JEMU ZAWDZIĘCZAMY M. IN. PIERWSZĄ EDYCJĘ GRY TOON Z 1984 ROKU.

The Space Gamer

Magazyn *The Space Gamer* powstał w 1975 roku w wydawnictwie Metagaming Concepts, które zasłynęło serią mikrogier (niewielkich, prostych zestawów planszówek i bitewniaków wykorzystujących kartonikowe żetony) i *Stellar Conquest* (planszówką w klimacie s-f), a w której pierwsze kroki stawiał „amerykański” Steve Jackson (tu zrodził się choćby *Ogre*, jedna z pierwszych strategicznych mikrogier). Tenże, odchodząc z firmy, „zabrał ze sobą” prawa do czasopisma. I przez następne pięć lat *The Space Gamer*, pod skrzydłami Steve Jackson's Games, miał się naprawdę nieźle – zyskał nie tylko na popularności, ale miał też znaczny wpływ na całą rzeszę graczy. Przez jakiś czas wychodził w dwóch postaciach: *Fantasy Gamer* i *Space Gamer*, aby finalnie raz jeszcze przybrać jedną wersję. Wreszcie w 1985 roku wydawca sprzedał tytuł, by skupić się na tworzeniu gier.

W 1987 roku Warren trafił do TSR-u, największego podówczas wydawcy RPG-ów, w którym powstało m.in. *D&D*. Wpierw pracował nad *Top Secret/S.I.* (szpiegowska gra z 1980 roku) oraz *Marvel Super Heroes* (tzw. *MSHRPG* z 1984 roku), a potem dołączył do zespołu opracowującego drugą edycję *AD&D*, gry planszowe, paragrafówki oraz powieści. Warto wspomnieć, że zajmował się m.in. niezwykle ciekawym *Spelljammerem*.

Pewnego dnia Warren zamiast na sesję, trafił w sam środek zabawy z nowym urządzeniem. Na 20-calowym ekranie przewijały się biało-czarne obrazki kokpitu i przestrzeni kosmicznej. Kilkuosobowa grupa z przejęciem wpatrywała się to w telewizor, to w kierującego joystickiem gracza. Niezbyt wysoko oceniane *Star Raiders* z 1979 roku zwróciło uwagę Spector'a na zupełnie inny rynek gier. Nieco później na jego drodze stanęło czarne mitsubishi parkujące przed siedzibą SJ Games, z którego wysiadł otoczony nimbem sukcesu Richard Garriott, bliski przyjaciel „amerykańskiego” Steve'a Jacksona (o czym było wcześniej). W 1988 roku Warren porzucił TSR i od 1989 rozpoczął pracę w firmie Garriotta, słynnym Origins. Wiedział, że nie będzie tworzył zwykłych

gier dla dzieci, a produkcje, które odmieniają rynek. I tak właśnie się stało...

Portfolio Warrena Spectora w świecie gier wideo jest naprawdę imponujące. Współprodukował kilka odsłon serii *Ultima* i *Wing Commander*. To jemu zawdzięczamy takie tytuły jak *System Shock* (1994 rok) oraz *Thief: The Dark Project* (1998). Wreszcie, już jako szef studia Ion Storm, doprowadził do wydania przełomowej produkcji *Deus Ex* (2000 rok) i niemniej ważnych sequeli *Deus Ex: Invisible War* (2003 rok) oraz *Thief: Deadly Shadows* (2004 rok). Następnie założył kolejne studio, Junction Point, które następnie przejął Disney, dzięki czemu Warren miał okazję wyprodukować grę dla dzieci – *Epic Mickey* (2010), której druga odsłona nie osiągnęła niestety spodziewanego sukcesu. Wierzę jednak, że niedługo Spector powróci z kolejnym ciekawym projektem...

Osoba wspomnianego wcześniej Jeffa Deea też jest godna uwagi. Ten rysownik i projektant był choćby współtwórcą pierwszej narracyjnej gry fabularnej o superbohaterach (*Villains and Vigilantes* z 1979 roku, wydane przez Fantasy Games Unlimited), a także najmłodszym kreatywnym pracownikiem słynnego TSR-u (zaczął pracę w wieku 18 lat!). W krótkim czasie stał się jednym z ulubionych rysowników okładek i ilustratorów podręczników do pierwszego AD&D (m.in. *Deities & Demigods* z 1980 lub *The Isle of Dread* z 1981), a w 2014 roku, za sprawą społecznościowego finansowania, doprowadził do reedycji RPG-a *Empire of the Petal Throne* (oryginalnie wydanego przez TSR jeszcze w 1975 roku), pod tytułem *Bethorn: the Plane of Tekumel RPG*. Ma na swoim koncie również *TWERPS* (czyli *The World's Easiest Role-Playing System* z 1987 roku) będący parodią złożonych RPG-ów o charakterystycznej, komiksowej grafice, nietypowego *Cavemastera* (2012 rok) w klimacie stonepunkowym (gra wykorzystuje odtworzoną na podstawie badań archeologicznych mechanikę *Habilis* opartą na trzymany w rękach kamieniach) oraz *Quicksilver* (1999 rok), w którym przewodnim tematem jest tytułowy magiczny metal.

W obszarze gier wideo Jeff Dee też ma się czym pochwalić. Pracował choćby nad takimi tytułami jak *Ultima VI*, *Master of Orion*, *Master of Magic* i *Wing Commander*. Był dyrektorem artystycznym *Ultimy VII* oraz głównym projektantem *The Sims*:

Castaway Stories. Próbował również doprowadzić do wydania MMO *Gargantua*, którego cechą charakterystyczną miał być gigantyzm, czyli gigantyczne małpy, gady i glód oraz niszczenie współczesnych miast nieco w stylu potworów z *Sim City 2000*.

Jeff Dee wraz z Talzhemir Mrr założył w 1997 roku UNIGames, w którym powstają ich liczne wspólne projekty. A rzeczona Talzhemir ma na swoim koncie nie tylko nietypowe MMO *Furcadia*, ale również wspomniane już *TWERPS* i *Quicksilver*. A karierę rozpoczęła od... *Ultimy VI*, czyli gry wydanej w 1990 roku, a zaprojektowanej głównie przez Richarda Garriotta i Warrena Spectora.

”KOLEGA SPECTORA, GREG COSTIKYAN TO NIE TAK ZNANA, ALE RÓWNIE WAŻNA I CIEKAWA POSTAĆ ŚWIATA GIER FABULARNYCH. TO JEMU ZADZWIĘCZAMY CHOCIAŻBY SYSTEMY PARANOIA Z 1984 ROKU I STAR WARS: THE ROLEPLAYING GAME Z ROKU 1987.

Nieco wcześniej wspomniałem o szkolnym kole-dze Warrena Spectora, Gregu Costikyanie – może nie tak znanej, ale równie ciekawej postaci świata gier jako takich (a przy tym autora kilku powieści). To on doprowadził do wydania takich produkcji jak *Paranoia* (1984 rok) i *Star Wars: The Roleplaying Game* (1987 rok), gdy pracował dla West End Games. Przy większości tych projektów współpracował z Erikiem Goldbergem, wraz z którym stworzył też *MadMaze* (1989 rok) – sieciową grę polegającą na przemierzaniu labiryntów. Była to ponoć pierwsza produkcja na świecie, która przyciągnęła uwagę ponad miliona graczy. Samodzielnie Greg, pod pseudonimem Designer X, również ma na swoim koncie kilka gier, w tym wydane przez Hogshead RPG *Violence: The Roleplaying Game of Egregious and Repulsive Bloodshed* (1999 rok).

Wypada dodać, że Eric Goldberg ma na swoim koncie również kilka ciekawych produkcji, jak gra bitewna *Commando* (1987 rok) lub pierwszy RPG bez klas – *DragonQuest* (1980), wreszcie niezwykle ciekawą planszówko-paragrafówkę *Tales of the Arabian Nights and a Night*. To on, z pewną pomocą Grega, namówił Dana Gelbera, pomysłodawcę świata *Paranoi*, do stworzenia komercyjnego

produktu. Korzystając z notatek tego ostatniego i przy wsparciu Kena Rolstona, udało się doprowadzić do wydania gry w 1984 roku.

A Thousand Nights and a Night

A Thousand Nights and a Night to projekt niezwykle odważny, szczególnie patrząc na niego przez pryzmat czasu wydania, a był to 1985 rok. Projekt, który dawał okazję do przeniesienia się w krainę opisaną przez Szeherazadę. Fundamentem tej paragrafowo-planszowej gry dla od 1 do 6 osób była książka składająca się z 1400 paragrafów. *A Thousand Nights and a Night* oferowało rozgrywkę w różnych „trybach” – standardowym, przygodowym oraz opowieści (*storytelling*). Gra podzielona została na tury, a każdy uczestnik mógł w trakcie tury m. in. zagrać kartę lub poruszyć swoją figurką po mapie przedstawiającej ogromny obszar. W każdej turze gracz ciągnął też kartę wydarzenia (*encounter*), która często odsyłała do książki z paragrafami (czyli *Book of Tales*). Wówczas mógł zareagować stosownie do zaoferowanych przez twórcę *A Thousand Nights and a Night* rozwiązań – np. napotkawszy Garbusa mógł z nim porozmawiać, pobić, ograbić, uniknąć,

przepłacać itd. Były to zatem poniekąd opcje dialogowe oferowane przez wiele współczesnych gier wideo. Ponadto postać gracza posiadała liczne umiejętności, a w trakcie rozgrywki zdobywała nowe. Przydawały się one głównie podczas tury innych graczy. Ponadto ważnym wyznacznikiem osiągnięć bohatera był jego status (jednym ze sposobów na zwycięstwo było zostanie sułtanem). Jakby tego było mało, w trybie przygodowym można było wykonywać misje, a były to alternatywne opcje przypisane kartom przeznaczenia (*fate*). Polegały one na doprowadzeniu do spotkania z postaciami opisanymi we wspomnianej *Book of Tales*. Gra oferowała również możliwość prowadzenia handlu pomiędzy miastami produkującymi różnorodną dobrą. W 2009 roku ukazała się odświeżona, poprawiona i uzupełniona edycja gry.

Rzeczony Ken Rolston też zasługuje na wzmiankę. Zaczął on swoją karierę w Chaosium, gdzie pracował nad grami *Stormbringer* i *Superworld*. W 1983 roku trafił do West End Games, gdzie przemienił suche zasady nakreślone przez Grega Costikiana w klimatyczną mechanikę *Paranoi*. Napisał m.in. piątą część kampanii do *Wewnętrznego Wroga* pod tytułem *Żle się dzieje w Kislevie* – rzecz jasna do *Warhammera*. Mimo sukcesu tejże, Games Workshop odrzucił jego reguły opisujące magię – co nie przeszkodziło im potem krążyć po Internecie. W 1992 roku został głównym redaktorem pracującym nad grą *RuneQuest*, która w międzyczasie zmieniała wydawców pomiędzy Chaosium i Avalon Hill. Dwa lata później opuścił szeregi tej ostatniej firmy, aby zająć się grami wideo.

I tu też ma się czym pochwalić, był bowiem głównym projektantem słynnego cRPG-a *The Elder Scrolls III: Morrowind* i licznych dodatków do niego, a także kolejnej odsłony gry, czyli *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Niestety, jego ostatnie dzieło, *Kingdoms of Amalur: Reckoning* z 2012 roku, dosłownie pogrzyżyło dwie firmy, Big Huge Games i 38 Studios (z założonej sprzedaży 3 milionów gra znalazła ledwie 1,2 miliona nabywców, choć oceny krytyków były dość wysokie).



Jordan Weisman i szerokie zainteresowania

Sam fakt, iż Jordan Weisman założył kilka firm projektujących gry dużo mówi. Zaczął w 1980 roku od FASA Corporation. Na początku chciał drukować przygody i plany statków do wydawnego wcześniej *Travellera*, a stało się to możliwe dzięki pieniądзом biznesowego partnera, Rossa Babcocka III, z którym potem przez lata współpracował. Przelomowe w historii firmy okazało się pozyskanie praw na wydanie *Star Trek: The Role Playing Game*, co nastąpiło w 1983 roku. Choć założyciele firmy nie zostali autorami tej narracyjnej gry fabularnej, mieli na nią wielki wpływ – dopiero piąty zespół twórców został przez nich zaakceptowany (wcześniejsze cztery za bardzo odchodziły od wizji twórcy uniwersum, czyli Gene'a Rodenberry'ego, a nadto zarysy mechaniki przemieniały RPG-a w planszówkę).

FASA Corporation

FASA to skrót od Freedom Aeronautics & Space Administration. Była to nazwa państwa w zapomnianym już niemalże filmie z braćmi Marx w rolach głównych. *Kacza zupa* (ang. *Duck Soup*) z 1933 roku to komedia absurdu oraz pastisz dyktatury w jednym. Znajduje się na 85 miejscu na liście stu najlepszych amerykańskich filmów według American Film Institute.

W wydawnictwie FASA zrodziły się również słynne światy gier: *BattleTech* i uzupełniający go *MechWarrior*, *Shadowrun* oraz *Earthdawn*. Co ciekawe, pierwsza edycja *BattleTecha* nosiła miano *BattleDroids*, ale ze względu na wrogie spojrzenie George'a Lucasa uważające się za autora pojęcia *droid*, w drugiej edycji doszło do zmiany nazwy. Uniwersum rozrosło się poza planszówki i RPG-i – uzupełniło je ponad 100 powieści, serial animowany, kilka gier wideo oraz tzw. *BattleTech Centers* (1990 rok), czyli kolejne dziecko Jordana Weismana. Choć te pierwsze na świecie, połączone siecią centra wirtualnej rzeczywistości zostały wysoko ocenione przez krytyków i fanów nowej technologii, nie były komercyjnym sukcesem.

” JOHN WEISMAN TO OJCIEC FASA CORPORATION I OGROMNEGO SUKCESU UNIWERSUM *BATTLETECHA*, *SHADOWRUNNA* ORAZ *EARTHDAWNA*.

W 1995 roku Jordan z niewielką pomocą przyjaciół założył FASA Interactive, aby osobiście nadzorować przeniesienie uniwersum *BattleTecha* do świata gier wideo. W tym studiu powstała cała seria gier noszących wspólną nazwę *MechWarrior*. W 1999 roku stało się ono częścią Microsoftu, do którego trafili też Babcock i Weisman. Ten ostatni był w latach 1999-2002 dyrektorem kreatywnym całego działu gier. Zapewne ta pozycja pozwoliła mu na doprowadzenie do powstania nowego gatunku, tzw. *alternative reality games* (ARG), wszystko zaś za sprawą jednej pozycji – *The Beast* promującego film *Sztuczna inteligencja* Stevena Spielberga.

ARG i The Beast

ARG cechują cztery elementy: narracja, przestrzeń publiczna (świat jest „sceną rozgrywki”) i oczywiście rozgrywka, ale także ukryta rola twórców, którzy starają się pozostać anonimowi. Akcja ARG toczy się zatem w naszym realnym świecie, choć fabuła może być zupełnie fantastyczna. Co ważne, uczestnicy zwykle wykorzystują nowoczesne media, smartfony i komputery do zdobywania informacji, a także poszukują wskazówek w otoczeniu (np. specjalne graffiti na murach, zaszyfrowane wiadomości w tekstach, ukryte znaczenia w nagraniach cykania świerszczy). Niemniej technologia nie jest elementem kluczowym dla rozgrywki, są nim zaś informacje, jakie za jej pomocą można pozyskać. Wszystkie wydarzenia toczą się w realnym świecie, choć mogą się przeplatać z fikcyjnymi lub stworzonymi na potrzeby gry i przedstawionymi w postaci filmów. Innymi słowy – świat jest platformą do grania i każdy jego element może przynieść nowe informacje lub wyzwania. Bardzo często owe wskazówki lub elementy gry pozostają wręcz niezauważone. Chodzi bowiem o to, aby ARG były „zakorzenione” w realnym świecie, pomimo swego fikcyjnego charakteru.

Dlatego nie mają one postaci cyfrowej lub innego świata generowanego przez program, jak dzieje się to w przypadku gier rozszerzonej rzeczywistości. Uczestnicy muszą zatem nie tyle zawiesić niewiarę, ale odegrać wiarę.

Gra *The Beast* „żyła” tylko trzy miesiące, ale doprowadziła nie tylko do spopularyzowania ARG, lecz także do powstania bardzo zorganizowanej i zaangażowanej społeczności funkcjonującej jeszcze przez długi czas – tzw. Cloudmakers. Cała zagadka rozciągała się przez setkę stron internetowych, e-maili, faksów, nagrań głosowych i fałszywych reklam. Zaczynała się od tajemniczej informacji w napisach końcowych filmu *AI: Sztuczna Inteligencja*, który promował: *Sentient Machine Therapist Jeanine Salla*. Wyszukanie w Internecie czegoś w tej tajemniczej kwestii rozpoczynało zabawę w rozwiązanie zagadki tajemniczego morderstwa. Chcąc dojść do celu, uczestnicy musieli poznać dzieła Göedela, Eschera i Bacha, przetłumaczyć teksty z niemieckiego czy japońskiego, rozszyfrowywać wiadomości zapisane m.in. kodem Morse’a, wreszcie wymieniać się dużą liczbą materiałów przez Sieć. Warto mieć na uwadze, iż głównym scenarzystą *The Beast* był znany również w Polsce pisarz *science fiction* Sean Stewart.

Nie porzucając Microsoftu, Jordan w 2000 roku założył kolejną firmę, WizKids, tym razem skupiającą się na figurkowych grach bitewnych wykorzystujących nową koncepcję, czyli wymyślone przez Weismana „clix”. W ledwie dwa lata firma przyniosła 30 milionów dolarów przychodu! A w 2003 roku Jordan sprzedał ją, aby założyć 42 Entertainment – studio zajmujące się ARG.

Nie spoczął jednakże na laurach. Wraz ze znanym pisarzem, Seanem Stewartem, napisał powieść (2006 rok). Założył kolejną firmę Smith & Tinker (2007 rok), która przejęła prawa do tytułów wydawnictwa FASA i gdzie powstał niezbyt udany projekt karciano-bitewny MMO *Nanovor* (2009 rok). Wraz z Piranha Games doprowadził do opracowania nowej gry wideo – umiarkowanie dobrze przyjętego *Mech Warrior Online* (2013 rok). Dzięki społecznościowemu finansowaniu i poprzez nową firmę, Harebrained Schemes, zebrał pieniądze na

grę wideo *Shadowrun Returns*, do której wydania doprowadził jako projektant (2013 rok), a właśnie ukazał się *Shadowrun: Hong Kong* (w obu wypadkach są to turowe cRPG dla jednej osoby). Dzięki kampanii na Kickstarterze Jordan zyskał też fundusze na wydanie uzupełnionej cyfrową aplikacją planszówki *Golem Arcana*, którą współprojektował (2013 rok). I patrząc na historię tego twórcy gier, jeszcze nie powiedział on ostatniego słowa...

Sandy Petersen i nie tylko Cthulhu

Sandy Petersen – w Polsce znany głównie za sprawą *Zewu Cthulhu* – rozpoczął swoją przygodę z RPG-ami rzecz jasna od *D&D*, ale szybko trafił do Chaosium. Jego fascynacja dziełami Lovecrafta i miłość do narracyjnych gier fabularnych zrealizowały się pod postacią wspomnianego *Zewu Cthulhu* (1981 rok). Sandy został redaktorem wielu dodatków do RPG-a *Glorantha* oraz *RuneQuesta*, współautorem trzeciej edycji tego ostatniego (1984 rok), wydanego przez West End Games RPG-a *Ghostbusters* (1986 rok) i kooperacyjnej planszówki *Arkham Horror* (1987 rok, reedycja 2005).

” SANDY PETERSEN TO NIE TYLKO ZEW CTHULHU – TO RÓWNIEŻ SŁYNNNE GRY KOMPUTEROWE SID MEIER’S PIRATES! ORAZ DOOM, DLA KTÓREGO DRUGIEJ ODSŁONY STWORZYŁ 17 POZIOMÓW.

Następnie przeniósł się do świata gier wideo. W firmie MicroProse pracował m.in. nad słynnym *Sid Meier’s Pirates!* i dołożył swoje trzy grosze do jeszcze słynniejszego *Civilization*. Zafascynowany przełomowym FPS-em pod tytułem *Wolfenstein 3D* w 1993 roku dołączył do id Software – na 10 tygodni przed premierą niezapomnianego *Dooma*. Czasu wystarczyło mu na opracowanie 19 poziomów do tej gry (w tym 11 samodzielnie). Potem dołożył 17 poziomów do drugiej odsłony i 7 do *Quake’a*. We wszystkich widać silny wpływ lovecraftowskich klimatów. „*Jego poziomy w żadnym razie nie były tak przyjemne dla oka i estetyczne jak te opracowane przez [Johna] Romero; niektórzy pracownicy Id Software uważali je po prostu za brzydkie, lecz wszyscy przyznawali, iż były niezaprzeczalnie*

zabawne i diabelskie”. Swoją ówczesną przygodę z grami wideo kończył w Ensemble Studios, gdzie od 1997 roku pracował nad serią *Age of Empires* oraz w Barking Lizards Technologies, gdzie od 2009 roku był dyrektorem kreatywnym.

W 2013 roku Sandy uruchomił zakończoną ogromnym sukcesem (3500%!) kampanię crowdfundingową na potrzeby swojej firmy Green Eye Games (aktualnie Petersen Games) i planszówki *Cthulhu Wars*. Wydawnictwo rozrosło się i aktualnie oferuje kilka różnych gier, w tym polską *Teomachię*.

Warto jeszcze wspomnieć, że Petersen był producentem wykonawczym filmu z 2011 roku *The Whisperer in Darkness*, nominowanego do nagrody na Warszawskim Festiwalu Filmowym. Czarno-biały, stylizowany na kino lat 30. XX wieku obraz wyprodukowało H.P. Lovecraft Historical Society Motion Pictures.

Chris Avellone, Monte Cook, Colin McComb – wicelcy dla jednych, mali dla innych

Chris Avellone zaczął grać w RPG-i, mając zaledwie 9 lat. Szybko został Mistrzem Gry, po czym postanowił opublikować efekty pracy, czyli materiały przygotowywane na potrzeby sesji. Wpierw wysłał materiały do czasopism *Dungeon* i *Dragon* – bez sukcesów. W końcu, w latach 90. udało mu się przebić jak autor dodatków i przygód do gry *Dark Champions* (m.in. *Heroic Adventures Volume 1 & 2* i *Widows and Orphans*). Już w 1995 roku został pracownikiem studia Interplay i stał się jednym z głównych projektantów słynnego cRPG-a w świecie *Zapomnianych Krain*, *Descent to Undermountain* (1997) – słynnego przede wszystkim z racji swojej kiepskiej jakości. Na szczęście Chris szybko się odbudował za sprawą takich hitów jak *Fallout 2* (1998 rok), niezapomnianego *Planescape: Torment* (1999 rok) i *Baldur's Gate: Dark Alliance* (2001 rok). Ostatnio wydane dzieło, które współtworzył, to *Pillars of Eternity* (2015 rok). Aktualnie pracuje nad *Torment: Tides of Numenera* – duchowym spadkobiercy gry *Planescape: Torment*.

MONTE COOK PRACOWAŁ M. IN. DLA TSR-U I WIZARDS OF THE COAST ZANIM W 2012 ROKU ROZPOCZĄŁ PRACĘ NAD NUMENERĄ.

Ostatni z wymienionych projektów będzie rozgrywać się w uniwersum *Numenera*, które z kolei jest dziełem znanego w środowisku gier fabularnych Monte Cooka. Zaczynał on swoje zawodowe życie, pisząc dla Iron Crown Enterprises, wydawcy m.in. *Rolemastera*. W 1992 roku, już na zlecenie TSR-u, napisał sporo materiałów do gry w marwelowskim uniwersum, ale produkcja nigdy nie ujrzała światła dziennego. Zleceniodawcy dostrzegli jednak jego talent i od 1994 roku Cook pracował jako projektant i autor. Spod jego pióra wyszły m.in. *The Planewalker's Handbook* (1996) i *Dead Gods* (1998) – miał on duży wpływ na kształt *Multiwersum*. W 2001 roku, po wydaniu trzeciej edycji *D&D* (miał istotny wkład w jej wygląd) i dziesiątek materiałów (w tym *Dark•Matter* z 1999 i *Return to the Temple of Elemental Evil* z 2001), Cook opuścił *Wizards of The Coast*, które w międzyczasie przejęło TSR. Założył własne wydawnictwo, Malhavoc Press, pod którego szyldem wydał m.in. świat do *D&D* o nazwie *Ptolus* (2006 rok). Współpracował też z *White Wolf Publishing*, dla którego opracował *Monte Cook's World of Darkness* (2007 rok). W 2011 roku powrócił do *Wizards of The Coast* i został głównym projektantem nowego *D&D*, ale nie zagrzał tam zbyt długo miejsca. W 2012 roku rozpoczął pracę nad światem *Numenera*, który za sprawą finansowania społecznościowego przybrało postać klasycznego RPG-a oraz gry wideo *Torment: Tides of Numenera*.

Podobną drogę co Monte Cook przeszedł też nieco mniej „płodny” Colin McComb, który zasłynął jednakże tym samym projektem, czyli uniwersum do *D&D* o nazwie *Planescape*, współtworzonym zresztą ze wspomnianym Cookiem. Był również współautorem kampanii *Dragon Mountain* (1993 rok), podręcznika *Islands of Terror* (1992) i jednym z kreatorów świata *Birthright* (tzw. *boxed set* wydano w 1995 roku). Analogicznie do Chrisa Avellone’a, trafił do studia Interplay, do działu cRPG, gdzie wpierw pomagał przy grze *Fallout 2* i gdzie pełnił jedną z ważniejszych ról w projekcie *Planescape: Torment*. Z czasem trafił tam, gdzie Chris i Monte, czyli do prac nad *Torment: Tides of Numenera*, wcześniej dokładając swoje trzy grosze do scenariusza *Wasteland 2* (2014 rok).

Zbyt wielu, by wymieniać...

Oczywiście powyższa lista obejmuje tylko kilka przykładowych nazwisk, a projektantów pracujących w różnych growych mediach jest dużo więcej. Taki Steve Perrin zasłynął opracowaniem *RuneQuesta* dla Chaosium, a maczał palce również w *Star Trek: Starfleet Academy* i *SimCity 2000*. Richar Garfield opracował pierwszą kolekcjonerską grę karcianą (*Magic: The Gathering* z 1993 roku) i kilka następnych (*Netrunner* z 1996 roku i *Star Wars Trading Card Game* z 1997), a także LCG, żywą grę karcianą (*Android: Netrunner* z 2012 roku) oraz kilka cyfrowych produkcji (*Schizoid* i *Spectromancer* z 2008 roku). Uwielbiany w Polsce John Wick zasłynął *Legendą Pięciu Kręgów* i *Siedmioma Morzami*, ale pracował też przy kilku grach wideo. Mark Rein Hagen współtworzył *Wampira: Maskaradę* i *Ars Magicę*, ale również „zmigrował” do elektronicznej rozrywki. A Shane Lacy Hensley to autor nie tylko *Deadlands*, lecz również współtwórca komputerowych *Neverwinter Nights* i *City of Villains*. David „Zeb” Cook spędził 15 lat w TSR (był współautorem m.in. *Conan the Barbarian*, *The Adventures of Indiana Jones*, *Manual of the Planes*), a ostatnio pracuje przy *The Elder Scrolls Online*, po drodze mając inne cyfrowe projekty. Brian Fargo może nie zasłynął w świecie klasycznych RPG, ale w nie grał, a ponadto czerpał garściami – jego pierwsze dzieło to graficzno-tekstowa gra przygodowa (w klimacie ówczesnych paragrafówek), czyli *Demon's Forge* (1981 rok), a potem przyczynił się do powstania *Bard's Tale*, *Baldur's Gate* i *Planescape: Torment*, aktualnie pracuje zaś nad *Torment: Tides of Numenera*. W wielu tych projektach pomagali mu klasyczni RPG-owcy... Z kolei taki Sid Meier,

zanim zabrał się za *Civilization*, zajmował się grami bitewnymi. Jego gra wideo *Alpha Centauri* była silnie inspirowana *GURPS Alpha Centauri*. Jeszcze w latach 90. po opuszczeniu TSR-u Gary Gygax, jeden z twórców oryginalnego *D&D*, pracował nad grą wideo w klimacie fantasy, która w 1999 roku ukazała się jako klasyczny papierowy RPG w starym stylu. Można zatem pokusić się nawet o stwierdzenie, iż *D&D* w pierw początkowo pomogło w powstaniu gier wideo, te następnie w pełni przyczyniły się do niemal całkowitej śmierci narracyjnych gier fabularnych, aktualnie zaś pomagają w ich odrodzeniu.

„MOŻNA POWIEDZIEĆ, ŻE D&D WPIERW POMOGŁO POWSTANIU GIER WIDEO, TE PRZYCZYNIŁY SIĘ DO KRYZYSU NARRACYJNYCH RPG-ÓW, AKTUALNIE ZAŚ POMAGĄ W ICH ODRODZENIU.





KURHAN KASSAMA WIEDZĄCEGO

Scenariusz do *Bestii i barbarzyńców*

DANIEL „KARP” KARPIŃSKI

ILUSTRACJE: RADOSŁAW JASZCZUK, ROCH HERCKA



Niniejszy scenariusz przeznaczony jest dla grupy 3-4 awanturników w randze Doświadczony i – jak to w konwencji sword and sorcery bywa – wymagać będzie od nich odwagi oraz doświadczenia w posługiwaniu się bronią. Przygoda rozgrywa się na Rubieży, targanym wojnami pograniczu, gdzie ludzie każdej zimy obawiają się, że tego roku Słoniowa Rzeka zamarznie i nic nie będzie w stanie zatrzymać hord barbarzyńców z północy.

Felantium

Stolica Rubieży – Felantium – to miasto zbudowane na sporym wzgórzu. Mury obronne sięgają nawet ośmiu metrów, a dodatkową przeszkodę dla potencjalnych najeźdźców stanowi Słoniowa Rzeka. Większość domów zbudowana jest z drewna, na kamiennej podmurówce. Jednego i drugiego budulca w okolicy nie brakuje. W lepszych dzielnicach budynki są wolnostojące, jednak im okolica

uboższa, tym gęstość zabudowy większa, uliczki węższe, brudniejsze i bardziej śmierdzące. Tak wyglądają całe doki, dzielnica biedoty zwana Drewnianym Kurhanem oraz targowisko. W mieście znajdują się świątynie Boskiej Pary i jedna kaplica poświęcona Panu Gromów. Ratusz pełni funkcję sądu, przez niektórych jest też dumnie zwany biblioteką, jednak zgromadzone tu zbiory są dla każdego szanującego się Syranthyjczyja śmiechu warte.

Karczma Miodosytnia nie należy do najspokojniejszych miejsc w mieście, nie można jednak narzekać na poziom świadczonych w niej usług. Miejscowe miody cieszą się sporą popularnością, a że oprócz przyzwoitej strawy i wybornych trunków można łatwo dostać w gębę? Kto by się tym przejmował...

”KARCZMA MIODOSYTNIA NIE NALEŻY DO NAJSPOKOJNIEJSZYCH MIEJSC W FELANTIUM. MIEJSCOWE MIODY CIESZĄ SIĘ JEDNAK SPORĄ POPULARNOŚCIĄ, WIĘC NIKT SIĘ NIE PRZEJMUJE, ŻE MOŻNA DOSTAĆ W GĘBĘ.

Przygodę rozpocznij z przytupem, od bójki. „Potężny cios trafia cię w podbródek, ledwie ustałeś na nogach. Jak przez mgłę dostrzegasz przeciwnika, nigdy wcześniej nie widziałeś go na oczy”. Jeden z Bohaterów Graczy – największy hulaka, hazardzista lub utracjusz – obejrwał właśnie w szczękę od nieznanego osiłka. Nie licząc obrażeń z tego ciosu i potraktuj to jako wprowadzenie do sceny. Rozpoczyna się rozróżba, w której jedną stroną jest drużyna, a drugą banda oprychów. Reszta bywalców nie dołącza do bójki, ale głośno dopinguje jej uczestników. Gospodarz knajpy ani myśli przerywać. Jak ma to bowiem w zwyczaju, przyjmuje zakłady od miejscowych. Jeśli ktoś sięgnie po broń, podniosą się gwizdy gawiedzi, która raz po raz zacznie go szturchać, próbując wytrącić dobyty oręż.

Udany test *Spostrzegawczości* pozwoli BG dostrzec stojącego na uboczu człowieka, który przygląda się bójce z szyderczym uśmiechem. To Lido Kurza Stopa,

miejscowy lichwiarz, któremu jeden z Bohaterów jest dłużny okrągłą sumkę 100 księżyców, choć po tej ilości miodu wydawać się może, że to lichwiarz jest winien Bohaterowi... W każdym razie jest między nimi nieuregulowana sprawa należności. To Kurza Stopa wynajął oprychów, aby odzyskać należne mu pieniądze wraz z „odsetkami i kosztami egzekucji”.

Przeciwników jest po jednym na każdego członka drużyny plus jeszcze dwóch. Skorzystaj ze statystyk Bandziora (*Bestie i barbarzyńcy*, str. 181). W przypadku konfrontacji z Lido Kurzą Stopą wykorzystaj parametry Zwykłego człowieka (*B&B*, str. 189), dodając *Przekonywanie* na k8, *Wiedzę (lichwa, wycena)* na k8 oraz zmniejszając *Tempo* do 4 za szpotawą nogę.

Maciora

Porażka BG zaowocuje dotkliwym pobiciem i koniecznością odwiedzin u medyka. Ponadto Kurza Stopa wyznaczy termin spłaty długu na wieczór następnego dnia, kiedy to wróci ponownie ze swoimi łotrami albo Maciorą. W przypadku zwycięstwa drużyny lichwiarz spróbuje uciec, co z jego szpotawą nogą nie będzie łatwe. O ile gracze nie zatłuką go na śmierć, wróci jeszcze tego samego wieczora z Maciorą. Jeśli go zatłuką, Maciora przybędzie sam, aby go pomścić – wszak wieści szybko się rozchodzą.

Gdy Maciora wejdzie do karczmy, zrobi się najpierw kompletnie cicho, a potem większość starych bywalców zacznie chrząkać, kwiczeć i klepać otwartymi dłońmi w ławy. Maciora to dość wysoki Kurhan, który swoje miano zawdzięcza wyjątkowej otyłości. Jego wizerunku dopełniają przekrwione

Maciora (Poplecznik)

Cechy: Duch k6, Siła k10/k10+2*, Spryt k4, Wigor k12, Zręczność k4

Umiejętności: Rzucanie k4, Spostrzegawczość k4, Walka k8/k8+2*, Zastraszenie k10

Charyzma: -2; **Tempo:** 5; **Obrona:** 6/4*; **Wytrzymałość:** 9/11*

Przewagi: Berserk, Zaprawiony w walce

Zawady: Brzydła, Grubas

Sprzęt: okuta pałka (Si+k4+1), dwa Prosiaki

* Gdy korzysta z przewagi Berserk

Prosihaki

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

Umiejętności: Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wyśmiewanie k6

Charyzma: -2; **Tempo:** 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 4

Przewagi: Garda

Zawady: Dzieciak, Mściwi

Sprzęt: szpikulec (Si+k4), łańcuch (Si+k4, niweluje obronę z tarczy i zasłony)

oczy, zadarty nos i wystrzyżone w czub włosy. Wie, że wzywa się go tylko wtedy, gdy inni sobie nie radzą, nie przebiera więc w środkach: bierze rozpęd i rzuca się na przeciwników całym ciężarem swojego cielska. Zazwyczaj towarzyszy mu dwóch młodych (10-12 lat), prowadzonych na łańcuchach chłopców zwanych Prosiakami, którzy angażują się w potyczki tylko wtedy, gdy Maciora przegrywa – co praktycznie się nie zdarza – albo gdy chcą poniżyć jego pokonanych przeciwników. Jeden z Prosiaków ma szpikulec nasmarowany trucizną i użyje jej na jednym z BG, jeśli Maciora przegra walkę. W takim przypadku medyk będzie nieodzowny.

Przegrana z Maciorą to konieczność wizyty u medyka. W przypadku zwycięstwa BG potężny Kurhan nabierze do nich szacunku, a nawet postawi im dzban wina. Nie można tego powiedzieć o Prosiakach, które czują się upokorzone. Jeden z nich spróbuje podstępnie ugodzić któregoś Bohatera w pośladek zatrutym szpikulcem (dotknięcie, +2 do testu *Walki*), jeśli mu się to uda, trucizna zacznie działać. Poszkodowany musi wykonać pięć testów *Wigoru*: natychmiast, po upływie rundy, godziny, dnia, tygodnia i miesiąca, a za każdym razem, gdy test się nie powiedzie otrzyma ranę. Miejsce ukłucia jątrzy się paskudnie i wygląda na to, że potrzebny jest...

Medyk

Jeśli Bohaterowie Graczy wykażą się sprytem i szczęściem w walce, wieści o ich potyczce rozejdą się szybko po mieście i medyk Carolus odnajdzie ich w Miodosytni. Jeśli mieli pecha, to oni będą musieli złożyć wizytę w jego przybytku.

” CAROLUS, MEDYK, POSZUKUJE
NACZYNNIA PRAWDY,
LEGENDARNEGO PRZEDMIOTU
ZNAJDUJĄCEGO SIĘ W RÓWNIE
LEGENDARNYM KURHANIE KASSAMA
WIEDZĄCEGO.

Dom medyka prezentuje się z zewnątrz dość okazale, a w środku w oczy rzuca się przede wszystkim duża liczba świec, na które cyrulik nie szczędzi grosza, gdyż światło w jego pracy jest niezbędne. Carolus to pięćdziesięcioletni, siwy i szczupły języczek wyglądający na Faberterrana. Jako jeden z nielicznych mieszkańców Rubieży ukończył

Syranthijską Akademię Medyczną i jest jednym z najlepszych cyrulików w całym kraju.

Carolus wywróżył z gwiazd, że pomogą mu właśnie BG (np. „*ci, którzy pokonają słońce sami przyjdą to Twego domu*”). Medyk poszukuje Naczynia Prawdy, legendarnego przedmiotu znajdującego się w Kurhanie Kassama Wiedzącego, zmarłego wieki temu mędrca. Nikomu nie udało się odnaleźć jego grobowca, ale Carolus odszukał wskazówkę, która może tam doprowadzić drużynę. W pamiętnikach mało znanego podróżnika napisane jest, że „*należy wspiąć się na Wzgórze Gromu, a pośród promieni zachodzącego słońca Kurhan Kassama Wiedzącego objawi się niczym klejnot w koronie*”.

Jeśli drużyna poradziła sobie z Maciorą i zawistnymi Prosiakami, w zamian za dostarczenie tej spiżowej misy medyk zobowiąże się wypłacić jej pół tysiąca księżyców. Jeśli jednak poturbowani BG potrzebują pomocy, wynagrodzenie będzie o połowę niższe, a medyk pomniejszy je jeszcze o koszt leczenia. Carolus nie kryje, że to dla niego ważna sprawa, można więc negocjować cenę, ale w grę wchodzi raczej mikstury, dekokty i usługi cyrulika, a nie pieniądze.

Fort Wyszczerbionego Miecza

Aby odnaleźć poszukiwany przez medyka przedmiot, drużyna musi dotrzeć na Wzgórze Gromu znajdujące się po drugiej stronie rzeki, a więc na wrogim terytorium. Przeprawa na drugi brzeg jest niebezpieczna i nielegalna. Ze względów logistycznych najlepiej dokonać jej w okolicy Fortu Wyszczerbionego Miecza.

Fort otoczony jest pięciometrowym ostrokołem na solidnej podmurówce, ma jedną okutą bramę wjazdową, a najsłabiej broniony jest od strony szerokiej i rwącej rzeki. Wewnątrz część budynków jest wykonana z kamienia, ale zdecydowana większość z drewna. W forcie rezyduje oddział Pograniczników wzorowany na imperialnych falangach, jednak jest ich raptem pięćdziesięciu, widać również braki w ich opancerzeniu i nietypowe jak dla hoplitów uzbrojenie. Pozostali zbrojni niewiele różnią się od swoich potencjalnych przeciwników – barbarzyńców zza rzeki. Nieopodal jedyne placu znajduje się zatłoczona, cuchnąca i duszna, a przez to ciepła knajpa o nazwie Perła Rubieży, która jest centrum kulturalnym osady.

Pogrzeb bohatera

Drużyna trafia do Perły Rubieży akurat na stypę. Spoczywający w trumnie umieszczonej na środku izby karczemnej Urm Tęgi był powszechnie znanym w okolicy osadnikiem, który otrzymał ziemię w pobliżu fortu, w zamian za przeszło dziesięcioletnią służbę. Po uroczystościach żałobnych jego ciało, wraz z bronią, wierzchowcem i przedmiotami codziennego użytku, zostanie przeniesione na łódź, zwodowane i podpalone. Tymczasem w karczmie zgromadzi się sporo gości – na czele z Yarną, wdową po zmarłym, i jego bratem Mormem Rudym, dziesiętnikiem miejscowej straży.

Prosty test *Spostrzegawczości* pozwoli dostrzec, że jeden z gości, żegnając się ze zmarłym wojem, podmienił jego róg. Zrobił to na tyle sprawnie, że nikomu w pobliżu – oprócz BG – nie udało się tego zauważyć. Przebiecie w teście pozwoli dodatkowo zauważyć, że złodziej ów wymienia porozumiewawcze spojrzenia z wdową po Urmie Tęgim. Bohaterowie mogą rozpocząć pościg za opuszczającym w pośpiechu karczmę rzezimieszkim i wejść w posiadanie rogu, wszcząć alarm lub poinformować Yarnę albo Morma Rudego.

” DRUŻYNA TRAFIA DO FORTU
WYSZCZERBIONEGO MIECZA
AKURAT NA STYPĘ.

Róg nie ma żadnych specjalnych właściwości i był po prostu ulubionym naczyniem Urma, z którego ów zwykł pijać wina oraz miody. Zgodnie ze zwyczajem miał zostać spalony i zatopiony wraz ze zmarłym, aby służyć mu wiecznie w zaświatach, jednak Yarna, która nie raz i nie dwa srodze oberwała od pijanego męża, postanowiła się na nim zemścić. Wynajęła złodzieja, który ma podmienić róg, a ten właściwy wdowa zamierza wrzucić do znajdującego się przy karczmie wychodka, aby – w co święcie wierzy – w zaświatach mąż czuł taki właśnie posmak w ustach.

Wszczynając alarm albo informując o podmiennieniu rogu Morma, BG zyskają jego przychyłność. Jeśli powiedzą o sprawie Yarnie, niewiele zyskają, chyba że oddadzą jej róg. Wdówka nie płacze po mężu, który tłukł ją na kwaśnie jabłko, głównie za niewierność. Chętnie zawiera nowe przyjaźnie, a ponadto ma kilku dyskretnych przyjaciół. Niestety Morm Rudy stara się mieć na nią oko,



a adorowanie wdowy uznaje za obrazę zmarłego brata i całej rodziny.

Przeprawa

Ze względu na ciągły konflikt z Nordami przeprowanie się na drugi brzeg rzeki jest zabronione. Rzeka ma grubo ponad sto metrów szerokości i dość rwący nurt. Przepłynięcie jej wpraw wymaga uzyskania przebiccia w teście *Pływania*. Aby przeprować się na drugi brzeg wraz z końmi, niezbędny jest prom, ale na kontynuowanie podróży bez wierzchowców wystarczy niewielkie czółno.

W przeprowie może pomóc zarówno Morm Rudy, jak i Yarna, każde z nich na swój własny sposób. Morm, o ile będzie miał powody do wdzięczności, zapewni transport promem pograniczników, szybko i w miarę wygodnie, ale też z dużą szansą dostrzeżenia przez wrogów na drugim brzegu rzeki. Yarna zaś zna miejscowego przemytnika – pamiętacie nie-szczęsnego złodziejaska, który podmieniał róg? Przeprawa będzie więc bardzo dyskretna, ale o wierzchowcach nie ma mowy. Z przemytnikiem można umówić się w dowolnym miejscu i o dowolnym czasie, z kolei na prom trzeba czekać na przystani, raz na trzy dni wieczorem.

Wzgórze Gromu

To najwyższy, wylaniający się z lasu szczyt w okolicy. Mimo braku drzew, nietrudno ukryć się na nim za licznymi głazami. Na szczycie znajduje się rumowisko skalne, które niegdyś – zgodnie z legendą – było świątynią Pana Gromów. Zachodni widok ze szczytu rozpościera się na skaliste wzgórze, które do złudzenia przypominają narysowaną przez dziecko koronę. Środkowy szczyt, najwyższy z pięciu pagórków, będący zarazem środkiem korony to właśnie Kurhan Kassama Wiedzącego.

Udany test *Spostrzegawczości* pozwoli jeszcze przed wejściem na szczyt odkryć na nim obecność dwóch Nordów. Wojownicy nie kryją się i wyglądają, jakby na kogoś czekali. Test *Skradania* umożliwi podsłuchanie modlitwy jednego z nich: „*Panie Gromów, spraw, aby Grabarze i ich Przodkowie dali nam przejść na drugą stronę, a jeśli łgali, niech mój miecz zazna smaku ich krwi*”. W przypadku konfrontacji z drużyną wojownicy nie uciekną, walcząc do samego końca, a jedyne, co da się zrozumieć z ich krzyków to słowo „*zdrada*”.

Jeśli drużyna poczeka do zmierzchu, pojawi się dwóch odzianych w skóry kurhańskich wojowników. O ile wcześniejszy test *Skradania* wyszedł, można pokusić się o podsłuchanie ich rozmowy albo spróbować się podkraść.

Czego można dowiedzieć się, podsłuchując rozmowę?

- **oczy węża** – barbarzyński język utrudnia zrozumienie, ale wojownicy robią „ustawkę” na jutro w tym samym miejscu i o tym samym czasie, tylko w większych grupach;
- **porażka** – chropawy język i odległość uniemożliwia zrozumienie czegoś sensownego;
- **sukces** – Kurhanie pokażą Nordom, jak bezpiecznie sforsować rzekę i dostać się niepostrzeżenie do Fortu Wyszczerebionego Miecza; zrobią to jutro o zmierzchu przy Milczącym Wojowniku; w zamian chcą pozostać w kurhanie, który jest dla nich ważny z przyczyn religijnych;
- **przebiccie** – jak wyżej, a ponadto Kurhanie klną się na swoje życie, że Nordowie dosłownie przejdą przez rzekę suchą stopą.

Test *Sprytu* pozwoli ustalić, że Milczący Wojownik to wielki głaz o kształcie woja, nieopodal którego drużyna dopłynęła do wrogiego brzegu. W przypadku konfrontacji z barbarzyńcami skorzystaj ze statystyk Barbarzyńskiego wojownika (*B&B*, str. 161), uwzględniając zmiany podane dla Nordów i Kurhanów. Jeśli BG zdecydują się po spotkaniu śledzić Kurhanów, doprowadzą ich oni do Kurhanu Kassama Wiedzącego.

Kurhan Kassama Wiedzącego

Grobowiec jest od niedawna zamieszany przez dwadzieścia sześć kurhańskich rodzin. To wygnani ze swojego klanu szaleńcy i fanatycy, którzy na miejscu znaleźli swoje przeznaczenie – służbę Kassamowi Wiedzącemu.

” KURHAM KASSAMA WIEDZĄCEGO
JEST OD NIEDAWNA ZAMIESZKANY...
PRZEZ KOGO? NIECH BOHATEROWIE
GRACZY SPRAWDZĄ SAMI.

Za dnia wejścia do kurhanu pilnują wojowie, zaś w nocy strzegą go bezgłowe zombie, które Kassam

nauczył się tworzyć od pigmejskich szamanów z odległych dżungli. Krótki korytarz wewnątrz wzgórza prowadzi stromo w dół, aż do podziemnego jeziora. Na drugim jego brzegu, niezależnie od pory dnia, zawsze znajduje się kilku mieszkańców kurhanu. Dostać się tam można na dwa sposoby: pięćdziesięciometrowym, wąskim, drewnianym mostem wiszącym albo przechodząc dookoła, po skałach otaczających jezioro. W pierwszym przypadku BG narażeni są na dostrzeżenie przez Kurhanów (test *Spostrzegawczości k6*), zaś w drugim muszą wykonać test *Zręczności*, a w przypadku porażki wpadną w zimne wody jeziora, robiąc przy okazji sporo hałasu. Udany test *Spostrzegawczości* pozwoli zauważyć pojawiające się raz na jakiś czas nad taflą wody cielsko węża wodnego (w razie potrzeby wykorzystaj współczynniki krokodyla – *Savage Worlds* str. 145).

Kawałek skalistego brzegu po drugiej stronie jeziora kończy się wejściem do zamieszkałej części kurhanu. Krótki korytarzyk rozgałęzia się po kilku metrach, jego prawa odnoga prowadzi do siedziby klanu, środkowa do kaplicy, a lewa do grobowca.

Siedziba klanu

Wiodący w prawo korytarz prowadzi do wielkiej grotty skalnej o średnicy przeszło stu metrów. Jest to miejsce zamieszkiwane przez klan Kurhanów, nowych wyznawców Kassama. W dzień można tu zastać głównie kobiety, starców i dzieci, w nocy zaś cały klan liczący sobie blisko sto pięćdziesiąt osób. W centralnym punkcie grotty znajduje się sporych rozmiarów kamienna płyta, na której ułożono największe skarby klanu – niewielkie fragmenty szczątków przodków oraz kryształowy słoń z wątrobą Kassama Wiedzącego (patrz opis Kassama). Pozostały obszar grotty jest zasłany skórami i siennikami, na których spiąją mieszkańcy.

Kurhanie nie oddadzą dobrowolnie żadnego ze swoich skarbów. Dotarcie do ołtarza będzie wymagało charakterystyki i sporej pewności siebie (test *Sprytu*, a następnie przeciwstawny test *Przekonywania* BG przeciwko *Sprytowi* Kurhanów) albo wielkiego szczęścia (sukcesu w przeciwstawnym teście *Skradania* przeciwko *Spostrzegawczości* +2 mieszkańców grotty). Pamiętaj, że Kurhanie wykonują test grupowy, zatem korzystasz z Dzikiej Kostki. Trzecie rozwiązanie to walka z całym klanem...

Kaplica

W tej wykutej w kamieniu sali o średnicy około dwudziestu metrów Kassam Wiedzący przed wiekami odprawił rytuał, który zapewnił mu wieczne „życie”. Przed kilkoma tygodniami mieszkańcy kurhanu odnowili przymierze z mrocznymi mocami. Na środku sali znajduje się ośmiometrowej wysokości słupek, na szczycie którego umieszczono kryształowy słoń z sercem czarnoksiężnika. Wokół postumentu leżą promieniście ułożone, bezgłowe ciała ofiar. Dotknięcie słupa powoduje „przebudzenie” zwłok, które jako bezgłowe zombie natychmiast atakują napastników. Dotarcie do słońca po śliskim od wilgoci i gładko oszlifowanym słupie wymaga uzyskania przebiccia w teście *Wspinaczki*.

” W WYKUTEJ W SKALE KAPLICY KASSAM WIEDZĄCY PRZED WIEKAMI ODPRAWIŁ MROCZY RYTUAŁ.

Grobowiec

Lewa odnoga korytarza prowadzi do miejsca spoczynku Kassama Wiedzącego. Czarnoksiężnik spędza niemalże cały czas w swoim sarkofagu. Pomieszczenie ma około pięciu metrów średnicy, po jego lewej stronie stoi sarkofag z odsłoniętym wiekiem, a po prawej tron Kassama, obok którego złożono najcenniejsze przedmioty, które czarnoksiężnik zdobył za życia: stalowy krótki miecz (*B&B*, str. 120), metalowy hełm (Hełm Koramosa, *B&B*, str. 118) i spiżową misę, która jest poszukiwanym przez drużynę Naczyniem Prawdy.

Kassam wygląda jak zmumifikowane dawno temu zwłoki, choć ubrany jest w nową, szarą i bogato zdobioną szatę, a wokół jego ciała leżą głowy ośmiu ofiar złożonych kilka tygodni temu w ofierze. Między kolanami umieszczony ma kryształowy słoń z własną śledzioną. Dotknięcie czarnoksiężnika lub którejkolwiek ze znajdujących się w sarkofagu rzeczy powoduje jego przebudzenie. Po przebudzeniu Kassam może w każdej chwili przywołać bezgłowe zombie znajdujące się w kaplicy, o ile nie zostały one wcześniej unicestwione.

Naczynie Prawdy to spiżowa misa, bogato zdobiona ornamentami. Umożliwia ona raz na miesiąc odprawienie rytuału, dzięki któremu można zlokalizować dowolny przedmiot lub istotę. Naczynie

Prawdy zaginęło wieki temu, a ostatnim jego znanym posiadaczem był Kassam Wiedzący. Niewiele osób ma świadomość jego istnienia, ale ci, którzy o nim wiedzą są gotowi zapłacić za nie fortunę.

Zakończenie

Zdobycie Naczynia Prawdy bez konfrontacji z czarnoksiężnikiem jest praktycznie niemożliwe. Bardziej prawdopodobna jest też ucieczka, niż walka z całym klanem Kurhanów i ich

nieśmiertelnym bogiem. Aby przyspieszyć pogoń za drużyną, Kassam użyje swoich mocy i zamrozi całe podziemne jezioro. Czarnoksiężnik nie wyruszy w pościg za dnia, ale w nocy dysponuje doskonałymi tropicielami – bezgłowymi zombie. Czy BG uda się uniknąć zemsty nieumarłego? Czy ostrzegą mieszkańców Fortu Wyszczerbionego Miecza przed grożącym im niebezpieczeństwem? To, jak skończy się ta przygoda zależy wyłącznie od ciebie i twojej drużyny.

Mieszkańcy kurhanu

Kurhanie, skorzystaj ze statystyk Barbarzyńskiego wojownika (*B&B*, str. 161).

Bezgłowe zombie

Statystyki: *B&B*, str. 141.

Kassam Wiedzący (Figura)

Cechy: Duch k10, Siła k8, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Czarnoksiężstwo k12, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8. Wiedza (tajemna) k12, Zastraszanie k10

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 9

Przewagi: Aura grozy, Nowe moce, Odzyskiwanie mocy, Punkty mocy, Wyssanie duszy, Zdolności nadprzyrodzone (Czarnoksiężstwo)

Moce (30 pm): Pancierz (kryształki lodu), Pocisk (stożek lodu), Odbicie (lodowa tafla), Wezwanie sojusznika (bezgłowe zombie)

Zdolności specjalne:

- **Nieumarły:** +2 do *Wytrzymałości*, +2 do wyjścia z Szoku, niepodatny na trucizny, choroby i strzały mierzone;
- **Niezniszczalny** – Kassam posiadał za życia wiedzę czarowników i kapłanów z odległego Jalizaru; obecnie można go pokonać – podobnie jak mumię z Jalizaru – niszcząc trzy kryształowe słoje, w których znajdują się jego serce, wątroba i śledziona; innymi atakami fizycznymi i magicznymi można sprawić, że będzie w Szoku, ale nie otrzyma ran;
- **Słabość (słoje):** zniszczenie każdego z trzech słoików zadaje Kassamowi jedną ranę, a zniszczenie wszystkich go unicestwia; nieumarły umieścił je odpowiednio: „śledzionę” w sarkofagu, w którym spoczywa, pomiędzy swoimi kolanami; „serce” na wysokim na osiem metrów filarze na środku kaplicy, w której złożono ciała ofiar jego plugawego rytuału; „wątroby” pilnują kurhańscy wojownicy, znajduje się ona na kamiennym ołtarzu; Kassam, jeśli opuszcza kurhan, ma przy sobie co najmniej jeden ze słoików, ale nigdy wszystkie trzy.
- **Słabość (światło słoneczne):** światło słoneczne sprawia czarnoksiężnikowi ogromny ból, który utrudnia mu koncentrację; otrzymuje on -4 do wszystkich testów umiejętności;
- **Straszny:** każdy, kto po raz pierwszy zobaczy ożywionego Kassama, musi wykonać test Grozy;
- **Szpony:** Si+k4;
- **Zamrażający oddech:** dzięki potędze prastarej magii Kassam, poświęcając pełną rundę, potrafi raz na godzinę obniżyć temperaturę o 20+k20 stopni na obszarze przeszło stu metrów przed nim. Wszystkie postaci znajdujące się w strefie mrozu muszą wykonać test *Wigoru*, albo otrzymują punkt Wyczerpania. Zdolność ta sprawia, że na kilka minut nawet płynąca woda zamienia się w lód.

POD SŁOŃCEM CASTAMERE, CZYLI ODWRACANIE WILKORA OGONEM

Pomysły na prowadzenie *Pieśni Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG*

MAREK STAROSTA

ILUSTRACJE: IWO STRZELECKI



Artykuł ten nie jest oficjalnym materiałem do gry *Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG*.

Istnieje wiele alternatywnych wersji klasyki fantasy, ale pomysł na odwracanie kota ogonem wciąż stanowi znakomitą inspirację dla sesji gier fabularnych. John Wick (Legenda 5 Kręgów, 7th Sea, Graj twardo) nazywa tę technikę narracyjną „pocziwiec Vader”, ale do mnie bardziej przemawia przykład z Tolkiena.

Kilka lat temu święciła w Polsce triumfy powieść Kiryla J. Yeskova *Ostatni władca pierścienia*, która opierała się na założeniu, że trylogia *Władca Pierścieni* to kłamliwa propaganda. Prawda jest inna. Czarodzieje pod wodzą cynicznego politykiera Gandalfa podburzyli świat przeciw Mordorowi, gdzie kwitły przemysł i gospodarka niezależna od magii. Podli knuje pod byle pretekstem rozkręcili wojenkę i przetrącili kręgosłup rozwijającemu się krajowi orków.

Dość jednak o Śródziemiu, przeskoczmy do Westeros, głównego teatru wydarzeń cyklu *Pieśń Lodu i Ognia* G. R. R. Martina, spopularyzowanego przez serial telewizyjny *Gra o Tron*, a teraz i przez *Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG*.

Wilk w owczej skórze

*Władca, który chowa się za płatnym katem,
szybko zapomina, czym jest śmierć.*
– Eddard Stark

Oto, jaki pomysł na kampanię do *Pieśni Lodu i Ognia: Gry o Tron RPG* chcę wam zaproponować. Przecież nie będziecie na sesjach klepać tej samej fabuły, co w książkach. Można rzecz jasna grać na mniejszą skalę, opisywać przygody kuzyna szwagra

ciotki Neda Starka albo pomniejszego rodu, lecz czy nie lepiej postawić wszystko na głowie i odkryć świat Martina na nowo?

Co, jeśli *Deszcze Castamere*, ballada traktująca o tym, jak źli Lannisterowie wykańczają swoich przeciwników, to kalumnia, zwykły paszkwil, a Lannisterowie są najzaczniejszym i najuczciwszym rodem w Westeros?

”CO, JEŚLI DESZCZE CASTAMERE TO KALUMNIA, A LANNISTEROWIE SĄ NAJZACZNIEJSZYM I NAJUCZCIWSZYM RODEM W WESTEROS? WCZYTAJCIE SIĘ DOBRZE W KSIĄŻKI. INACZEJ SIĘ TO WSZYSTKO UKŁADA, JEŚLI ZDRAPAĆ PATYNĘ KŁAMSTEWK WILKÓW.

Wczytajcie się dobrze w książki. Inaczej się to wszystko układa, jeśli zdrapać patynę kłamstewek Wilków. Ned Stark przybywa do stolicy, aby objąć intratną posadkę. Szybko zauważa, że król jest zapijaczonym dziwkazem, którego łatwo będzie obalić. Pozbywa się więc władcy, jego żonę oskarża o kazirodztwo, dyskredytując tym samym następców tronu i zanim spisek zostanie odkryty jest na

najlepszej drodze do objęcia władzy. Nie na próżno w jego żyłach płynie krew Królów Północy!

Wyobraźcie sobie też drużynę złożoną z wiernych „muskietierów” kierującego się szlachetnymi intencjami młodzietkiego króla Joffrey’a Baratheona, usiłującego za wszelką cenę zaprowadzić porządek w królestwie. Podczas gdy nieopierzony władca i jego wierna świta powstrzymują wojnę, w ich najbliższym otoczeniu czyha najprzebieglejsza z Wilczyc, mistrzyni dworskich spisków Sansa Stark, która czeka na dogodny moment do ataku.

Nagle ta sama opowieść, znany na wylot świat z książek i serialu, stanie się miejscem zupełnie nieprzewidywalnym. Komu zaufać? Zdrada może czaić się wszędzie, choćby w obozie cnych Lannisterów, gdzie Karzel planuje intrygi, nie wahając się likwidować członków własnego rodu.

Szałeństwo króla Aerysa

*Za każdym razem, gdy rodzi się nowy Targaryen,
bogowie rzucają w górę monetę
i świat wstrzymuje oddech,
by zobaczyć, na którą stronę ona spadnie.*
- Barristan Selmy

Oczywiście odbicie lustrzane (Lannisterowie są dobrzy, a Starkowie źli) jest tylko najprostszym rozwiązaniem. Możecie sprawić, że prawda stanie po stronie dowolnej frakcji. Od czego wzięły się wszystkie niepokoje i całe zło dotyczące Westeros? Gdzie szukać korzeni nieszczęść, które nękają mieszkańców Siedmiu Królestw? Oczywiście w królobójstwie dobrotliwego władcy Aerysa II Targaryena, w obaleniu prawowitej linii panującej i przejęciu władzy przez bandę zdrajców. Okrzyknięty przez zabójców „szalonym królem” i zabity przez własnego przybocznego władca był w rzeczywistości ostatnim sprawiedliwym, a jego śmierć rozkręciła spiralę chaosu pochłaniającą wszystko i wszystkich.

**OCZYWIŚCIE ODBICIE LUSTRZANE
JEST TYLKO NAJPROSTSZYM
ROZWIĄZANIEM. MOŻECIE SPRAWIĆ,
ŻE PRAWDA STANIE PO STRONIE
DOWOLNEJ FRAKCJI.**

Sztuczka nie kończy się bynajmniej na postaciach. Zakładamy, że Martin mógł minąć się z prawdą w dowolnym miejscu swoich książek. Co naprawdę wydarzyło się podczas Czerwonego Wesela? Jaki był prawdziwy przebieg bitwy nad Czarnym Nurtem? Zastanówcie się, co by było gdyby Khal Drogo przeżył i walczył u boku żony, albo gdyby dzicy sforsowali mur i zajęli Winterfell.

Co by chciała zmienić większość czytelników *Pieśni...*? Jaka jest jedna uwaga, którą mają do cyklu prawie wszyscy jego fani? „Niech Daenerys dotrze wreszcie do Westeros!” Chyba każdy chciałby, żeby ten wątek związał się w końcu mocnym splotem z pozostałymi. Teraz może! Przyspieszcie kampanię wojenną Matki Smoków, wyprostujcie jej ścieżki i pozwólcie wszystkim siłami uderzyć na Siedem Królestw. Kto Mistrzowi Gry zabroni?

Reguły gry (o tron i nie tylko)

*Czasami bywa tak,
że mały człowiek rzuca duży cień.*
- Varys 'Pająk'

I. Bądźcie nieprzewidywalni

Unikajcie prostych negatywów. Zaskakujcie graczy, aby po paru sesjach nie uznali, że po prostu wszystko jest na opak. Chirurgicznie zmieniajcie szczegóły, wyszukujcie smaczki, nieścisłości oraz miejsca, w których Martin się pomylił lub czegoś nie powiedział.

II. Wyciągajcie konsekwencje

W świecie Martina każde zdarzenie jest jak kamień wzbudzający kręgi na wodzie. Jeśli coś zmieniać, pomyślcie o konsekwencjach. Jak potoczą się koleje historii, jeśli postać, która zginęła w książce przeżyje w waszej kampanii? Jak zmieni się układ sił, jeśli jedna ze słynnych bitew zakończy się zupełnie innym wynikiem?

III. Postawcie graczy w centrum wydarzeń

Niech wasze drużyny nie będą tylko milczącymi widzami spektaklu. Niech nie stoją w cieniu postaci książkowych. Pozwólcie im zmieniać świat. Sprawcie, aby ich decyzje odmieniły losy Westeros, a ich błędy prowadziły do najbardziej oplakanych sytuacji.

Idzie lato

Latem jest pora na klótnie.

- Eddard Stark

Usiądźcie z graczami i pogadajcie. Co ich najbardziej interesuje w świecie Westeros? Która z licznych zagadek i tajemnic przyprawia ich o szybsze bicie serca, a które już im się znudziły? Może obojętna jest im tożsamość matki Jona Snowa, ale za to ciekawi ich skąd i po co przychodzą Inni? Które postacie kochają, których nienawidzą, a przede wszystkim, za którymi tęsknią. Jeden z moich graczy powiedział mi ostatnio, że przestał oglądać serial, kiedy zginął Ned Stark. Zbyt mocno zabolalo. Te sygnały pokażą wam, na jakie z miriad motywów *Pieśni Lodu i Ognia* zwrócić szczególną uwagę i z którymi najbardziej pokombinować.

**USIĄDŹCIE Z GRACZAMI
POGADAJCIE. CO ICH NAJBARDZIEJ
INTERESUJE W ŚWIECIE WESTEROS?
KTÓRA Z LICZNYCH ZAGADEK
I TAJEMNIC PRZYPRAWIA ICH
O SZYBSZE BICIE SERCA, A KTÓRE JUŻ
IM SIĘ ZNUDZIŁY?**

Ostatni przykład – moją ulubioną postacią cyklu jest Theon Greyjoy. Serio! Od pierwszych stron polubiłem tego gorącokrwistego chłopaka cierpiącego na przerost ambicji, który porywa się na

rzeczy kompletnie go przerastające. Uważam, że Martin potraktował go zbyt okrutnie. Znudził się nim i zepchnął w poboczny, makabryczny wątek. W mojej kampanii Theon Greyjoy ma zagwarantowaną kluczową rolę. Jest ambitnym, bezczelnym awanturnikiem, którego żadna przeciwność losu nie złamie. A krakeny są równie prawdziwe, jak smoki i wilkory.

Jeżeli pierwszy raz spotykacie się z tą techniką narracyjną, odsyłam was do zbioru felietonów Johna Wicka *Graj twardo*, gdzie opisał on ją na wielu przykładach. Sygnalizuję tylko, że można ją zastosować w każdej grze, a szczególnie w tych opartych na filmach i książkach. Szlachetny uczoney Lex Luthor kontra wszechpotężny najeźdźca z planety Krypton... dobrzy Inżynierowie i ich wierni ksenomorficzni aniołowie kontra zła do szpiku kości załoga Prometeusza... a co tam, leśmy po bandzie – dobroduszny czarodziej Gargamel kontra miot sinoskórych leśnych potworków. Brr...

I tyle ode mnie. Wam zostawiam rozwinięcie pomysłów i stworzenie nowych wariacji. Gwarantuję, że kiedy gracze połączą się, w jaką kabałę ich wciągacie, że *Pieśń Lodu i Ognia* zresetowała się na ich użytek i oto rozpoczyna się na nowo w zupełnie nieprzewidywalny sposób, będą zacierać ręce z radości.

Życzę wielu nowych przygód w Westeros! Nie zapomnijcie zabrać graczy do gorącego Castamere, gdzie zawsze świeci słońce!



FABULARNE TRIKI

Garść patentów na przygody do *Savage Worlds*

GNIEWOMIR „TRIKI” TROCKI

ILUSTRACJE: JAN JASIŃSKI



Fabularne triki, które lubię określać również mianem patentów lub zahaczek, z samego swojego założenia nie są gotowymi przygodami, ale pomysłami, wokół których zbudujecie ciekawą sesję, a może nawet i całą kampanię. Patenty te zostały przedstawione w bardzo ogólny sposób, będziecie musieli więc samodzielnie obudować je scenerią pasującą do waszych Dzikich Światów.

W tym numerze *Magii i Miecza* znalazły się dwie uniwersalne zahaczki, których inspirację stanowią szeroko pojęte klimaty fantasy. Są to:

- **Panoptikum dźwięków**, czyli historia z cyklu nawiedzony dom; kiedyś gildia Melomanów, później Katedra Inżynierów Fonii, obecnie ruiny opanowane przez jednego z Trzynastu Wielkich Demonów – Ciszę,
- **Chochoł**, czyli makabrycznie wyglądająca istota, ojciec wszystkich Porońców.

Panoptikum dźwięków

Będąc w okolicy tej budowli i pytając o nią uczonych, można usłyszeć, że onegdaj Panoptikum było kulturalnym centrum tej części świata. Skupiało nie tylko artystów, ale i konstruktorów, znachorów oraz wszelkiej maści łowców potworów. Dzisiaj jest przeklęte. Jak mawiają miejscowi, sama rozmowa o Panoptikum może spowodować niestrawność, pecha lub chorobę u bliskiej osoby.

Niemal każdy przewodnik odmówi, gdy poprosić go o zaprowadzenie drużyny w to posępne miejsce. Nie po to przez dziesięciolecia budowano wokół tego miejsca wysoki mur, żeby teraz urządzić sobie po nim wycieczki. Nawet jeśli Bohaterom Graczy uda się obejść mur, to rosnący z nim las jest trudnym do przebycia labiryntem,

zamieszkanym przez stwory, które znalazły tam azyl. Jeśli śmiałkowie przedrą się i przez knieję, czeka na nich kolejna niemiła niespodzianka.

„**PANOPTIKUM DŹWIĘKÓW BYŁO KIEDYŚ KULTURALNYM CENTRUM, KTÓRE SKUPIAŁO ARTYSTÓW, KONSTRUKTORÓW, ZNACHORÓW ORAZ WSZELKIEJ MAŚCI ŁOWCÓW POTWORÓW.**

Wejście, a właściwie zejście do Panoptikum bez sprzętu do wspinaczki graniczy z cudem. Budowlę wybudowano na dnie stromej kotliny. Prowadzące do niej cylindrycznie ułożone urwisko zdaje się nie mieć końca. Wprawne oko inżyniera dostrzeże, że pogłębiający się niemal w nieskończoność lej swoją budową przypomina tubę akustyczną stosowaną w nakręcanych patefonach – ostatnim krzyku mody wśród możnych ze stolicy. Na dnie tego krateru znajduje się ogromny gmach z niekończącymi się korytarzami, salami koncertowymi, warsztatami, laboratoriami i innymi pomieszczeniami.

Władze muzeum w czasach jego świetności postawiły sobie za cel zebrać informacje o każdym możliwym dźwięku. Prowadzono tu badania nad echem i szukano metod zapisu oraz zaklinalnia melodii. Zaproszenie magów do współpracy wydawało się wówczas świetnym pomysłem.

Postęp był tak szybki, że nie nadążano z prowadzeniem dokumentacji naukowej.

Nie wiadomo, co spowodowało katastrofę, ale jedno jest pewne – pojawienie się demona nie było dziełem przypadku. Dziś Panoptikum jest nawiedzone przez demonicę Ciszę, której pomimo diabelskiego rodowodu trudno jest przypisać cechy ogarów piekieł lub innych plugawych pomiotów. Demonica wygląda niczym piękna, smukła kobieta, która porusza się bezszelestnie i z niespotykaną

gracją. Legenda głosi, że Cisza była kiedyś człowiekiem i urodziła się na odludziu, a jej rodziców zjednoczyła wspólna przypadłość – byli głuchoniemi.

Ciszy nie da się skrzywdzić zwykłą bronią, ponieważ jest na nią odporna. Gorsze jest jednak to, że najpopularniejsza forma radzenia sobie z demonami: magia i egzorcyzmy w swej tradycyjnej formule są nieskuteczne. Wokół demonicy rozpościera się bowiem aura, w której nie wydobywają się żadne dźwięki.

Zasady specjalne

Głusza

Wokół demonicy rozpościera się strefa absolutnej ciszy. Każdy, nawet najgłośniejszy huk jest przez nią tłumiony. W aurze ciszy nie wydobywają się żadne dźwięki, nie działają więc moce, które wymagają wypowiedzenia zaklęcia – w tym egzorcyzmy. Efekt ten utrzymuje się na obszarze całego Panoptikum.

Zaskoczenie

Polując na Ciszę, nie można polegać na słuchu, dlatego do wszystkich testów ukrywania się demonica otrzymuje modyfikator +4. Panoptikum jest domeną Ciszy, która raz na rundę w ramach akcji darmowej może teleportować się w dowolne miejsce znajdujące się w obrębie dużego znacznika wybuchu.

Wewnętrzny krzyk

Bohaterowie Graczy wchodząc w obszar działania stwora (duży wzornik wybuchu), muszą wykonać test Ducha z modyfikatorem -1. Porażka w tym teście oznacza, że postać słyszy bardzo głośny, przerażający krzyk, który rozlega się w jej głowie. W ciągu zaledwie ułamka sekundy całkowita cisza zamienia się w obezwładniający wrzask, co powoduje Szok. Ten efekt powtarza się będzie za każdym razem, gdy postać znajdzie się w Szoku. Co gorsza, jeśli postaci nie uda się z niego otrząsnąć, za każdym razem, gdy nie powiedzie się jej próba wyjścia z Szoku automatycznie otrzyma jedną Ranę. Mistrz Gry może opisać ten efekt jako samookaleczenie się bohatera, który próbuje w ten sposób uciszyć przerażające dźwięki wypełniające jego głowę.

OBECNIE PANOPTIKUM JEST NAWIEDZONE PRZEZ DEMONICĘ CISZĘ. WOKÓŁ NIEJ ROZPOŚCIERA SIĘ AURA, W KTÓREJ NIE WYDOBYWAJĄ SIĘ ŻADNE DŹWIĘKI.

Nagrody za pokonanie Ciszy

Po ściągnięciu kłątwy Ciszy z Panoptikum przed bohaterami powinny stać ogromne możliwości. Oto pomysły na kilka nagród dla Bohaterów Graczy.

Skarbnica wiedzy. Po wygnaniu demona i spędzeniu kilku dni w Panoptikum, każdy z bohaterów może wykupić dowolną umiejętność związaną z wiedzą lub nauką albo podnieść tę już posiadaną maksymalnie do poziomu k6.

Instrumenty. W muzeum można znaleźć instrumenty, których używanie zapewnia modyfikator +2 do testów występów aktorskich i muzycznych oraz związanych z nimi sztuczek. Ponadto instrumenty te posiadają dodatkowe cechy (jedna do wyboru), które działają już po rundzie grania na nich (konieczne jest zdanie testu gry na instrumencie o PT:4):

- skrzypce – zapewniają +2 do testów przekonywania płci przeciwnej,
- waltornia – przeciwnicy na obszarze dużego wzornika wybuchu muszą zdać test Wigoru lub znajdują się w Szoku,
- harmonia – zapewnia +2 do testu Wypytywania,
- róg – zapewnia +2 do testów Tropienia,

- łąka–zapewnia +2 do testów Dowodzenia.
- **Szloch bestii.** Ci, którzy na życie zarabiają zabijając potwory, doskonale wiedzą, że każda z bestii ma swój słaby punkt. Często są to dźwięki – pisk, wycie lub kwilenie potomstwa. Wielcy łowcy zostawili w muzeum mnóstwo piszczałek, gwizdków i zaklętych dźwięków, które mogą pomóc przy polowaniu na niejednego potwora. Każdy z tych przedmiotów działa w inny sposób i na innego stwora:
- Tropiciel – zapewnia +2 do testów Spostrzegawczości i Tropienia potwora,
- Wiedźmin – niezależnie od okoliczności Bohater w pierwszej rundzie walki atakuje z zaskoczenia,
- Rzeźnik – potwór otrzymuje -2 do testów Wychodzenia z Szoku.

Kryształy meteorologii. Wiatr, ciśnienie, wilgotność powietrza – wszystko to wpływa na dźwięki wydawane przez te zawieszane na srebrnym łańcuszku magiczne kryształy. Po miesiącu wnikliwej obserwacji, a dokładnie nasłuchiwania kryształów, postać uczy się przewidywać pogodę na najbliższy dzień. Umiejętność omijania sztormów jest niezwykle ceniona, zwłaszcza podczas wędrówek po morskich szlakach.

Pomysł na przygodę

Wielki mechanizm różnicowy. To maszyna kluczowa dla istnienia stolicy, antyczny podarunek krasnoludzkich królów dla ludzi i hojny dar za ocalenie ich rasy. Odkąd trwa konflikt handlowy krasnoludy nie serwisują mechanizmu, który zaczyna coraz mocniej szwankować, a przyzwyczajona do wygod stolica stoi na progu buntu i rewolty. Król prosi Bohaterów Graczy o przysługę. Ponoć informacje traktujące o tym, jak naprawić Wielki mechanizm różnicowy można odnaleźć w Panoptikum dźwięków.

Śnienie wielkiego mistrza. Bardzo sprytny demon opętał wielkiego mistrza zakonu, a wszelkie próby egzorcyzmów spełzyły na niczym. Aby zyskać czas na znalezienie rozwiązania, zdecydowano wprowadzić mistrza w stan śpiączki. Jedna z legend głosi, że demona można wypędzić, grając piekielną partyturę. Zakon prosi Bohaterów Graczy o przysługę. Ponoć w Panoptikum dźwięków można znaleźć ów niesławny zapis nut. Czy drużyna zdąży na czas? Czy partytura pomoże wygnać demona?

Pojawienie się Ciszy. Nikt nie wie, w jaki sposób demonica pojawiła się w Panoptikum dźwięków. Kapłani świątynia są przekonani, że było to działanie celowe. Wszystkie poszlaki wskazują na nieszczęsnego skrzypka, niejakiego Janka Muzykanta. Wielki Egzorcysta jest bezradny i szuka grupy śmiałków, którzy zbadają tę sprawę. Jeśli Bohaterowie Graczy zgoda się podjąć zadania, Wielki Egzorcysta opowie im o pieczęciach, które chronią świat ludzi przed mocami zła. Jedną z nich musiała zostać złamana. Potrzebna jest natychmiastowa reakcja, tyle tylko, że wszyscy poza Egzorcystą zdają się ignorować zagrożenie.

Chochoł

Ta niezwykle silna bestia zamieszkuje obrzeża lasów. W zależności od autorów kronik i podań mierzący od półtorej do nawet trzech metrów wysokości stwór do perfekcji doprowadził sztukę kamuflażu. Wierzchnie okrycie potwora, w zależności od pory roku, tworzą: siano (późne lato, czas zbiorów), brunatne liście (jesień), gałęzie sosny (zima) lub kwiaty i trawa (wiosna). We wnętrzu stwora skrywają się Porońce – ciała i dusze poronionych i spędzonych płodów oraz zmarłe dzieci, które nie przeszły rytuału nadania imienia. Wielu kronikarzy zaklina się, że samodzielnie zabili lub byli świadkami spalenia Chochoła. Powraca on jednak co jakiś czas i za każdym razem zdaje się być coraz większy oraz silniejszy.

” **CHOCHOŁ TO NIEZWYKLE SILNA BESTIA ZAMIESZKUJĄCA OBRZEŻA LASÓW. WE WNĘTRZU STWORA SKRYWAJĄ SIĘ POROŃCE – CIAŁA I DUSZE PORONIONYCH I SPĘDZONYCH PŁODÓW ORAZ ZMARŁE DZIECI, KTÓRE NIE PRZESZŁY RYTUAŁU NADANIA IMIENIA.**

Chochoł nie wyrządza ludziom krzywdy i nie atakuje ich, a wśród chłopów postrzegany jest nawet jako zwiastun nadejścia lepszych czasów. Z tego powodu wielokrotnie zdarzało się, że mieszkańcy ukrywali go przed pościgiem. Wraz ze zwiększającym się rozmiarem, Chochoł staje się jednak bramą, przez którą mogą przedostawać się niespokojne dusze, duchy, zjawy i inne diabły, a to stwarza wielkie zagrożenie.

Zasady specjalne

Ochrona

Pojawienie się stwora jest dla mieszkańców wsi oznaką urodzaju. Zwierzęta stają się nadzwyczaj płodne, kury noszą się lepiej, świnie tyją, krowy dają dwa razy więcej mleka, a plony są rekordowe. Prosty lud wsi i podzamczy uczyni więc wszystko, aby zachować taki stan rzeczy. Wszystkie testy Wypytywania i Przekonywania dotyczące pospólstwa mają modyfikator -2.

Kłobuk

Chochół nagradza tych, którzy mu sprzyjają i są lojalni. Odrywa część siebie, pozostawiając w zagrodzie niewielki posążek – symbol ducha opiekuńczego Kłobuka, który ma za zadanie chronić domostwo. Rzucanie czarów, zaklęć i uroków szkodzących domostwu chronionemu przez Kłobuka ma modyfikator -2.

Zabicie stwora

Samo zgładzenie potwora nie jest łatwe, ale pokonanie go w walce nie oznacza jeszcze końca. Chochół powróci bowiem po następnej pełni księżyca i za cel postawi sobie zemstę na agresorach. Jego działania będą skierowane przeciwko bliskim tym, którzy ośmielili się go zaatakować. Jedynym możliwym sposobem pozbycia się bestii jest przeprowadzenie rytuału nadania imienia wszystkim duszom Porońców, z których Chochół zbudował swą moc. Rytuał ten jest bardzo niebezpieczny i skomplikowany. Ciała Porońców muszą zostać pochowane, a nazwane wcześniej dusze pogodzić się ze śmiercią.

Walcząc z Chochółem, tak naprawdę stawia się czoła Porońcom, z których składa się jego ciało. W starciu z pojedynczym przeciwnikiem Chochół ma modyfikator za przewagę liczebną wynoszący: +1 do Walki w przypadku małego potwora, +2 w przypadku dużego i +3 w przypadku wielkiego.



Pomysły na przygody

Zaraza. Okolica została zdziesiątkowana przez szkarłatną pylicę. Najszybciej umierały kobiety w ciąży, starcy i dzieci. Nieszkodliwy dotąd Chochół nabrał niezwykłej mocy.

Dziecko królewskiej krwi. Młody książę lubi kończyć polowania wizytą na wsi, gdzie oprócz trunków interesują go młode dziewczęta. Ojciec przymyka na to oko, lecz nie może tolerować królewskiego bękarta. Rozwiązaniem sytuacji jest wizyta niewiast u starej znachorki. Tyle tylko, że Porońce królewskiej krwi dają Chochółowi niezwykłą moc, dzięki której wiedźma wkrótce będzie mogła kontrolować całe królestwo.

Nowy dogmat. Na dworze królewskim pojawiają się kapłani nowego boga. Władca znajduje się pod ich coraz większym wpływem. Wiele ze starych rytuałów zostaje zakazanych, w tym rytuał nadania imienia.



SESJA Z KSIĄŻKI

Garść literackich sposobów na prowadzenie przygód

BARTEK „BART” FABISZEWSKI

ILUSTRACJE: ANNA RULSKA



To, co robimy my, RPG-owcy jest naprawdę niezwykle. Uświadomiłem to sobie, czytając książkę Henry'ego Jenkinsa „Kultura konwergencji”, którą serdecznie wam polecam. Jenkins – wybitny badacz mediów cyfrowych, popkultury i wielkich fikcyjnych uniwersów (takich jak np. świętej pamięci expanded universe Gwiezdných Wojen) – pokazuje, że Internet jest niezwykle pojemną przestrzenią, w której spotykają się, współdziałają i wzajemnie na siebie wpływają: tekst pisany i słowo mówione, film, muzyka, grafika, komiksy i gry. Internet jest jak kocioł czarownicy, do którego wrzucasz różne składniki, mieszasz i wyciągasz: fanowski komiks ze świata Gwiezdných Wojen, wielki multimedialny projekt literacki, współtworzony przez czytelników, jak „Mongoliada” Neala Stephensona i Grega Beara albo interaktywny film w stylu „Sufferosy” Dawida Marcinkowskiego (polecam wygooglować jedno i drugie). To właśnie konwergencja, o której mówi Jenkins: twórcze współdziałanie mediów, czyli rozmaitych metod, którymi wyrażamy nasze pomysły i emocje.

I Spojrzenie z lotu ptaka

Podczas lektury olśniło mnie: takim samym wrzącym kotłem bez dna są przecież papierowe gry fabularne! Dziś, w XXI wieku, obok zaawansowanego technologicznie multimedialnego świata Internetu i okolic rozwija się równie multimedialny świat zawarty w spotkaniach między ludźmi, którzy wspólnie na żywo tworzą opowieść niczym jazzową improwizację. Mowa jest jak ciasto, w którym zatapiaamy różne smakołyki, piekąc nasz własny wyjątkowy keks. Na sesji myślimy filmami, książkami, muzyką i teatrem. Opowiadając historie, bawimy się rekwizytami, odgrywamy sceny, gramy, żeby wygrać. Wszystko to w oparciu o najbardziej pierwotny sposób wyrażania myśli: słowo mówione, które, jak się okazuje, stanowi olbrzymie pole do popisu. Jak wiele możliwości daje nam użycie dźwięku i muzyki na sesji? Ile możemy wymyślić filmowych tricków w scenie? Jak daleko wejść w świat teatralnych gestów i dekoracji? Ogranicza nas tylko wyobraźnia i pomysłowość, a nasze improwizowane historie to zjawisko bezprecedensowe w historii słowa mówionego, coś naprawdę wyjątkowego i pod względem możliwości porównywalnego z Internetem. Pomyślcie, jakie możliwości daje wam Sieć – równie wiele daje wam słowo mówione i Wasza wyobraźnia. Tylko, że w Internecie rzeczy pozostają na dłużej i są obok nas – my RPG-owcy działamy natomiast, aby uzyskać ulotny efekt: skarb, który każdy grający zatrzyma we własnej pamięci.

”DZIŚ, W XXI WIEKU, OBOK MULTIMEDIALNEGO ŚWIATA INTERNETU ROZWIJA SIĘ RÓWNIE MULTIMEDIALNY ŚWIAT ZAWARTY W SPOTKANIACH POMIĘDZY LUDŹMI, KTÓRZE WSPÓLNIE NA ŻYWO TWORZĄ OPOWIEŚĆ NICZYM JAZZOWĄ IMPROWIZACJĘ.

Uczestniczymy w naszej własnej kulturze konwergencji: w której jedne sposoby wyrazu mieszają się z innymi. Bądźmy tego świadomi i korzystajmy z tych wszystkich sposobów w najbardziej prze-myślany i twórczy sposób.

Mówiąc drukiem

Chociaż podczas sesji Mistrz Gry pełni funkcję kogoś w rodzaju bajora, to jednak historia, którą opowiada i słowa, których używa biorą się nie z tradycji przekazywanej ustnie jak w kulturze ludowej lub przed tysiącami lat, kiedy ludzie nie znali pisma. To, co mówi i jak mówi Mistrz Gry zaczerpnięte jest z rozmów, które go otaczają i tekstów, które przeczytał. Dziś rzadko mamy do czynienia ze sztuką żywego słowa, dlatego najczęściej tworzymy historie i metafory w oparciu o książki, które mieliśmy w rękach. Róbmy z tego świadomy użytek: łączmy skutecznie to, co najlepsze w opowiadaniu na żywo, a więc nasz głos, mimikę, gest i bezpośrednie działanie na graczy z tym, co daje nam literatura.

”CHOCIAŻ PODCZAS SESJI MISTRZ GRY PEŁNI FUNKCJĘ KOGOŚ W RODZAJU BAJARZA, TO JEDNAK HISTORIA, KTÓRĄ OPOWIADA I SŁOWA, KTÓRYCH UŻYWA NIE BIORĄ SIĘ Z TRADYCJI PRZEKAZYWANEJ USTNIE.

Stąd ten tekst, który trzymacie przed sobą. To szereg spostrzeżeń i przemyśleń, jak używać rozmaitych literackich chwytów, żeby urozmaicić nasze opowieści. Skoro już tniemy w głowach książki na skrawki i przerabiamy je na RPG-owe fabuły i opisy, róbmy to z rozmachem.

Poukładałem sobie kiedyś ten materiał na potrzeby prelekcji, które prowadziłem parę lat temu na konwentach. Teraz mogę to wszystko uporządkować na piśmie i trochę poszerzyć. Nie odkrywam tu Ameryki, część RPG-owych patentów, które opisuję, to abecadło Mistrza Gry, o wielu już mówiono, kilka być może Was zaskoczy. Uznałem, że zgromadzenie tego w jednym miejscu i dorzucenie kilku inspiracji może się wam przydać.

Sztuka zrzynania

Zacznijmy od rzeczy podstawowej: jednym z prostszych przepisów na udaną sesję jest przerobienie na przygodę ulubionej powieści albo opowiadania. Mamy gotowe postaci i relacje pomiędzy nimi, miejsca, nawet sceny, a przede wszystkim sens i atmosferę historii, którą chcemy opowiedzieć. Bądźmy szczerzy: w RPG-ach oryginalność nie

jest najważniejsza. Najważniejsze to skonstruować szereg scen angażujących graczy i obfitujących w decyzje, które niosą emocje.

Ponieważ sięgając do książki, operujemy na dobrze nam znanym polu, możemy z łatwością improwizować i podążać za decyzjami graczy: nasi Bohaterowie Niezależni wiedzą, co robić, otoczenie jest określone i szczegółowe, opisy mięsiste, a znaczenie i symbolika scen iskrzy. Podobnie możemy skorzystać z filmu, ale to książka każe nam wciąż używać wyobraźni i rozumieć, co się dzieje na każdej kartce. To właśnie z tego zrozumienia słów i zdań, które czytamy, przerabiamy po swojemu, i których potem używamy na sesji, powstaje solidny fundament naszej opowieści.

Weźmy na przykład *Mistrza i Małgorzatę*. Stwórzmy bohaterów, których wątki personalne związane są bezpośrednio z wydarzeniami oraz postaciami z książki i dajmy ich graczom: mamy motor napędowy historii. Niech to będą na przykład: pracownik szpitala psychiatrycznego, który zaprzyjaźnił się z Mistrzem i obiecał mu dyskretnie obserwować Małgorzatę oraz informować go, czy u jego wybranki wszystko w porządku, niestety sam zakochał się w kobiecie na zabój; pop na skraju utraty wiary chcący rozwikłać zagadkę tajemniczego wypadku tramwajowego, którego był świadkiem i spostrzeżonego przypadkiem kota z piekła rodem; młoda poetka i miłośniczka literatury, zafascynowana iluzją, czarną magią i charyzmatyczną postacią Wolanda, którego widziała na przedstawieniu. Niech się spotkają i poprowadzą śledztwo w sprawie dziwnych zdarzeń w Moskwie. Gracze znają pewnie *Mistrza i Małgorzatę*, więc wyjaśnienie zagadki nie jest tu rzeczą kluczową: najważniejsze jest to, jak Bohaterowie Graczy odmieniają swoimi działaniami fabułę książki, jak namieszają wśród znanych postaci i zdarzeń – jak skończy się nowa wersja *Mistrza i Małgorzaty*.

” JEDNYM Z PROSTSZYCH PRZEPISÓW NA UDANĄ SESJĘ JEST PRZEROBIECIE NA PRZYGODĘ ULUBIONEJ POWIEŚCI ALBO OPOWIADANIA.

Jeśli chcemy włączyć *Mistrza i Małgorzatę* w kampanię, którą prowadzimy, powinniśmy rozumieć

główny sens fabuły i jej podstawową konstrukcję, a potem przeszczepić ten szkielet do świata naszych Bohaterów. Powieść można streścić tak: do bezlitosnego miasta, w którym ludzie zapomnieli o dobru, złu i Bogu przybywają diabły w ludzkich przebraniach i kot z piekła rodem, żeby dać nauczkę mieszkańcom i pomóc tym, którzy jeszcze w coś wierzą. Diabły – wcale nie takie straszne na tle bezdusznej rzeczywistości – w atmosferze absurdu i dowcipnej groteski pomagają parze zakochanych: genialnemu artyście, którego dzieło zagraża porządkowi świata i dlatego sam się zepchnął na margines oraz wiernej wybrance jego serca. Możemy umieścić tę historię chociażby w Night City. Mistrz byłby wtedy utalentowanym netrunnerem, który skonstruował program zabierający ludzi do wirtualnego świata, gdzie doznają objawienia, po czym odchodzą z korporacji i zrywają z konsumpcyjnym życiem. To oczywiste, że osobistości na najwyższych stołkach chcą się pozbyć hakera i zdobyć tę rewolucyjną technologię. Jednocześnie Woland i spółka swoją czarną magią pomieszaną z komputerowymi sztuczkami wywracają do góry nogami kostniały korporacyjny świat. Bohaterowie graczy zostają wynajęci, aby zbadać tę sprawę. Tu już samo śledztwo ma znaczenie, bo wiąże się z pytaniem, kiedy gracze rozumieją, że bawią się w cyberpunkową wersję *Mistrza i Małgorzaty*. Potem trzeba już tylko mocno zderzyć Bohaterów z postaciami z książki i pozwolić im opowiedzieć tę historię na swój własny sposób. Staną po stronie Wolanda, a może go przechytzą? Ocalą Mistrza albo Małgorzatę, wykorzystają ich miłość do własnych celów? Sprzedadzą program korporacjom, czy zrobią z niego wirus, który na zawsze odmieni porządek świata? Staną po stronie pieniędzy czy wiary?

Pomyślcie, ile przyjemności może dać Mistrzowi Gry i graczom danie starym książkom drugiej młodości i opowiedzenie na nowo znanych historii. Zawsze można z nich wyciągnąć jakąś postać albo wątek i wrzucić na sesję, kiedy brakuje nam pomysłu. Graczom nie będzie przeszkadzać, że Kislevski śledczy, który miesza im szyki w Imperium to w istocie sędzia Porfiry ze *Zbrodni i kary*. Co więcej, kiedy sobie to uświadomią, zdadzą sobie sprawę, że zadarli z nie byle kim i będą czerpać więcej frajdy z gry.

II Słowa, którymi się działa, słowa, którymi snuje się opowieść

„Człowiek w czerni uciekał przez pustynię, a rewolwerowiec podążał jego śladem.” Tak rozpoczyna się *Mroczna wieża* Stephena Kinga, jedna z najbardziej barwnych i epickich sag w historii fantastyki. Czytając te słowa, wyobrażamy sobie, że oto wkroczyliśmy do jakiegoś świata, w którym trwa właśnie pościg. Raczej nie przychodzi nam do głowy, że zdarzenia w książce miały miejsce kiedyś, że wszystko się już dokonało i rozstrzygnęło – a przecież zdania tworzące historię napisane są w czasie przeszłym. Jesteśmy po prostu przyzwyczajeni, że właśnie w ten sposób opowiada się historie.

Na sesji natomiast Mistrz Gry i gracze używają czasu teraźniejszego głównie w trzeciej i pierwszej osobie. Mistrz Gry mówi: „Drzwi są zamknięte na klucz”, a gracz: „Wyciągam moje wytrychy”. Te słowa tak naprawdę nie opowiadają historii: gracze słowami działają w świecie gry, Mistrz Gry słowami ten świat na bieżąco tworzy. Opowieść układa się dopiero w naszych głowach z odegranych zdarzeń.

Jeśli chcemy przypomnieć graczom, że są prawdziwymi bohaterami jakiejś historii, poprowadźmy czasem opis w czasie przeszłym, w trzeciej osobie, tak jakbyśmy czytali książkę. Najlepiej w ten sposób rozpocząć lub zakończyć scenę lub sesję. „Dokoła było pustkowie i noc, cztery widmowe postacie stały przed samotnym, posępnym domem, który nie chciał ich wpuścić do środka. Drobnym mężczyzna w kraciastym kaszkiecie sięgnął do kieszeni i brzęknęły wytrychy. Miał dłonie artysty i teraz te dłonie szybko oraz z wyczuciem zapewniły wejście. Zamek zgrzytnął, a drzwi otworzyły się, ukazując tonący w mroku korytarz”. – „Zapalam latarkę!” – „Wyciągam rewolwer”.

NA SESJI MG I GRACZE UŻYWAJĄ CZASU TERAŹNIEJSZEGO GŁÓWNIEM W TRZECIEJ I PIERWSZEJ OSOBIE. JEŚLI CHCEMY PRZYPOMNIEĆ GRACZOM, ŻE SĄ PRAWDZIWIAMI BOHATERAMI JAKIEJS HISTORII, POPROWADŹMY CZASEM OPIS W CZASIE PRZESZŁYM, TAK JAKBYŚMY CZYTALI KSIĄŻKĘ.

Ten sposób sprawdza się zwłaszcza wtedy, gdy chcemy podbić epicki wydzźwięk sceny. Np. kiedy

kończymy sesję, a Bohaterowie wyruszają na wojnę: „Odwracam się jeszcze raz w siodle i gestem żegnam Annę” – „W konie!” – „Kopyta załomotały po zwodzonym moście i czterech jeźdźców pognało jak wiatr w stronę gór. Droga zalana różowym światłem brzasku prowadziła ich dalej i dalej, aż stali się tylko małymi punkcikami niknącymi wśród wzgórz. Kobieta stojąca w cieniu otwartej bramy otarła łzę, zadając sobie jedno pytanie: kto z nich wróci do domu”.

Zabawa w kotka i myszkę

Można taki książkowy opis jeszcze doprawić, odwołując się do starej tradycji literackiej rodem ze stron Charlesa Dickensa. Tam narrator często ujawniał, że wie o wiele więcej niż bohaterowie i czytelnik. W ten sposób zapowiadał wypadki, które nadejdą, wzbudzał uczucie niepokoju, drażnił się z odbiorcą książki. Wyobraźmy sobie scenę wyjazdu Bohaterów opisaną w ten sposób: „Kopyta załomotały po zwodzonym moście i czterech jeźdźców pognało jak wiatr w stronę gór. Trzech z nich miało spojrzenia różne jak poranek, wpatrzone w drogę przed nimi, w to, co nadejdzie. Jeden z nich miał jednak zamysłoną twarz, a jego oczy patrzyły w przeszłość. Wciąż widział drobną dziewczynę żegnającą go smutnym spojrzeniem, czuł jej pocałunek na ustach, słyszał słowa, które wyszeptęła: że go kocha i będzie czekać. Nie mógł jednak wiedzieć, że w tych słowach kryło się kłamstwo”. Gracz, któremu właśnie zagraliśmy na wątku personalnym postaci, nie będzie mógł się doczekać kolejnej sesji.

Stosując taki trick trzeba tylko uważać, żeby nie powiedzieć zbyt wiele i pozostawić graczowi pole do domysłów. Jednocześnie należy zwrócić uwagę, żeby zawsze operować jakimś konkretem, a zarazem niczego graczom na siłę nie sugerować. Jeśli powiemy: „Czterech jeźdźców mających w mgle zostawiło za sobą rozstaje i ruszyło na północ. Już wkrótce mieli pożałować, że nie wybrali drogi na wschód”, gracje pomyślą pewnie: „Dobra, dobra, gdzie byśmy nie pojechali, byłoby źle, a czy pożałujemy – się zobaczy”. Ale jeśli nawiążemy do wcześniej napotkanych BN-ów: „Pojechali tą drogą, z której wielu nie wróciło, tą, która przyniosła już śmierć kupcom napotkanym w zajeździe”, przedstawimy graczom realne zagrożenie i zbudujemy suspens.

Zewnętrzna perspektywa

Możemy również, rozpoczynając albo zamykając scenę lub sesję, spojrzeć na Bohaterów z boku, czyli poprowadzić narrację w trzeciej osobie czasu teraźniejszego. To chwyt z pogranicza literatury i filmowego prowadzenia historii, który ciekawie wprowadza w świat gry lub stanowi zgrabne wyjście z opowieści. Daje oddech i pozwala graczom lepiej zrozumieć sytuację, w jakiej znajdują się ich Bohaterowie. Jako rozpoczęcie świetnie nadaje się do sesji z przygotowanymi zczasu bohaterami, których daliśmy graczom. Można wówczas sprytnie zmienić sposób opowiadania z trzeciej osoby na drugą, przechodząc od zewnętrznego opisu do normalnego interaktywnego trybu gry: „Inkwizytor ucieka, co chwila oglądając się za siebie, a gałęzie chłoszczą go po twarzy. Za nim, jak trzy czarne upiory, podążają postacie w węzowych maskach, a kiedy las się kończy i męczyzna trafia wprost w grzęzawisko, postacie stoją nad nim i patrzą jak tonie. Nieruchome, milczące, nieczułe na krzyki i wyciągane błagalnie ręce. Postacie patrzą, jak bagno połyka inkwizytora, jak zamyka się nad nim z bulgotem. Wtedy zdejmujecie maski i po raz pierwszy widzicie swoje twarze, opiszcie się.”

” MOŻEMY RÓWNIEŻ,
ROZPOCZYNAJĄC ALBO
ZAMYKAJĄC SCENĘ LUB SESJĘ, SPOJRZEĆ
NA BOHATERÓW GRACZY Z BOKU, CZYLI
POPROWADZIĆ NARRACJĘ W TRZECIEJ
OSOBIE CZASU TERAŹNIEJSZEGO.

Takie spojrzenie z zewnątrz może też posłużyć do zamknięcia i spuentowania epizodu: Bohaterowie właśnie wygrali bitwę morską i schronili się na pobliskiej wyspie ze zdobytym skarbem. „Trzech mężczyzn śmieje się i tańczy jak zgraja opętańców, poklepują się przyjacielsko i rzucają sobie w ramiona, a flaszka rumu wciąż przechodzi z dłoni do dłoni. Długie cienie bawią się z razem nimi. Tej nocy kamienista plaża jest jasna: w oddali idzie właśnie na dno galeon płonący jak pochodnia, a wokół morze mieni się niczym płynne złoto. Zostawmy ich tam, z rumem, śmiechem i setką azteckich monet: zasłużyli na ten rum i tę nagrodę. Są dziś najbardziej walecznymi, najbardziej cwanyymi sukinsynami, jakich widziało tysiąc wysp.”

Spojrzenie czyimiś oczami

Uważa się, że literatura pisana od mówionej różni się między innymi tym, że ta ustna nie zna mowy pozornie zależnej, czyli takiego sposobu opowiadania, w którym wypowiedź narratora zabarwia się słowami i myślami postaci. Otóż w RPG-ach wbrew pozorom możemy z powodzeniem zastosować tę metodę – co również sprawia, że to jedyna w swoim rodzaju forma żywej opowieści, przesiąkniętej książkowością. Możemy przefiltrować nasz opis przez czyjeś spojrzenie, żeby dać bohaterom odczuć, jak widzą ich inni lub żeby przedstawić im w ciekawy sposób – bo od środka – jakiegoś BN-a. Powiedzmy, że nasi Bohaterowie uratowali właśnie świat i wracają do miasta w glorii i chwale, a my chcemy, żeby poczuli spojrzenia pięknych panien, ślących im pocałunki z ulic i z balkonów: „I jedziecie przez wiwatujące ulice, z szelmowskimi uśmiechami i głowami trzymanymi wysoko, a panny nie mogą oderwać od was wzroku: bohaterowie, chłopcy malowani, patrz na tamtego, jaka urocza, zawiadacza bródka...”. Albo pomyślimy, ile radości damy gracze, która wciela się w drobną niepozorną uliczną samurajkę, mistrzynię kung fu, kiedy zaserwujemy jej taki opis: „Dwoje ludzi w brudnym zaułku: on wielki jak góra, z dwoma wojskowymi nożami w zaciśniętych pięściach i ona: malutka dziewczyna w dresach mająca puste dłonie. Męczyzna patrzy na to chuchro, na tę idiotkę, która najwyraźniej przeceniła swoje siły, a teraz za to zapłaci, bo on ma większy zasięg ramion i ostrza, które tną jak brzytwa – a potem jest tylko rozmazany ruch i uderzenie w szczękę, i przerażające pytanie: jak ona to zrobiła?!”

Spojrzenie oczami bohatera

Jeśli chcemy pokazać graczom, że pamiętamy o tym, jacy są ich Bohaterowie, opiszmy tę samą sytuację z perspektywy każdego z nich. Niech za przykład posłuży scena z bardzo stereotypowymi postaciami: wojownikiem, czarodziejką i bardem. Bohaterowie przyjechali zapolować na smoka i widzą go po raz pierwszy, jak wzbija się w powietrze spomiędzy wzgórz, robi pętlę w powietrzu i przelatuje nad nimi. Zwróćmy się do gracza, który wciela się w wojownika i opiszmy siłę pazurów i zębów, grację drapieżnika, śmiertelnością zwinność kolczastego jaszczurzego ogona,

czule punkty: błonę między skrzydłami, szczeliny między łuskami na łbie, gdzie można wbić ostrze. Potem opiszymy smoka oczami czarodziejki: prastare stworzenie, mądrzejsze niż się wydaje, istota w sposób naturalny pozostawiająca za sobą smugę pierwotnej magii, odporna na iluzję i czary przekształcenia, której oczy są bezcennym składnikiem eliksirów. Na koniec skierujemy słowa do barda: opiszmy wdzięk i piękno smoka, błyski słońca na opalizujących łuskach, jakimi określeniami można by go opisać: księżę obłoków, skrzydlata strzała, obleczona w ciało legenda, z czym się to rymuje?

” LITERATURA PISANA OD MÓWIONEJ RÓŻNI SIĘ TYM, ŻE TA USTNA NIE ZNA MOWY POZORNIE ZALEŻNEJ. W RPG-ACH W BREW POZOROM MOŻEMY Z POWODZENIEM TAK OPOWIADAĆ, ABY ZABARWIAĆ OPIS SŁOWAMI I MYŚLAMI POSTACI.

Ten sposób opisywania sprawdza się zwłaszcza wtedy, gdy przedstawiamy jakiegoś BN-a i chcemy pokazać go jako osobę niejednoznaczną i wielowymiarową z jednej strony, z drugiej zaś zawsze naznaczoną czymś subiektywnym spojrzeniem. Powiedzmy, że wprowadzamy na scenę młodą szlachciankę, która prosi BG o pomoc. Dla tego szukającego zaginionej przed laty córki będzie to zagubiona dziewczyna, której nerwowe gesty świadczą o strachu i niepokoju, a ufne oczy poszukują opieki. Drugiemu Bohaterowi, wrażliwemu na kobiece wdzięki, młoda kobieta wyda się istotą pełną subtelności i czarą, której spojrzenie jest obietnicą miłości, a podskórne rozedrganie zdradza wrażliwe gorące serce, potrafiące rozpalić filigranowe ciało do białości w ramionach mężczyzny. Podejrzliwa Bohaterka zobaczy w niej sprytną manipulatkę lub histeryczkę, która, aby zrealizować własne cele, jest gotowa omamić mężczyznę spojrzeniem i głosem, kryjąc prawdziwą naturę pod pozorami bezradności i zagubienia. Wyobraźmy sobie, że opisujemy w ten sposób po kolei bohaterkę graczy, tak żeby wszyscy to słyszeli. Kim ona jest naprawdę? Czy należy jej pomóc? Czy Bohaterowie nie zetrą się w kłótni o to, z kim mają do czynienia? Świat nie bywa czarno-biały, powinni o tym pamiętać.

Monolog wewnętrzny

Jest taka piękna scena – finałowa scena opowiadania *Maladie* Andrzeja Sapkowskiego, kiedy bohaterowie: Morhoft i Branwen, którzy powrócili z zaświatów, aby odmienić legendę, zrozpaczona Iseult o Białych Dłoniach i umierający Tristan czekają na statek płynący z zamku Tintagel, wypatrując koloru żagli – jeśli są białe, ukochana Tristana Iseult o Złotych Włosach przybyła w ostatniej godzinie. Nagle zaczynają słyszeć własne myśli – naprawdę lub tylko w przenośni – rozumiejąc prawdziwy sens historii i role, jakie im w niej przypadły. Ta rozmowa bez słów doprowadza do zakończenia: smutnego i tragicznego, lecz pełnego miłości i nadziei.

Możemy uzyskać podobny efekt na naszej sesji, budując emocjonalną scenę, która dotyka wszystkich Bohaterów Graczy na swój własny sposób i prosząc graczy o to, aby zajrzeli bezpośrednio do głów ich postaci. Niech przytoczą pojawiające się właśnie myśli Bohaterów, niech głośno wypowiedzą słowa przelatujące przez ich umysł. To świetny sposób, żeby zrozumieć ich charakter i motywacje, a jednocześnie podbić napięcie na sesji. Oczywiście, jeśli BG mają przed sobą jakieś tajemnice, nie powinni ich zdradzać zbyt wcześnie. Jednak w finale historii, kiedy karty zostają odkryte, ten chwyt może przynieść świetny efekt. Oto zaglądamy w świat najskrytszych emocji i dążeń bohaterów. Wszystko staje się jasne dla wszystkich: czas na słowa, które powinny zostać wypowiedziane i działania, które dopełnią scenę.

W sepii

Zazwyczaj retrospekcje rozgrywamy na sesji jako normalne, interaktywne sceny, tylko wyrwane z liniowego następstwa zdarzeń. Jeśli na przykład wprowadzamy do historii zaginioną siostrę Bohatera, możemy w momencie spotkania po latach poprowadzić kilkuninutową scenę ich rozmowy, cofając się do momentu, gdy widzieli się po raz ostatni. Bohater odgrywa siebie z przeszłości, postacie działają tak, jakby działo się to teraz. Przebieg tej rozmowy: może pełnej tajemnic, może burzliwej, może czulej, nabiera nowego znaczenia, kiedy wracamy nagle do chwili obecnej i przeszłość konfrontowana jest z terażniejszością.



„ZAZWYCZAJ RETROSPEKCJE ROZGRYWAMY NA SESJI JAKO NORMALNE, INTERAKTYWNE SCENY, TYLKO WYRWANE Z LINIOWEGO NASTĘPSTWA ZDARZEŃ. ALE MOŻNA TAKŻE POPROWADZIĆ RETROSPEKCJĘ W CZASIE PRZESZŁYM.

Ale można także poprowadzić tę retrospekcję w czasie przeszłym. Damy wówczas graczowi trochę więcej swobody, zagłębimy się w jego wspomnieniach. Scena zagra świetnie, jeśli nawiążemy do zdarzeń, które opisał nam w historii swojego Bohatera. „Pamiętasz, kiedy widzieliście się po raz ostatni? To było u ciebie w mieszkaniu?” – „Nie – zadzwoniła, żeby spotkać się w jakiejś knajpie na mieście.” – „Wieczorem?” – „Tak, siedziałem i czekałem na nią, patrząc na ulicę moknącą w deszczu.” – „Na rozmyte światła samochodów, na neony roztopione w ulewie, las parasolek, jak grzybów na wysokich nóżkach. Weszła i wyglądała jak zmokły kot. Uśmiechała się wtedy, beztroško jak zwykle?” – „Tak, ale to był udawany uśmiech, żebym się nie martwił.” – „Co powiedziała?”

Prowadząc w ten sposób dialog z graczem, współtworzymy scenę, która kontrastuje – nawet przez sam sposób prowadzenia narracji – z tym, co dzieje się tu i teraz. Dajemy do zrozumienia, że minął czas, być może pewne rzeczy już nigdy nie powrócą, coś się zmieniło, a pewni ludzie i zdarzenia, jakimi ich znaleźmy, pozostaną już tylko wspomnieniem.

W nie swojej skórze

Powyższe techniki służą głębszemu wejściu graczy w swoje postaci. Czasem trzeba jednak odseparować ich od Bohaterów, sprawić, aby poczuli się dziwnie i obco. Sposób jest prosty: niech opisują działania postaci w trzeciej osobie. Zamiast więc deklorować: „Wyważam drzwi i wpadam do środka z pistoletem gotowym do strzału” gracz mówi o swoim Bohaterze „Myers wyważa drzwi i wpada do środka z pistoletem gotowym do strzału”.

Widzę tu dwa główne zastosowania dla takiego chwytu. Po pierwsze: gracze podszycją się pod kogoś, są w przebraniu, działają jako agenci undercover. W ten sposób pokazujemy im, że ta sytuacja ich uwiera, że czują się niekomfortowo, udając kogoś

innego. Możemy założyć, że za każdym razem, kiedy gracz zaczyna normalnie opisywać działania Bohatera – „wyważam, wpadam, patrzę, robię” – zdradza swoją prawdziwą tożsamość i BN-i zaczynają coś podejrzewać. Idźmy dalej, pokażmy im, jak zaczynają gubić się w grze pozorów. Każmy graczom, bawiącym się w infiltrację wrogiej organizacji, mówić o swoich Bohaterach w trzeciej osobie. Kiedy jednak BG prywatnie spotykają się ze swoimi rodzinami, ich działania powinny być opisywane jak na zwykłej sesji, inaczej bliskie osoby zaczynają czuć się nieswojo, a relacje ulegają ochłodzeniu. Po kilku sesjach pozwól jednak graczom swobodnie deklorować działania Bohaterów tak w przebraniu, jak i w chwilach pełnej szczerości. Zaczynaj jednak nietypowo opisywać działania bliskich im osób z dawnego życia osobistego. Kiedy detektyw Myers wraca do swojej żony – „Podchodzę do niej i przytulam mocno” – ty opisujesz: „Kobieta wtula się w ramiona męża, Davida Myersa.” – „Boże, tak bardzo się stęskniłem.” – „Odpowiada mu, że ona też i ociera łzę.” – „Hej, mów do mnie.” – „Ona cały czas mówi do niego, mówi, że bardzo się bała i, że cieszy się, że mąż jest już w domu, ale czy kobieta mówi prawdę?”

„CZASEM TRZEBA JAKOŚ ODSEPAROWAĆ GRACZY OD ICH BOHATERÓW, SPRAWIĆ, ABY POCZULI SIĘ DZIWNIE I OBCO.

Drugie zastosowanie to sytuacja, w której Bohater został opętany lub działa pod wpływem jakiejś klątwy. Wyobraźmy sobie, że przed sesją wyjaśniasz graczowi sytuację i umawiasz się z nim, że odtąd będzie opisywał działania swojego Bohatera w trzeciej osobie. Inni gracze czują, że coś jest nie tak, ale w świecie gry przecież niewiele się zmienia. Zmanipulowany BG po prostu działa trochę wolniej, zachowuje się może troszkę sztucznie, ale to tylko przeczcucia.

III Książkowe fabuły: konstrukcja szkatułkowa

Wyobraźmy sobie, że Bohaterowie Graczy podróżują od jednej magicznej książki do drugiej, stając się głównymi postaciami coraz to nowszych opowieści. Każda z nich czeka na dokończenie, a oni muszą wraz z ostatnią kropką nadać jej ostateczny sens.

Stary antykwariusz prosi BG, aby odnaleźli tom pirackich opowieści, oferując jakieś wielkie pieniądze i ostrzegając, by książka nie wpadła w ręce jego mościa o czarnych palcach. Dochodzenie prowadzi ich do kolejnych księgozbiorów i bibliotek oraz trupów – ofiar tajemniczego człowieka z ustami i palcami wymazanymi inkaustem. On też chce najwidoczniej zdobyć tę księgę i nie przebiera w środkach. W końcu Bohaterom udaje się – odnajdują powieść we wraku statku na dzikiej plaży, u starego wilka morskiego, który dziś boi się oceanu i pozostały mu tylko pirackie historie. Z pewnością zająrzą do książki i ku ich zdziwieniu odnajdą pod koniec białe strony, a kiedy któryś z nich zacznie czytać ostatnie zdania, nagle przeniosą się do portu, gdzie kapitan pirackiej łajby zbiera właśnie załogę, aby ruszyć na kraniec świata w poszukiwaniu utraconej ukochanej. Po sztormach i morskich potyczkach, ścigani przez mężczyznę o ustach i palcach czarnych od inkaustu, docierają do samotnego klasztoru na morskich skałach i okazuje się, że kobieta już dawno nie żyje, umarła w jakimś porcie podczas dżumy kilka lat temu, jednak w klasztornej bibliotece czeka na nich powieść grozy opisująca ten koszmar, w której ukochana kapitana została opisana jako jedna z bohatererek. Gracze zdobywają książkę, której zakończenie stanowią puste strony i przenoszą się do makabrycznej opowieści o mieście, gdzie umarli opętani przez koszarne duchy zarazy chodzą pomiędzy żywymi, zabierając ich do grobu. Tam, śledzeni przez tajemniczego mordercę, odnajdują dziewczynę opiekującą się chorym niewidomym chłopcem. Czyta mu ona powieść, ale wie, że to książka przeklęta, bo dzieje dzielnych wojowników za chwilę urwą się i pozostaną tylko niezapisane kartki, a dziecko trzyma się życia w oczekiwaniu na wielki finał. Będzie musiała przecież wymyślić zakończenie, ale skąd ma wiedzieć, jak zamyka się ta historia wielkiej wojny i rozstrzygającej bitwy. Tym razem Bohaterowie, którzy przeczytają ostatnie niedokończone zdanie, wyłudują w twardej opowieści o honorze i poświęceniu oraz tajemniczym zabójcy o czarnych ustach i palcach. Jak zakończy się ta historia? Wygrają bitwę, pokazując, że można dokonać niemożliwego? Uciekną? Umrą w chwale? Czy swoimi czynami dopiszą zakończenie, które doda chłopcu otuchy w ostatnich godzinach, a może takie, które przywróci mu siły i wiarę w życie. Kiedy zakończą

rycerską historię i nagle powrócą do portu, w którym szaleje zaraza, czy zdecydują się uciec, trwając przy dziewczynie i chłopcu do ostatnich chwil, czy może wyrwać ich z tego piekła, pozostawiając za sobą lub zabijając tajemniczego mordercę, który ich prześladowuje? Jak skończy się ta historia, trafiająca do rąk pirackiego kapitana: spodoba mu się, czy raczej oszalały ze wściekłości lub rozpaczy rozkaże potopić Bohaterów? O czym opowiadać będzie w takim razie książka, którą przeczyta stary antykwariusz? Czy będzie to historia o prawdziwych bohaterach, czy o tchórzach, którzy unikają swojego przeznaczenia zawartego w fabule i pozwalają mężczyźnie o czarnych palcach rzucić im pod nogi opowieść zakończoną przez niego samego w najgorszy możliwy sposób? Antykwariusz wyjawia im, że sam był kiedyś pisarzem, ale gdy on płał się w chwale jako wielki artysta, jego ghostwriter, który pisał zamiast niego, przymierał głodem. Dlatego rzemieślnik pióra postanowił się zemścić, zawarł pakt z diabłem i zaklął swojego mistrza w historii o niedokończonych książkach, próbując popsuć każdą z nich, zabić wszystkich bohaterów, zakończyć historię katastrofą.

O czym jest ta książka, zapyta stary antykwariusz każdego z Bohaterów. Po czym, kiedy skończą mówić, spomiędzy bibliotecznych półek wyjdą najważniejsze postaci, aby ich osądzić ich po swojemu. A za nimi mężczyzna o ustach i palcach czarnych od inkaustu. To ostateczna konfrontacja, podczas której BG zdecydują o swoim losie. Po wszystkim zaś, gdy zjawy zostaną zniszczone lub odejdą, tym, którzy przeżyją pozostanie książka leżąca na podłodze biblioteki, bezbroniście otwarta na ostatniej stronie. Ta książka kończy się w momencie, gdy jeden z Bohaterów bierze ją do ręki. Reszta to po prostu wszystko, co przyniesie im życie.

” WSZYSTKIM, KTÓRYM
KONSTRUKCJE SZKATUŁKOWE
PRZYPADNĄ DO GUSTU, POLECAM
RĘKOPIS ZNALEZIONY W SARAGOSSIE
JANA POTOCKIEGO, POWIEŚĆ JEŚLI
ZIMOWĄ NOCĄ PODRÓŻNY ITALO
CALVINO I NIEZWYKŁE OPOWIADANIE
JOHNA BARTNA MENELAJADA.

Co daje nam ten koncept? Po pierwsze: refleksję BG nad ich własnymi działaniami i namysł graczy

nad tym, jak kierują losem swoich postaci; a po drugie: możliwości wynikające z przechodzenia od konwencji do konwencji – powieści kryminalnej, przygodowej, horroru, opowieści rycerskiej, wraz ze zmianami w budowie opisów, tempie opowiadania, kreacji postaci. Możemy wręcz za każdym razem pakować Bohaterów w skórę innych osób mających swoje wątki w każdej z powieści.

Do czego może się przydać chwyt z Bohaterami jako postaciami książkowymi na innych sesjach i w innych kampaniach?

- Możemy rozpoczynać nasze przygody od malowniczego wstępu, w którym pierwsze słowa są zapisywane lub odczytywane z książki o perypetiach naszych Bohaterów, a potem przechodzić do typowej RPG-owej narracji.
- Możemy też wprowadzić motyw pisarza, który tworzy powieść opartą na motywach losu Bohaterów: wyolbrzymiając ich dokonania, pokazując w krzywym zwierciadle lub drwiąc z ich zasług. Wówczas otworzywszy lub zamknąwszy sesję fragmentem książki, konfrontujemy spisana powieść z historią, która wydarzyła się naprawdę, paradoksalnie więc działania naszych Bohaterów stają się jeszcze realniejsze.

Wszystkim, którym konstrukcje szkatułkowe przydadną do gustu, polecam książkowe inspiracje z najwyższej półki: *Rękopis znaleziony w Saragossie* Jana Potockiego, powieść *Jeśli zimową nocą podróżny* Italo Calvino i trudno dostępne, lecz naprawdę niezwykle opowiadanie Johna Bartha *Menelajada* z tomu *Zagubiony w labiryncie śmiechu*.

Książkowe fabuły: historia spiralna

Powieści nauczyła nas, że historie nie muszą biec po nieprzerwanej linii czasu, mogą być porwane, fragmentaryczne, zbudowane jak wspomnienia z powracających obrazów i zdarzeń. Takie sposoby opowiadania znajdziemy na przykład w uhonorowanej literackim noblem *Drodze przez Flandrię* Claude'a Simiona lub w *Domu schadzek* Alaina Robbe-Grilleta. Opowieść snuje się spiralnie, zahaczając wciąż o wcześniejsze zdarzenia, powracając do nich, mieszając porządki czasowe, w jakiś sposób przewyciężając liniowe myślenie o przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.

” POWIEŚĆ UCZY NAS, ŻE HISTORIE NIE MUSZĄ BIEC PO NIEPRZERWANEJ LINII CZASU, MOGĄ BYĆ PORWANE, FRAGMENTARYCZNE, ZBUDOWANE JAK WSPOMNIENIA Z POWRACAJĄCYCH OBRAZÓW I ZDARZEŃ.

Droga przez Flandrię to kompozycja wspomnień głównego bohatera dotycząca początku drugiej wojny światowej i tragicznych losów francuskiego oddziału kawalerii, którego był członkiem. Wyobraźmy sobie teraz naszą historię: dajemy graczom gotowe postacie – to grupa przyjaciół, którzy będąc amerykańcami, trafili na front i w czterdziestym czwartym wylądowali w okopach ardeńskiego lasu. Wystarczy obejrzeć kilka odcinków *Kompanii braci*, żeby zrozumieć, czym pachnie ta opowieść. Zaplanujmy sobie – powiedzmy – pięć dużych scen, z których będzie się składała ta historia. Pierwsza to wspólne wakacje na kilka lat przed wojną: np. spędzane na farmie w Teksasie – widzimy Bohaterów nad rzeką, są nastolatkami, może pierwszy raz piją potajemnie alkohol i palą, podglądają kąpiące się dziewczyny itd. Ta scena potrzebna jest nam po to, żeby pokazać, że znają się od dawna – może rywalizują o jakąś dziewczynę, może popisują się przed sobą, ustalają hierarchię w ich bandzie, może śmieją się z kogoś, który jest fajtłapą, przechwalają itp. Druga scena to spędzany wspólnie sylwester w Nowym Jorku: któryś z nich ma młodą żonę, ktoś się zaręczył, ktoś zrobił dochodowy interes. To okaż, aby przyjrzeć się, jak potoczyły się ich losy: czy młoda żona nie zdradza Bohatera z jego przyjacielem? Czy dochodowy interes nie jest powodem do zazdrości? Czy fajtłapa jest nadal fajtłapą, czy może wychodzi na prostą? To już dorośli młodzi mężczyźni: zaczyna się poważne życie, patrzą w przyszłość, planują. Trzecia scena rozgrywa się w Paryżu: Bohaterów doświadczyła już wojna, odpoczywają na przepustce, jesienią czterdziestego czwartego. Wieczorem w kawiarni widzimy, jak zachowują się już jako żołnierze, z dala od domu, mając już zabitych na sumieniu, napatrzwszy się na krew i śmierć. Jakie ich cechy charakteru wyostrzyły się, które się zmieniły, co pozostało z cudownych chłopców sprzed paru lat? Czy pod płaszczkiem ich przyjaźni nie kryją się jakieś zadawnione urazy

i konflikty, które można rozwiązać teraz po kilku głębszych, rozbijając szczerym słowem, pięścią albo strzałem z pistoletu? Jak radzą sobie, wiedząc, że następnego dnia wracają na front? A to już scena czwarta: atak na okopy wroga, krwawa jatka wśród śniegu, pod artyleryjskim ostrzałem. Kto jest bohaterem, a kto tchórzem? Kto dokonuje celnych decyzji, a kto gubi się na polu walki? Tą sceną konfrontujemy BG z ekstremalną sytuacją, w której obfituje wojna. Scena piąta to odpoczynek w okopach: do Bohaterów przychodzą listy pełne słów dodających otuchy lub odbierających nadzieję, ktoś może umiera w skleconym naprędcie lazarecie, kogoś zabierają do domu bez nogi, ktoś się załamał, ktoś inny być może zrozumiał, że jest prawdziwym bohaterem. To czas na ostateczne podsumowanie.

Oczywiście nie opowiadamy tej historii po kolei. Zaczynamy od krótkiej chwili przed szturmem: padają rozkazy, Bohaterowie wybiegają z okopów, dokoła wybuchają pociski z dział, a ogień z granatników ryje zmarzniętą ziemię. Dajemy BG pierwsze wybory: biec dalej w pierwszej linii, czy schować się w leju i poczekać; zgodnie z rozkazem dopaść CKM-u upuszczonego przez innego żołnierza, który dostał kulę, czy ratować zakrwawionego kumpla wołającego o pomoc; wiać razem z tymi, którzy wracają w popłochu do swojego okopu, czy kontynuować szturm?

I przeskakujemy w czasie: huk wystrzału to huk fajerwerków nad Nowym Jorkiem, krew to rozlane czerwone wino, jesteśmy na balu sylwestrowym. W ten sposób skaczemy pomiędzy scenami – od pierwszej do czwartej, w dowolnej kolejności i kombinacji ruchów, wybierając najbardziej efektowne i emocjonujące przejścia. Kiedy zaś szturm dobiegnie końca, podmieniamy scenę czwartą na piątą, zbliżając się do zakończenia. Pamiętajmy jednak, że ostatnie chronologicznie zdarzenia nie muszą być tymi ostatnimi na sesji. To w trakcie gry okaże się, które chwile okazały się dla przyjaciół tymi najważniejszymi.

Po co robić na sesji taki galimatias? Po pierwsze, żeby postawić pytanie: jak podsumować życie człowieka – które zdarzenia decydują o tym, czy jest on bohaterem, czy tchórzem: na przykład wyciągnięcie tonącego kumpla z rzeki, czy parę lat później ucieczka z pola walki? Co decyduje o tym, czy jesteśmy szczęśliwi, czy nie – umierający w okopie żołnierz myśli

w bólu o niespełnionych planach na przyszłość, czy sięga pamięcią do pewnego cudownego pocałunku w sylwestrową noc, jakby nic później nie miało znaczenia? Drugi powód, dla którego warto sięgnąć po tak skonstruowaną historię, to zabawa w budowanie relacji między głównymi bohaterami na bieżąco w kilku płaszczyznach czasowych. Pozwala to na bardzo dynamiczne zmiany w nastawieniu postaci do siebie nawzajem i fascynujące nagłe zwroty akcji. Warto tu pomóc graczom i dać im możliwość wydawania jakichś punktów lub używania puli kamieni do bezpośredniej ingerencji w scenę, tak żeby mieli mocniejszy wpływ na fabułę, niż podczas tradycyjnej sesji. Zobaczycie, jak powstanie w ten sposób historia o przemilczeniach i kłamstwach, a potem emocjach, które znajdują ujście w ekstremalnych sytuacjach. To właśnie trzeci powód, dla którego warto sięgnąć po ten sposób opowiadania.

Może się jednak zdarzyć, że niechronologicznie rozgrywane sceny, pomimo wysiłków Mistrza Gry i graczy, nie będą się kleić. Oto szybkie rozwiązanie tego problemu: wystarczy do paryskiej kawiarni wprowadzić postać ekscentrycznego pisarza, który tworzy powieść o wielu możliwych wariantach fabuły, będącej dziwnym literackim labiryntem. Chce w niej zawrzeć swoją koncepcję czasu: który nie jest nurtem wartkiego potoku, tylko deltą rzeki, pełną rozwidleń, zakoli, rozlewisk i starorzeczy. To właśnie w takiej historii biorą udział bohaterowie! Polecam sięgnąć po opowiadanie Jorge Louisa Borgesa *Ogród o rozwidlających się ścieżkach*, żeby poszukać inspiracji.

Co z tego konceptu możemy przenieść bezboleśnie do naszej tradycyjnej kampanii?

- Warto czasem posłużyć się efektownym montażem scen w czasie i przestrzeni. Dzwony wybijające południe i chmara ptaków zrywająca się z wieży to obraz, który może łączyć sceny poszczególnych Bohaterów rozgrywających swoje wątki jednocześnie, w tym samym mieście lub nawet zdarzenia odległe od siebie o wiele lat.
- Pamiętajmy też, że doświadczenia Bohaterów mogą być pretekstem do nagłej retrospekcji, a smak magdalenki moczony w herbacie może nas cofnąć do czasów dzieciństwa. Bohaterowie zawsze żyją, choć trochę wśród swoich wspomnień.

Książkowe fabuły: zakrzywiona czasoprzestrzeń

Powieść od początku bawiła się swoją fikcyjnością, podważała prawdziwość słów zawartych w książce. Ta gra z czytelnikiem i własną wiarygodnością doprowadziła książkowe historie do absurdalnych wręcz opowieści, takich jak *Dom Schadzek* Alaina Robbe-Grilleta. Rozpoczynamy tę książkę jako sensacyjną historię o morderstwie, tajemniczych spiskach i lewych interesach mających miejsce w Hongkongu lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Szybko jednak zdajemy sobie sprawę, że fabuła jest zupełnie niespójna: wciąż wracają te same postaci, ale w różnych rolach, te same wydarzenia, lecz dotyczące za każdym razem innych osób. W końcu zaś pozostajemy ze zlepkim scen, których nijak nie da się ułożyć w logiczną całość: nie wiadomo, w jakiej kolejności następowały i kogo właściwie dotyczyły, bohaterowie natomiast w jednych wariantach są żywi, w innych martwi, raz stają się oprawcami, innym razem ofiarami... Ta książka drwi sobie z naszych oczekiwań dotyczących fabuły i pokazuje, że literatura potrafi płatać rozmaite figle.

” POWIEŚĆ OD POCZĄTKU BAWIŁA SIĘ SWOJĄ FIKCYJNOŚCIĄ, PODWAŻAŁA PRAWDZIWOŚĆ SŁÓW ZAWARTYCH W KSIĄŻCE. TA GRA Z CZYTELNIKIEM I WŁASNĄ WIARYGODNOŚCIĄ DOPROWADZIŁA KSIĄŻKOWE HISTORIE DO ABSURDALNYCH WRĘCZ OPOWIEŚCI.

Pomyślmy teraz, że to my pobawimy się z gracjami w taki właśnie sposób. Stwórzmy niewielki *sandbox* – powiedzmy, że będzie to chińska wysepka z lat dwudziestych XX wieku, pod panowaniem brytyjskim: port, hutong, wytworny hotel, podrzędny hotel, podejrzany salon dla wpływowych gości, kilka willi itd. Dodajmy do tego z dziesięć postaci, powiązanych wzajemnymi zależnościami. Ważne, aby każda z nich miała szereg wyrazistych, łatwych do opisanie cech. Przykładowa trójka: Pani Chang, gospodyni eleganckiego domu spotkań, owładnięta myślą, że gra jakąś rolę, którą jest już bardzo zmęczona, mająca wielką słabość do młodych dziewcząt, wyjątkowo zachłanna na

pieniądze, pasjonatka teatru; Pan Johnston, brytyjski szpieg, podający się za przedstawiciela handlowego dużej firmy, miłośnik miejscowych legend i czarnej magii, hazardzista i ryzykant, uzależniony od opium; Feng, pośrednik, handlarz narkotykami i żywym towarem, wyjątkowo ostrożny i przeświadczony o tym, że ktoś chce go zabić, nie rozstaje się ze swoim rewolwerem, kolekcjoner owadów.

Wysyłamy Bohaterów Graczy na wysepkę – mają pojawić się w domu spotkań, tam ktoś wręczy im list wyjaśniający, do czego są potrzebni. Bohaterowie trafiają wieczorem na bal u pani Chang, gdzie poznają część postaci z naszej historii, w tym Williama Johnstona. Na balu oglądają chiński teatr cieni: to pełna zmysłowości historia o zakochanym mężczyźnie, którego wybranka zostaje sprzedana do domu schadzek, a zrozpaczony kochanek, który przegrał pieniądze na jej wykup, ginie podczas krwawej zemsty. Piękna i smutna młoda podopieczna Pani Chang daje Bohaterom niepodpisany list, w liście zaś znajdują oni klucz do hotelowego pokoju i prośbę o jak najszybsze wywiezienie z wyspy walizki i wręczenie jej władzom brytyjskim na kontynencie. W hotelowym pokoju faktycznie znajdują walizkę, a jeśli do niej zajrzą, odkryją tam obszerną dokumentację dotyczącą handlu żywym towarem na archipelagu i raport, pod którym podpisał się Johnston. Jeśli pojadą do portu, okaże się, że sztorm i deszcz uniemożliwiają żeglugę. W tym samym czasie Johnston, który oczywiście był nadawcą listu, jedzie do pośrednika Fenga. Nie mógł załatwić sprawy z walizką osobiście, gdyż jest śledzony, poza tym ma nóż na gardle. Feng sprzedał ukochaną brytyjskiego szpiega Pani Chang, u której niestety Johnston jest zadłużony na wielkie sumy. Brytyjczyk chce zaszantażować handlarza żywym towarem i wyłudzić od niego pieniądze. Chińczyk w panice wyciąga rewolwer i pakuje mu kulę w czoło.

Rankiem wciąż leje i trwa sztorm. Bohaterowie dowiadują się, że Johnston nie żyje, być może postanowią więc rozwiązać historię jego śmierci i poznać lepiej wyspę. Piękna i smutna podopieczna Pani Chang łapie ich gdzieś w przelocie i daje liścik z zaproszeniem na wieczorny bal oraz pokaz teatru cieni, gospodyni chce porozmawiać

i podzielić się z nimi pewną wiedzą. Zakładamy, że Bohaterowie mają cały dzień, żeby odkryć część intrygi związanej z Johnstonem. Nie mogą wydostać się z wyspy i powinni znów znaleźć się na balu. Tam pani Chang zaprosi ich na prywatne spotkanie i powie, że jest już stara i ma dość grania swojej roli w sieci intryg. Da im także klucz do hotelowego pokoju, gdzie znajdują walizkę, którą powinni jak najszybciej wręczyć brytyjskim władzom na kontynencie. Opowiada też o swojej zgubnej słabości do młodych dziewcząt i Johnstonie, któremu sprzątnęła sprzed nosa ukochaną, żeby zmusić go do spłaty długów. Teraz boi się, że Johnston się zemści, ale jest gotowa na śmierć, ma już wszystkiego dość. Johnston wpada do pokoju z rewolwerem w rękę, pakuje jej kulę w czoło i wybiega szukać swojej dziewczyny, żeby wraz z nią wydostać się z wyspy. Oto moment, w którym nasza historia robi fikołka i będzie już tak robić fikołki aż do zakończenia, teraz bowiem to opowieść, w której to Pani Chang handluje młodymi dziewczynami i panicznie boi się o swoje życie, Johnston natomiast sprzedaje potajemnie opium. Oboje zaś szantażuje pośrednik Feng, który w istocie jest brytyjskim szpiegiem, zachłannym na pieniądze. Jeśli Bohaterowie pojedą do hotelu, znajdą tam walizkę od pani Chang, która demaskuje całą trójkę. Co dzieje się dalej?

1. Wieczór nigdy się nie kończy. Wciąż pada i nikt nie chce wypłynąć w morze.
2. Za każdym razem, gdy Bohaterowie trafiają do Pani Chang, tam trwa bal i wystawiany jest teatr cieni.
3. Postaci zmieniają imiona, cechy i motywacje, historie zaczynają się mnożyć, plątać, zachodzić na siebie, wykluczać. Pamiętajmy, że Johnston, Feng i Pani Chang to tylko trzy postacie z całego kalejdoskopu.
4. Sesja składa się ze scen, a każda z nich jest wewnętrznie spójna, jednak między scenami zachodzą zmiany i przetasowania: ci, którzy umarli mogą znów żyć, sytuacje, które się wydarzyły mogły nie mieć miejsca lub dzieją się po raz drugi, w końcu czas przestaje mieć znaczenie, nie zmienia się natomiast topografia wyspy.

5. Bohaterowie wciąż dostają zaproszenia na bal i listy od różnych osób, znajdują ciągle nowe walizki. Być może niektóre znikają, jeśli Bohaterowie ich nie pilnują, może również zmieniać się ich zawartość.

- Bohaterowie nie mogą zginąć na wyspie, powracają w kolejnych scenach, tak jakby nic się nie stało. Mogą natomiast spróbować uciec. Wówczas spotyka ich ostateczna śmierć na morzu.

Wyjście z tej matni jest jedno i trzeba naprowadzić na nie BG: to kulisy teatru cieni i ciemny korytarz, który prowadzi do biblioteczki. Tu w oparach opium, przy kilku maszynach do pisania, wśród stert zapisanych kartek, siedzi mężczyzna. Przywita Bohaterów i opowie o swoim największym dziele, powieści, która może opowiedzieć wszystkie historie, bo jest tylko wzorem fabuły, do którego podstawia się zmienne. W bibliotece czas nie płynie, dlatego pisarz miał całą wieczność na sprawdzenie, czy wzór się sprawdza i na bieżąco go modyfikować. Z pewnością schemat działa dla osób z wyspy, ale je pisarz poznał bardzo dobrze i uczynił z nich postaci ze swojej książki. Potrzebował natomiast kogoś z zewnątrz, żeby sprawdzić, czy jego model pasuje tylko do literatury, czy też opisuje realne ludzkie życie. Dlatego ściągnął tu Bohaterów: to najbardziej nieprzewidywalna zmienna.

Pisarz przedstawi im sytuację, w której się znaleźli i kilka propozycji. Mogą po prostu stąd wyjść i cieszyć się nieśmiertelnością, biorąc udział wciąż w tym samym przedstawieniu rozgrywanym na milion sposobów: używać życia na balu, uwodzić inne postacie, bezkarnie je zabijać itd. Co więcej, pisarz może wprowadzić dodatkowe osoby: może Bohaterowie chcą na wyspie spotkać wielką miłość z dawnych lat lub poczuć słodycz zemsty na starym wrogu – w hotelu może znaleźć się każdy, trzeba tylko do tego dorobić przekonującą historię. Bohaterowie mogą oczywiście zabić pisarza, wtedy jednak historia będzie opowiadała się sama bez końca. Spalenie biblioteki to również nie najlepszy pomysł: wraz z biblioteką znikną wszystkie postaci na wyspie, wraz tymi Bohaterami, którzy choć raz tu zginęli – są już przecież postaciami z książki.

” PO CO NAM W OGÓLE TAKIE
DZIWNIE PRZYGODY? MOŻE PO TO,
ŻEBY LEPIEJ ZROZUMIEĆ, ŻE RPG-I TO
PO PROSTU FIKCJA I RZĄDZA SIĘ
PRAWAMI OPOWIADANYCH HISTORII.

Pisarz nie zdradzi im innych rozwiązań. Bohaterowie mogą uwolnić się, popełniając samobójstwo w bibliotece znajdującej się poza czasem i przestrzenią – zachowując swoją pamięć cofną się wtedy do chwili, gdy dostali bilet na wyspę, a ich życie potoczy się dalej, jak gdyby nigdy nic. Mogą również zabić pisarza i zmienić zmienną we wzorze: wsunąć białą kartkę do maszyny i napisać np. „sztorm się kończy, wstaje ranek”. Inne maszyny zaczną wtedy stukać obłądnie, zapełniając kolejne

strony wariantami historii. Kiedy Bohaterowie wyjdą z biblioteki, zastanie ich świt i pusta willa po zakończonym balu. Będą mogli pojechać do portu i wziąć statek na kontynent. Ci, którzy choć raz zginęli na wyspie zobaczą wówczas swoje sobowtóry, które nie wsiadły na statek, krzyczące, żeby ich tu nie zostawiać! Czy łódkę da się zawrócić, a może Bohaterów do końca życia będą dręczyć koszmary: fragmenty ich drugiego życia na wyspie? Jakie są inne możliwe zakończenia tej historii?

I po co nam w ogóle taka dziwna przygoda? Może po to, żeby lepiej zrozumieć, że RPG-i to – podobnie jak literatura – po prostu fikcja i rządzą się prawami opowiadanych historii. Prawdziwe życie jest zupełnie gdzie indziej i nie da się go opowiedzieć.





SLAWIA – PIŁKARSKI POKER

Scenariusz opowiadający o narodzinach profesjonalnego sportu w świecie *Wolsunga*

JAKUB „ERPEGIS” OSIEJEWSKI
ILUSTRACJE: IGOR MYSZKIEWICZ, MICHAŁ NOWICKI



Piłka nożna staje się ze sportu plebejuszy rozrywką uprzejmie popieraną przez klasy wyższe. Współczesne zasady tej gry skodyfikowano parę lat przed Wojną i ten alshheimski sport zdobywa sobie w Wanadii coraz większą popularność. Na tyle dużą, aby politycy interesowali się ligowymi rozgrywkami... oraz by zorganizowano pierwsze mistrzostwa kontynentu.

Nie uszło to uwadze Slawijczyków. Koncept „narodowej reprezentacji” jest czymś nowym, ale władze dostrzegają w nim potencjał zjednoczenia podzielonych dzielnic i wyładowania emocji

poprzez sport... I w zasadzie tylko dzięki splotowi kilku nieprzewidywalnych okoliczności, Slawia zdołała wejść do turnieju.

Bohaterowie Graczy mogli już słyszeć o przygotowaniach do mistrzostw. Większość krajów weźmie udział w tym wydarzeniu, często ponad podziałami. Nie weźmie w nich udziału tylko stateczna Trójmonarchia, biedne Czarnoborze oraz Bawencja i Ys. Wielkim sukcesem jest za to wystawienie jednej drużyny ulatyjskiej i nowoczesna drużyna morgowska. W skład drużyny gospodarzy i Korioli wejść też, jako obywatele tych mocarstw, mieszkańcy kolonii. Faworytami są gospodarze, ale Koriolczycy i Akwitańczycy są niezwykle ambitni, zaś Morgowia zapowiada, że da pokaz nowoczesnego sportu.

MISTRZOSTWA WANADII W PIŁCE NOŻNEJ ODBĘDĄ SIĘ W ALFHEIMIE. SLAWII Z POMOCĄ PRZYSZŁO SZCZĘŚCIE – BAWENCJA, YS I TRÓJMONARCHIA NIE ZDOŁAJĄ WYSTAWIĆ REPREZENTACJI, CO OTWIERA SLAWIJCZYKOM DROGĘ DO ROZRYWEK.

Nowe mistrzostwa Wanadii odbędą się w Alfheimie. Do tej pory piłka nożna była sportem niszowym, typowo alfheimskim. Około 40 lat temu rozrywka ta przekształcił się z gier ulicznych w sport – nadal jednak kojarzony z klasą niższą. Wojna to zmieniła. Dzięki filozofii sportu jako „substytutu wojny”, futbol pojawił się wśród studentów uniwersytetu Lyonesse i Feirne, a obecnie zyskuje sobie coraz większą popularność. Po Wystawie Światowej i igrzyskach parnejskich przyszedł czas na kolejne wydarzenie, które połączy Wanadyjczyków.

Dla Sławii nie mogącej poszczycić się pawilonem na Wystawie Światowej, Mistrzostwa Wanadii w piłce nożnej to sprawa honoru. Z pomocą przyszło Sławii szczęście – ani Bawencja, ani Ys nie zdołają wystawić reprezentacji armareckiej, a Trójmonarchia nie może wystawić jednej reprezentacji, co otwiera Sławijczykom drogę do rozrywek.

Pierwsze mistrzostwa mężczyzn odbędą się w 1900 roku, a kobiet w dwa lata później, podobnie jak igrzyska parnejskie.

Kraje i ich reprezentacje

- **Akwitania** – występuje raczej po to, aby honorowo pokazać Alfheimowi, że też potrafi grać. Nieco niedyscyplinowana,

ale utalentowana drużyna. Niebiesko-żółte kostiumy.

- **Alfheim** – gospodarz i zdecydowany faworyt mistrzostw. W jego składzie grają też Kaledończycy oraz Dżamil Patel, ork z Dekanu. Biało-niebieskie kostiumy.
- **Avalon** – Avalończycy zdecydowali się wystąpić oddzielnie. Drużyna składa się głównie z niziołków i brutalnych leprekaunów. Zielone kostiumy.
- **Bawencja i Ys** – nie wezmą udziału w mistrzostwach. Próby zmontowania jednej armareckiej drużyny nie powiodły się, głównie ze względu na politykę. Choć Bawenczycy bardzo chcieli wziąć udział w zawodach, tym razem muszą obejść się smakiem.
- **Czarnoborze** – Brak infrastruktury i epidemia dziwnej choroby sprawiają, że Czarnoborze nie wystawi swych reprezentantów.
- **Eolia** – Eolia weźmie udział, choć nikt nie wróży jej drużynie sukcesu. Liczy się jednak gra! Czarno-niebieskie kostiumy.
- **Hrimthorst** – trollowo-krasnoludzka reprezentacja Hrimthorstu to istne czołgi. Pewnie nie zdobędzie mistrzostwa, ale wygrać z nimi będzie naprawdę ciężko. Biało-niebiesko-czerwone kostiumy.
- **Jotunheim** – Jotunheim wystawi drużynę raczej z obowiązku, nie ma bowiem dobrej ligi. Znajdzie się w niej jednak kilku niezłych graczy. W odróżnieniu od Hrimthorstu, ich drużyna jest bardziej zróżnicowana. Czerwone kostiumy.
- **Koriola** – zdeorganizowana grupa geniuszy z koriolijskich kolonii i okolic. Najważniejsze jest to, czy elfiemu kapitanowi uda się połączyć ich w zespół. Wtedy zwycięstwo będzie należało do nich. Żółto-czerwone kostiumy.
- **Morgowia** – car nakazał, aby Morgowczycy jechali na mistrzostwa, to jadą. Umieją grać. Mają morgowskie

obywatelstwo. Czego chceć więcej? Jednolicie fioletowe kostiumy.

- **Slawia** – Sławijczycy nie planowali wzięcia udziału w imprezie, ale gdy Trójmonarchia się wycofała, organizatorzy zaprosili Sławię do gry. Biało-czarno-czerwone kostiumy.
- **Trójmonarchia** – niesnaski, brak ligi, pogarda ostryjskiej arystokracji, brak koncepcji drużyny – ani Trójmonarchia, ani żadne z jej państw składowych nie wystawia drużyny. Wielu Ostryjczyków już wyraża swoje niezadowolenie i za cztery lata mistrzostwa odbędą się w Valen.
- **Ulatia** – silni i zjednoczeni Ulatyjczycy chcą zwycięstwa. Muszą tylko pokazać światu, że stanowią prawdziwą drużynę. Żółto-białe kostiumy.
- **Westria** – sport to też okazja, aby pokazać sprawność. Dziesięciu krasnoludów i jeden ogr bramkarz. Może być ciekawie. Białe kostiumy.
- **Wotania** – drugi faworyt mistrzostw, silna i zdyscyplinowana baza kibiców. Wyjątkowo mocno wyselekcjonowana drużyna, składająca się głównie z rosłych trolli i ogrów. Czarno-białe kostiumy.

Zawiązanie przygody

Zapewne rozegraliście już niejedną przygodę w Sławii i Bohaterowie Graczy zdobyli uznanie oraz odpowiednie osiągnięcia, które sprawią, że pani ministra sportu Irena Komar poprosi ich o pomoc. Nie jest to jednak konieczne, ponieważ nawet początkujący BG, niekoniecznie obywatele Sławii, mogą okazać się na tyle wybitnymi jednostkami, aby rząd zwrócił się do nich z propozycją.

Do spotkania dojdzie w siedzibie Ministerstwa Sportu i Turystyki w Gnieździe, w jednym z kilku powojennych budynków położonych naprzeciwko stadionu Korony Gniazdo, w miłej atmosferze sali konferencyjnej. Pani ministra Komar przyjmie BG wczesnym wieczorem, ponieważ w dzień jest strasznie zapracowana. Sławijskie ministerstwo sportu jest niedofinansowane i dysponuje stosunkowo niewielkimi możliwościami – o czym Bohaterowie dowiedzą się w trakcie rozmowy.

Zdaniem ambitnej ministry jednym ze sposobów, aby to zmienić jest piłka nożna, która pozwoli powiązać patriotyzm ze sportem, traktując go jako substytut wojny.

”BOHATERÓW GRACZY POPROSI O POMOC PANI MINISTRA SPORTU IRENA KOMAR. DO SPOTKANIA DOJDZIE W SIEDZIBIE MINISTERSTWA SPORTU I TURYSTYKI W GNIEŹDZIE.

„Mamy dobrych graczy – stwierdzi Komar – mamy też dobrą ligę, w przeciwieństwie do np. Morgowii lub Jotunheimu. Niestety brak nam dobrej infrastruktury, ale w zasadzie jest, gdzie trenować, a młodzi chłopcy i dziewczęta grają... dlatego potrzebujemy... nie, nawet nie tytułu mistrza, potrzebujemy namacalnego sukcesu, czegoś, co sprawi, że piłka nożna stanie się naszym sportem narodowym.”

Bohaterowie Graczy zapewne zapytają, w czym mogą pani ministrze pomóc. Po chwili zjawi się czekający na rozmowę selekcjoner – Gabriel Anioł, dymnicki troll. „Pan Anioł ma mało kontaktu z zagranicznym futbolem...” – doda ministra Komar.

„Przedem wszystkim mam mało kontaktu z niektórymi zawodnikami” – stwierdzi selekcjoner.

Anioł przygotował już listę kadry i wskaże trójkę zawodników, którzy – jego zdaniem – mogą sprawić problemy. Jeśli wśród BG znajduje się sportowiec, to właśnie on otrzyma stanowisko asystenta trenera – zresztą, może to być w zasadzie każda inna osoba, sławijski sport jest bowiem młody i potrzebuje każdej możliwej formy pomocy.

Jeśli Bohaterowie będą dalej indagować panią Komar i pana Anioła, ci nalegać będą na pomoc. Anioł da BG nazwiska i adresy problematycznych zawodników oraz dodatkowe kontakty, zaś pani ministra – Złoty Bilet. Ten dokument pozwoli im podróżować za darmo pierwszą klasą sławijskich kolei i wysyłać darmowe krystalogramy z każdej stacji.

Rozwinięcie

Bohaterów Graczy czekają podróże po kraju. Proponuję, abyście rozegrali to raczej filmowo, wrzucając na przykład od czasu do czasu drobny epizod na kolei. Oczywiście możliwe jest też wykorzystanie tych epizodów jako mini-przygód,

przeplatając je z bardziej złożonymi historiami – decyzja należy jednak do was.

BOHATERÓW CZEKAJĄ PODRÓŻE
PO KRAJU I NAMAWIANIE
OBIECUJĄCYCH ZAWODNIKÓW DO
WYSTĘPU W DRUŻYNIE NARODOWEJ.
CZY UDA IM SIĘ PRZEKONAĆ
GRZEGORZA KAZIUKA, MARCINA
PROSIACZKA I TADEUSZA BOŻUCHA?

Oto kilku zawodników, których możecie wykorzystać w tej części przygody. Większość z nich cieszy się już pewną sławą, dlatego test odpowiedniej umiejętności (zazwyczaj *półświatka* lub *blefu*) może często zastąpić lub uzupełnić rozmowę z zawodnikami.

Grzegorz Kaziuk

Ten młody i ambitny ork z okolic Żbiczewa dysponuje niezwykłym refleksem i szybkością, dzięki którym jest idealnym napastnikiem, nie tylko na slawijską skalę. Trener Anioł napomknął, że chłopak zadziera nosa i będzie stawiał żądania. W Żbiczewie Grzegorz mieszka w jednym z nielicznych murowanych domów znajdującym się w centrum miasta, na piętrze kawiarni. Od sąsiadów BG mogą dowiedzieć się (ST 15), że od paru dni odwiedza go morgowski biznesmen, niejaki Koryszew. Sam sportowiec nie będzie temu zaprzeczał. Poprosi o przywilej zostania kapitanem drużyny i o sporą łapówkę w wysokości 600 orłów. Gdyby Bohaterowie zechcieli się z nim targować, wspomni, że może przybrać morgowskie obywatelstwo – i to na naprawdę korzystnych warunkach, nawet z tytułem szlacheckim w razie zwycięstwa. Nie wspomni jednak, że brał już morgowskie czerwońce, aby porzucić drużynę. Nie rozgrywał tego spotkania jako konfrontacji, chyba że BG będą do niej aktywnie dążyli.

Koryszew wynajął opuszczony dworek szlachecki znajdujący się za miastem. Naciskany przez BG Kaziuk poda im dokładny adres. Bohaterowie,

którzy obcy są nieco z Morgowią (*wiedza ogólna* ST 25) mogą kojarzyć Koryszewa – to jeden z ludzi cara, niejasno powiązany z Ochraną, działający jako człowiek interesu na terenie Wanadii. Podbicie ujawni też, że Koryszew ma opinię skutecznego, bezwzględnego, ale i honorowego biznesmena.

Koryszew jest w Slawii eksporterem leśnego runa z Iskerii, ma też za zadanie wyszukać kilku zdolnych piłkarzy do nowej carskiej drużyny. Może bez trudu przemycić ich do Morgowii, gdzie natychmiast uzyskają obywatelstwo i od razu będą mogli zagrać w narodowej reprezentacji (piłka nożna to nowy sport i zasady nie zabraniają takiego działania).

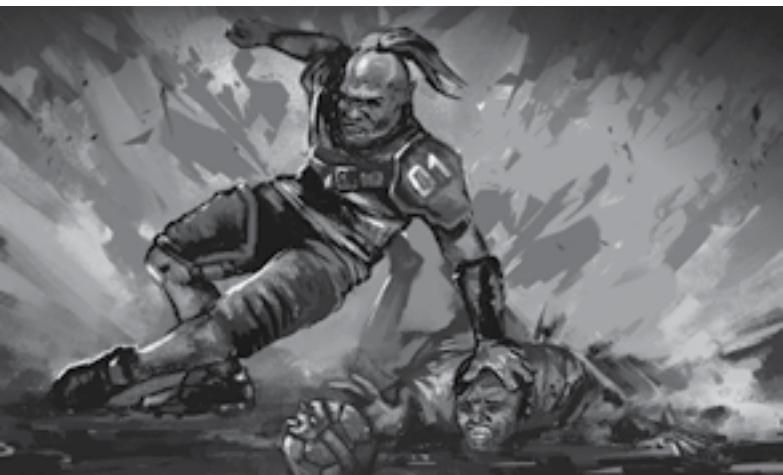
Z Koryszewem trzeba ostrożnie. W zasadzie Bohaterowie Graczy jeszcze nie mogą mu nic udowodnić – przyzna się do rozmów z Kaziukiem, ale nie wyjawia, że chce go przemycić. W Slawii nie jest jednak nietykalny, można go więc dość łatwo zaarrestować – ale będzie się wtedy bronił, a w razie poważnych kłopotów spróbuje się ukryć i przeczekać.

Jeśli Bohaterowie przekonali Kaziuka, aby ten został w kraju, ludzie Koryszewa odwiedzą sportowca w parę dni później. Najpierw przypomną mu, że wziął zaliczkę. Jeśli BG byli dla orka mili, ten ich o tym powiadomi. Kilka dni później morgowczycy użyją argumentów siłowych – zaatakują jego mieszkanie, ukryją zawodnika w dworku, a następnie wyruszą z nim do Morgowii.

Marcin Prosiaczek

Ten młody człowiek jest jednym z najlepszych pomocników we wschodniej Wanadii i czekałaby go zapewne wielka przyszłość, gdyby nie wypalenie zawodowe oraz potrzeba rozwoju duchowego, która zawiodła go do Klasztoru Pani Litościwej na Smoczym Kle, gdzie został mnichem. Marcin rozczarował się zarówno niepowodzeniami w życiu zawodowym, jak i pełnym agresji sportem.

Prosiaczek spotka się z Bohaterami Graczy w pachnącym ziołami ogródku klasztornym. Nakłonienie przeora, aby pozwolił mu się z nim spotkać nie będzie trudne. Wystarczy test *przekonywania* o ST 15 lub datek na klasztor (1 punkt Bogactwa). Samo przekonanie Marcina do powrotu do czynnego uprawiania sportu wymaga dyskusji. Podczas dyskusji,



lub wypytyując kolegów z drużyny Prosiaczka, Bohaterowie mogą dowiedzieć się następujących faktów. Ich wykorzystanie zasługuje na premię +3 do pierwszego testu:

- Marcin był w życiu zawodowym mechanikiem paromobilowym.
- Próbował też podnieść swoje kwalifikacje na kursach realnych Fundacji Wawelsteina – przez co nie miał czasu ani na życie prywatne, ani na pracę.
- Rzuciła go dziewczyna, zabierając ze sobą dziecko.
- Traktował piłkę nożną jako odpoczynek od ciężkiej pracy.
- Zazdrośni koledzy z drużyny zarzucili mu, że okradł kasę zespołu.

W klasztorze Marcin odnalazł poszukiwany od dawna spokój ducha i będzie bronił się zażarcie przed powrotem do Widlicy. Między innymi dlatego, że był istotnie winny defraudacji, a rodzina narzeczonej nie wiedziała o dziecku. Jeśli BG się tego nie dowiedzieli, może okazać się w przyszłości, że Prosiaczek zostanie zaaresztowany, a wyciągnięcie go z aresztu może wymagać łapówki (1 punkt Bogactwa, porażka w teście umiejętności o ST 20 oznacza także utratę 1 punktu Reputacji).

Tadeusz Bożuch

Tadeusz to młody troll z Gniazda, który oprócz gry w piłkę nożną jest znanym i lubianym w stolicy nauczycielem. Po części dzięki pracy korepetytora, po części zaś dzięki rosnącej popularności piłki nożnej poznał Alicję i zakochał się w niej bez reszty. Alicja Baum nie uważa jednak, że brutalna piłka nożna to sport dla Tadeusza. Jej rodzina posiada fabrykę golemów, sprowadza też żywność i części do paromobili z Czarnoborza. Bez problemu więc znajdują mu nową, dobrą pracę.

Sam Tadeusz jest najlepszym bramkarzem, jakiego trener Anioł widział od czasów Wojny. „Jakby Wotańczycy bronili się tak w osiemdziesiątym szóstym, to teraz byśmy formalinę pili” – stwierdzi trener. Niestety Tadeusz z radością rzucił dla Alicji sport.

Bożuch mieszka w dość dobrej dzielnicy Śródmieścia, a na podwórku kamienicy każdy

z chłopaków kopiących piłkę zaprowadzi BG do mieszkania ich idola. Obecnie praktycznie każdą wolną chwilę Tadeusz oraz Alicja spędzają razem (w obecności przyzwoitki) i jeśli ona nie jest u niego w mieszkaniu, to on jest z nią. Wieczorami, jak potwierdzi ogrody gospodarz domu (rzecz jasna pan Józef), BG na pewno go zastaną.

W niewielkim saloniku przy kolacji Bohaterowie będą mieli szansę przekonać Alicję, aby zaakceptowała sport. Odpowiednio ustalając stawkę, BG mogą wybrać, aby Bożuch zagrał tylko w mistrzostwach, by wrócił do piłki na stałe, a nawet rzucił Alicję. Eskaluj odpowiednio stawkę, którą muszą wysunąć Bohaterowie. Ostatnia propozycja może wymagać od BG poświęcenia punktu Reputacji. Pamiętaj, że obecność przyzwoitki oznacza, że to dość formalna dyskusja.

Argumenty, których Bohaterowie będą mogli użyć to m. in.:

- **Dla dobra dzieci** – Tadeusz pracuje jako nauczyciel, inspiruje dzieci (i swych sąsiadów). Alicja też myśli o potomstwie. Ten argument zapewni premię +5 do pierwszego testu.
- **Sława i pieniądze** – Tadeusz ma potencjał, aby zostać gwiazdą sportu. Nie chodzi mu raczej o pieniądze, ale też i nimi nie gardzi.
- **Współczesna piłka nożna jest bezpieczniejsza** – Alicja jest nieco zaborcza, ale jej główną motywacją jest troska o bezpieczeństwo narzeczonego. Być może drużynowy technomag potrafiłby zadbać o odpowiedni sprzęt ochronny lub rozwiązania medyczne?

Możesz też uwzględnić w konflikcie obecność Tadeusza, zagrywając na stół kartę, którą po odpowiednim rozegraniu sceny i zdaniu testu o ST 15 może wziąć do ręki każda ze stron (to akcja) i zagrać tak, jak normalną kartę.

Jeśli Bohaterom nie uda się przekonać Alicji, ktoś inny będzie musiał zastąpić Tacka. Być może któryś z BG, być może Filip Brodziński, który nie jest już jednak tak skutecznym bramkarzem.

Drużyna zebrana?

Nie ma powodu, aby nie zakończyć przygody widowiskowym meczem, nawet jeśli drużyna nie została skompletowana. Jeśli BG zwerbowali

z powodzeniem wszystkich zawodników, może to być nawet mecz finałowy. A jeśli im się nie udało? Może to Bohaterowie będą musieli zastąpić piłkarzy? Celem Sławii jest po prostu wyjście z grupy, natomiast w późniejszych przygodach możesz rozegrać mecze finałowe.

Zatem, z kim Bohaterowie zetkną się w finale przygody? Dramatyczna ironia wymaga chyba, aby był to Koryszew i Morgowska drużyna

narodowa (być może próbująca brudnych sztuczek), ale możesz też zechcieć rozlosować grupy finałowe samemu.

” PRZYGODA POWINNA ZAKOŃCZYĆ SIĘ WIDOWISKOWYM MECZEM, NAWET JEŚLI DRUŻYNA NIE ZOSTAŁA ZEBRANA.

Mechanika rozgrywania meczu

Mecz to specyficzna konfrontacja sprawnościowa. Użyj zasad związanych z pościgiem, jednak zastosuj poniższe zmiany:

- Znaczniki obrazują dominację na boisku, a nie wysunięcie do przodu. Dobicie przeciwnika oznacza, że udało się wykorzystać jego słabość, rozpracować taktykę i strzelić bramkę. Od tej chwili przeciwnik nie będzie więcej przeszkodą w tym meczu. Udatne ataki nie będące dobiciami również mogą odzwierciedlać gole – tak, aby zwycięzca konfrontacji miał jednak więcej bramek.
- By uprościć grę, nie przedstawiaj wszystkich graczy – poza kluczowymi zawodnikami (BG, odkryci zawodnicy) przedstaw połowę z nich jako statystów. Potraktuj zatem drużynę przeciętniaków jako pulę statystów 5k10 + ewentualnie bramkarz. Trener również może brać udział w konfrontacji, wspierając drużynę z drugiej linii. Wsparcie kibiców najlepiej rozegrać jako uzasadnienie kart archetypu.
- Piłka jest jedna, zatem bohater będący w jej posiadaniu może wykonywać akcje ofensywne nie będące ruchem i nie odkładać przy tym kości. Pozostali muszą poruszać się i manewrować, inaczej stracą przewagę, czyli znacznik. Możesz też spróbować odebrać piłkę przeciwnikowi – to test *wysportowania*. Zignoruj zasady dotyczące trudności trasy.
- Podczas meczu możesz wykorzystywać do zdejmowania znaczników zasadniczo tylko umiejętność *wysportowania*. Czasem możesz jednak użyć: *ukrywania się*, aby odzwierciedlić atak z zaskoczenia; *sposzregawczości*, aby zauważyć położenie kluczowych zawodników; *analizy*, aby przejrzeć technikę gry. Jeśli nie tylko wygranie meczu jest stawką, odpowiednie mogą okazać się również *ekspresja* i *zastraszanie*.

Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy

Alicja Baum

Piękna narzeczona Tadeusza, ognista trollica.

Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, troll, pula 2k10; odporność 3

Zdolności:

Cecha rasowa: płomienna pasja;

Atuty: urocza, kontrargument, celna riposta;

Prawdziwa miłość: pewność siebie +3, w dyskusji ignoruje pierwszą próbę niedeklarowanego dobicia.

Walka: walka 6/9+; obrona 12

Pościg: Pojazdy 6/10+, wytrwałość 12

Dyskusja: ekspresja 6/8+, perswazja 9/8+, zastraszanie 6/8+; pewność siebie 17

Michał Prosiaczek

Skruszony grzesznik, unikający konsekwencji przestępca i przy okazji zdolny piłkarz.

Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10; odporność 3

Zdolności:

Zdolności piłkarza: zobacz opis piłkarzy;

Atuty: krasomówca, bezczelny kłamca, celna riposta;

Słabość: winny; broniąc się przed słusznymi zarzutami ze strony Bohaterów, Michał musi deklorować manewry.

Walka: walka 6/9+; obrona 14

Pościg: wysportowanie 9/8+, wytrwałość 16

Dyskusja: blef 6/9+, ekspresja 6/9+; pewność siebie 14

Fiodor Nikołajewicz Koryszew

Wielki jak niedźwiedź, jowialny i zarośnięty. Pod przykrywką wesołego Morgowczyka ukrywa się człowiek do specjalnych poruczeń cara Władimira. Bezwzględny, lojalny, ale nie pozbawiony też honoru.

Domyślna konfrontacja: walka

Przeciwnik, człowiek, pula 3k10; odporność 4

Zdolności:

W splot słoneczny: podbicie w walce wręcz zmniejsza pulę przeciwnika o 1k10 dla następnej rundy;

Bezlitosny: w dyskusji lub pościgu może deklorować ataki oparte na walce lub strzelaniu;

Atuty: nie do zabicia, zapaśnik, naganiacz, niepodważalny argument;

Swój człowiek: zdolność rasowa człowieka.

Walka: walka 6/9+, strzelanie 6/9+; atuty, w splot słoneczny; obrona 14

Pościg: wysportowanie 9/8+, pojazdy 9/9+, półświatek 9/8+, wytrwałość 14

Dyskusja: blef 6/9+, ekspresja 9/9+, zastraszanie 9/9+; pewność siebie 14

Ludzie Koryszewa

Standardowi przestępcy z cechą *zbir*, użyj statystyk ze strony 449 podręcznika podstawowego do *Wolsunga*.

Piłkarze

Podczas meczu użyj poniższych statystyk dla wybitnych piłkarzy. Możesz dodać lepszym piłkarzom osiągnięcia lub atuty.

Domyślna konfrontacja: konfrontacja sprawnościowa (mecz)

Przeciwnik, różne rasy, pula 2k10; odporność 2

Zdolności:

Mobilizacja: raz na scenę może przegrupować drużynę, wzywając dwóch zawodników-statystów;

Kostium piłkarza: wysportowanie +3, za żeton raz na konfrontację odzyskuje znacznik;

Pozycja: wybierz co najmniej jedną z poniższych zdolności:

Pomocnik: raz na scenę może wydać żeton, aby automatycznie przejąć piłkę;

Napastnik: nie traci znacznika w przypadku nieudanego dobiecia;

Obrońca: raz na scenę może wydać żeton, aby sojusznik odzyskał znacznik;

Bramkarz: +5 do prób dobiecia go.

Walka: Walka 6/9+, obrona 14

Mecz: wysportowanie 9/9+, spostrzegawczość 6/10+, wytrwałość 16

Dyskusja: ekspresja 6/9+; pewność siebie 14

WOLSUNG

MAGIA WIEKU PARY



**WSZYSTKIE PODRĘCZNIKI KUPISZ NA:
www.RPGsklep.pl**

LISTY Z YUGGOTH – DZIWNE EONY

Zapomniany wiek dziewiętnasty

MARCIN „PALADYN” ROSZKOWSKI

ILUSTRACJA: KACPER KUTRZUBA



Prowadzenie Zewu Cthulhu to nie przelewki. Wie o tym każdy Strażnik Tajemnic. Detektywistyczne dochodzenia, tajemnicze sprawy, ciekawe miejsca do odwiedzenia i budowanie atmosfery – oto chleb powszedni prowadzącego. Niestety bez wyraźnie nakreślonych realiów społecznych nawet najlepsza intryga wiele straci ze swego uroku.

Podręcznik podstawowy oferuje nam kilka okresów, w których możemy osadzić nasze przygody. Najpopularniejsze są lata dwudzieste minionego stulecia. Nic w tym zresztą dziwnego, skoro to właśnie w tej epoce rozgrywa się większość opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta. Wystarczy, że Strażnik Tajemnic nawiąże chociażby kilkoma słowami do jego prozy, a w głowach graczy natychmiast pojawią się odpowiednie obrazy. Choć Samotnik z Providence przedstawiał rzeczywistość tamtej epoki na swój własny, charakterystyczny sposób, to należy stwierdzić, że do sesji pasuje on idealnie. W swej twórczości Lovecraft pominął znaczne fragmenty życia społecznego, ale jego specyficzną wizją świata zajmiemy się kiedy indziej.

„**PODRĘCZNIK PODSTAWOWY OFERUJE NAM KILKA OKRESÓW, W KTÓRYCH MOŻEMY OSADZIĆ NASZE PRZYGODY. SCHYŁKOWE LATA XIX WIEKU SĄ UKŁONEM W STRONĘ WIELBICIELI POWIEŚCI PRZYPADK CHARLESA DEXTERA WARDA.**

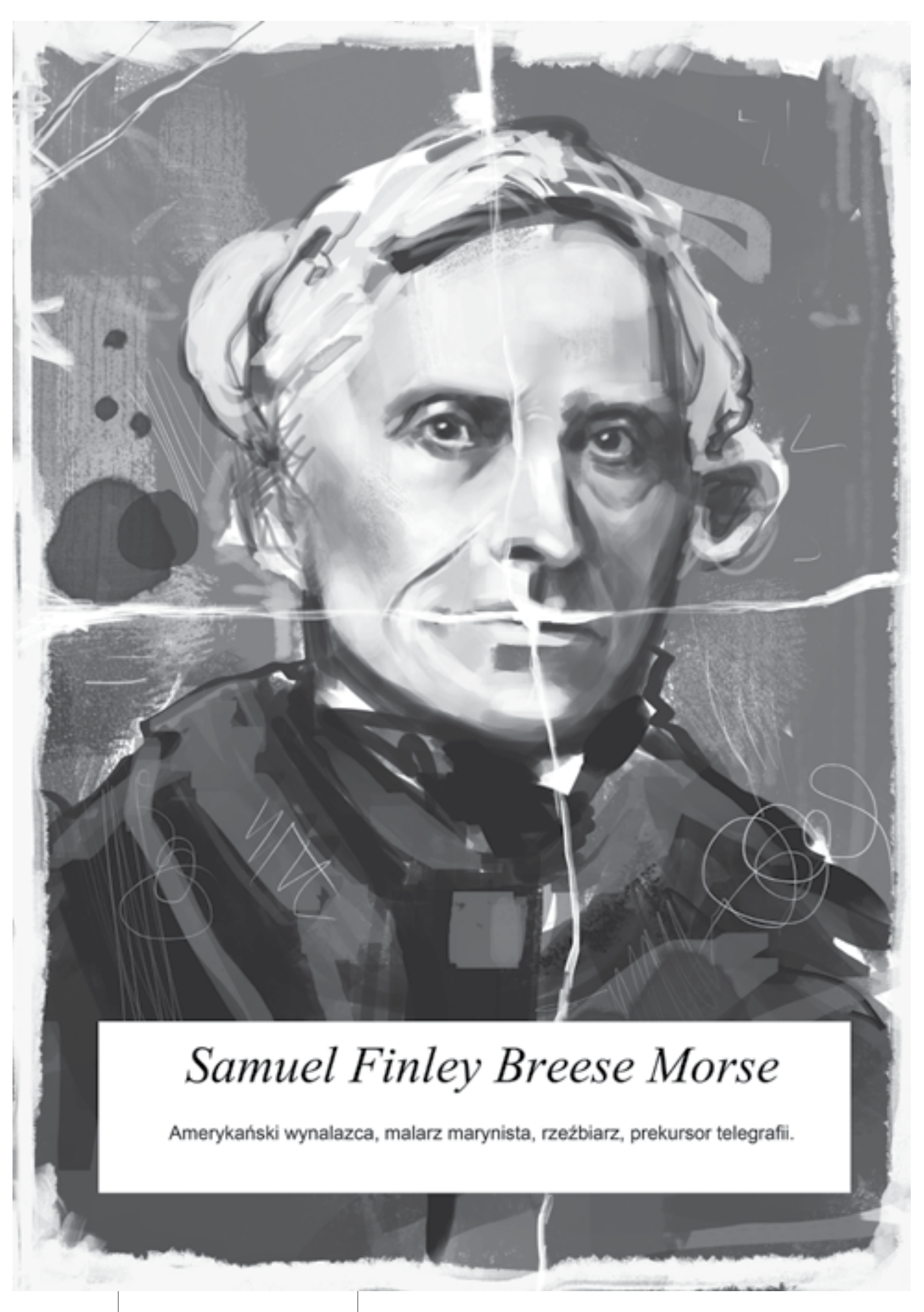
Drugą epoką, którą oferuje nam podręcznik są lata 90. XX wieku. To dość oczywiste, ponieważ *Zew Cthulhu* pojawił się na rynku właśnie pod koniec XX wieku. Epoka lat 90. była przeznaczona dla tych Strażników Tajemnic, którzy nie chcieli się babrać w przeszłości (Serio? Są tacy?). Stawiała przed nim jednocześnie pewne specyficzne wyzwania i po trosze utrudniała im zadanie

– głównie z powodu konieczności wiarygodnego uwspółcześnienia grozy Mitów.

Ostatnim okresem prezentowanym w podręczniku podstawowym są schyłkowe lata XIX wieku. Ich pojawienie się jest ukłonem w stronę wielbicieli powieści *Przypadek Charlesa Dextera Warda*, która rozgrywa się właśnie w tamtej epoce. Choć „normalne” opowiadania HPL-a pełnymi garściami czerpią z tamtych czasów, zakorzeniając w nich wydarzenia, które miały posłużyć Mistrzowi jako tła dla głównych osi intryg, to epoka ta pozostaje na uboczu twórczości pisarza. Podobnie rzecz ma się zresztą i z sesjami. Osobiście poprowadziłem chyba jedną sesję opartą o dziewiętnastowieczne realia (w moich przypadku ta epoka to domena *Masque of the Red Death and the Other Tales*). Od innych Strażników Tajemnic także nie słyszałem, żeby sięgali do tej epoki. A szkoda!

„**PROWADZENIE ZEWU CTHULHU NIE JEST ŁATWYM ZADANIEM. STRAŻNIK TAJEMNIC POWINIEN ODDAĆ SPECYFICZNEGO DUCHA EPOKI, W KTÓREJ OSADZIŁ SWOJĄ SESJĘ.**

Prowadzenie *Zewu Cthulhu* nie jest łatwym zadaniem. Nie dość, że Strażnik Tajemnic musi zadbać o odpowiedni scenariusz, nastrój grozy i wątki dla każdej z postaci, to jeszcze powinien oddać specyficznego ducha epoki, w której osadził swoją sesję. W tym artykule pod żadnym pozorem nie zamierzam opisywać życia codziennego lub historii społecznej,



Samuel Finley Breese Morse

Amerykański wynalazca, malarz marynista, rzeźbiarz, prekursor telegrafii.

okultystycznej albo jakiegokolwiek innej. Na ten temat napisano wiele opracowań, a mnie nie starczyłoby miejsca, żeby choćby pobieżnie zarysować to zagadnienie. Chciałbym jednak zaferować prowadzącemu ściągawkę, kilka haseł kluczy z wyjaśnieniami, które dadzą mu pewne narzędzia do odtworzenia na sesjach atmosfery ostatnich lat XIX wieku.

Światło i ciemność

Mrok bywa często niedoceniany w grach fabularnych. Infrazwizja lub postrzeganie pozazmysłowe są wytrychem, który pozwala obejść tę niedo-
godność, a my, ludzie mieszkający w miastach i zelektryfikowanych wsiach, nie wiemy, czym jest brak światła. Wystarczy jednak pójść nocą do lasu lub wyjechać na prowincję, gdzie nie świecą żadne uliczne latarnie, aby przekonać się, jak bardzo ciemność ogranicza możliwości człowieka.

Na początku XIX wieku głównym źródłem światła był ogień: od świec, przez lampy łożowe, aż po wynalezioną w połowie stulecia lampę naftową. Równoległe, w pierwszej połowie XIX wieku, powstały lampy gazowe rozświetlające miasta. Ich światło było dość charakterystyczne i paradoksalnie rzucało głębokie cienie. Lampy gazowe były źródłem światła w większych miastach, ponieważ wymagana do ich montażu instalacja była skomplikowana i droga. Ponadto istniało niebezpieczeństwo zapłonu i pożaru. W XX wieku lampy gazowe zostały wyparte przez lampy elektryczne.

Podróże

XIX wiek był okresem, kiedy transport uległ ogromnym zmianom. U zarania epoki podróżowano pieszo, na końskim grzbiecie, wozem lub dorożką. Kiedy wiek chylił się ku końcowi, pojawiły się koleje żelazne, które w nieprawdopodobny sposób skróciły czas podróży. Na wsiach i w mniejszych miastach sytuacja się nie zmieniła, ale w metropoliach pojawiły się tramwaje konne, a gdzieniegdzie (np. w San Francisco) tramwaje linowe. Pierwsze samochody próbowano konstruować już w XVIII wieku, ale o tym, żeby wyszły one poza stadium ciekawego eksperymentu będzie można mówić dopiero w wieku XX. W XIX wieku podróż lądową odbywało się dorożką, bryczką lub koleją.

Druga połowa XIX wieku to okres, gdy na morzach królowały parowce. Z początku

niebezpieczne (za sprawą eksplozji kotłów), dość szybko wyparły żaglowce i stały się popularnym środkiem transportu osobowego i towarowego. W Ameryce sławne były też parowce, które pływały wzdłuż biegu Missisipi. Handel morski i przewozy osób przez Atlantyk szybko stały się rutynową podróżą, a parowce zaczęły wkrótce walczyć o Błękitną Wstęgę Atlantyku – trofeum kojarzone niegdyś z okrętami żaglowymi.

” MROK BYWA CZĘSTO
NIEDOCENIANY W GRACH
FABULARNYCH. NA POCZĄTKU XIX
WIEKU GŁÓWNYM ŹRÓDŁEM ŚWIATŁA
BYŁ Ogień: OD ŚWIEC, PRZEZ LAMPY
ŁOJOWE, AŻ PO WYNALEZIONĄ
W POŁOWIE STULECIA LAMPĘ NAFTOWĄ.

Wiadomości i komunikacja

Także i pod tym względem wiek XIX był okresem rewolucji. Jeszcze na początku stulecia komunikacja na dłuższe dystanse oznaczała wrzeszczenie do sąsiada lub wysyłanie listów za pomocą poczty. W 1837 roku Samuel Morse opracował telegraf i alfabet do przekazywania nim informacji. Ten rewolucyjny wynalazek sprawił, że wieści zaczęły docierać z błyskawiczną (jak na tamte czasy) szybkością. Było to bardzo ważne, ponieważ umożliwiło przekazywanie informacji na skalę narodową, co wykorzystywano na przykład do ścigania bezkarnych dotychczas przestępców. Jak grzyby po deszczu wyrastały słupy telegraficzne i placówki, w których można było nadać wiadomość. Świat nagle stał się mniejszy i nie tak odosobniony, jak kiedyś.

Prasa i literatura

XIX stulecie było czasem ludzi czytających. Po części dlatego, że brak jeszcze było masowych rozrywek. Radio i telewizja były jeszcze pieśnią odległej przyszłości. Wykształceni ludzie zaczytywali się w klasycznej literaturze, a jej wpływ widać było na co dzień w prywatnych sentencjach, odwołaniach do antyku lub znajomości łaciny i greki. Wpływ literatury na społeczeństwo był szczególnie widoczny w przypadku pisarzy: dość wspomnieć Trylogię Henryka Sienkiewicza lub *Chatę Wujka Toma* Harriet Beecher Stow, która tchnęła wiatr w żagle abolicjonistów. Siła słowa pisanego okazała

się zdolna poruszyć z posad kraje lub zepchnąć je w odmęty wojny domowej. Prasa XIX wieku zaczęła dość skromnie jako gazety drukowane jedynie dla prenumeratorów, aby pod koniec stulecia stać się pierwszym prawdziwym medium masowym. Niektóre z dzienników miały po dwa wydania (poranne i wieczorne), a ich lektura była ważnym elementem codziennej rutyny. Ich rozprowadzaniem zajmowali się posłańcy i gazeciarze.

”XIX STULECIE BYŁO CZASEM LUDZI CZYTAJĄCYCH. PO CZĘŚCI DLATEGO, ŻE BRAK JESZCZE BYŁO MASOWYCH ROZRYWEK. RADIO I TELEWIZJA BYŁY JESZCZE PIEŚNIĄ ODLEGŁEJ PRZYSZŁOŚCI.

Medycyna

Wiek XIX był okresem, kiedy nowoczesna medycyna znalazła posłuch i rozgłos oraz ograniczyła gusła, zieleństwo i przesady. Choć jeszcze daleko było do aparatów rentgenowskich lub penicyliny, to nauki medyczne rozwijały się dynamicznie i szybko. Lekarze wojskowi operowali wręcz taśmowo, a podczas Wojny Secesyjnej przeprowadzili setki tysięcy, jeśli nie miliony zabiegów. Podobnie rzecz miała się w Europie. Higienicy z powodzeniem wprowadzili nawyki wyparzania instrumentów medycznych oraz mycia rąk przed, pomiędzy i po zabiegach, redukując w ten sposób dużą liczbę zgonów z powodu zakażeń. Przyrządy lekarskie stały się wyspecjalizowane i sprawny medyk był w stanie przeprowadzić wiele zabiegów: od prostego złożenia złamanej kończyny po operację lub – uchowaj Boże – amputację.

Nauka i kultura

Być może będzie wydawało się to dziwne, ale w XIX wieku ludzie pasjonowali się odkryciami archeologicznymi i geograficznymi tak, jak obecnie ludzie emocjonują się życiem celebrytów. Wielkie wystawy i odczyty naukowców gromadziły tłumy, a każde odkrycie traktowano jak powód do narodowej fety. Za przykład manii niech posłuży to, że pierwsze strony gazet informowały o kolejnych odsłonach tzw. „Wojny Kości”, jaką toczyli ze sobą dwaj amerykańscy paleontolodzy. O tym, jak zażarty był to spór świadczy fakt, że fałszowali oni wyniki badań i sabotowali prace przeciwnika, uciekając się nawet

do wysyłania szpiegów do „wrogiego obozu”. Każda odsłona dramatu i nowe odkrycie były gorączkowo relacjonowane przez prasę, a miliony z zapartym tchem wyczekiwały kolejnych wieści.

Wraz z ustanowieniem ośmiogodzinnego czasu pracy klasa średnia i robotnicy mieli czas na odpoczynek. Dzięki nadwyżkom finansowym ruszyli do teatru i opery, które stanowiły powszechne źródło rozrywki. Zawód aktora zaczął zyskiwać sobie jeszcze większy rozgłos, podobnie jak diwy operowej. Choć apogeum tego uwielbienia miało dopiero nadejść w latach 20. kolejnego stulecia, to widok bogatego adoratora z bukietem kwiatów, który czekał za kulisami na piękną aktorkę stał się czymś powszechnym.

Fotografia

Wielkim wynalazkiem XIX stulecia była fotografia. Choć aparaty były jeszcze nieporęczne, wielkie i ciężkie, a czas naświetlania długi oraz wymagający żmudnego pozowania, to ludzie oszaleli na punkcie rodzinnych portretów i zdjęć okolicznościowych. Najbardziej niepokojącym przejawem tej fascynacji były „księgi zmarłych”, czyli albumy ze zdjęciami, na których żywi członkowie rodu pozowali u boku zmarłych. Szczególnie bolesne były te, na których widać dzieci. Fotografia dostarczała ogromnej rozrywki (np. stereoskopowa), ale była dość prymitywna i trudno wyobrazić sobie, żeby Badacze Tajemnic wozili ze sobą aparat lub przybory do wywoływania zdjęć.

”WIELKIM WYNALAZKIEM I FASCYNACJĄ XIX STULECIA BYŁA FOTOGRAFIA. NAJBARDZIEJ NIEPOKOJĄCYM PRZEJAWEM TEJ FASCYNACJI BYŁY „KSIĘGI ZMARŁYCH”.

Społeczne realia epoki

Poniższe uwagi są radą dla drużyn, które chciałyby grać „historycznie” i zgodnie z duchem XIX stulecia. Niestety opisują one mizoginię i szowinizm dawnych czasów, uświadamiając nam jednocześnie, jak wielkie zmiany w życiu społecznym zaszły przez ostatnie nieco ponad sto lat. Z tego powodu porady te nie są dla wszystkich i jeśli przeszkadzałyby one komuś w dobrej zabawie, należy je zignorować.

Wiek XIX był okresem, w którym rozpoczęły się wielkie przemiany społeczne, ale na efekty tych procesów trzeba było jeszcze długo poczekać. Tak

jak z upływem wieków na znaczeniu traciło szlachectwo, tytuły i pochodzenie, tak w XIX stuleciu coraz większą rolę odgrywała majątność i obrotowość. Mimo to istniała wyraźna zarysowana linia podziału pomiędzy arystokracją, klasą średnią i pospólstwem. Zasadniczo te trzy grupy nie mieszały się ze sobą, jednak istniała możliwość ruchu w górę lub w dół hierarchii społecznej. Arystokraci biednieli i musieli opuszczać pałace, obrotni kupcy wzniesli się lub kupowali tytuły szlacheckie. Nuworysze byli traktowani z wyższością, ale tolerowano ich – zwłaszcza, jeśli stały za nimi ogromne fortuny. Kariera wojskowa lub nadzwyczajne osiągnięcia umożliwiały błyskawiczny awans społeczny, który spotykał się z aprobatą nawet starej arystokracji. Okazją do polepszenia własnej pozycji był stan duchowny lub kariera naukowca, choć jej koszty były wysokie, a o ulgach dla studentów z nizin społecznych nikt wtedy nie myślał.

” WIEK XIX BYŁ OKRESEM, W KTÓRYM ROZPOCZĘŁY SIĘ WIELKIE PRZEMIANY SPOŁECZNE, ALE NA EFEKTY TYCH PROCESÓW TRZEBA BYŁO JESZCZE DŁUGO POCZEKAĆ.

Kolejnym elementem, który powodował erozję dawnego porządku społecznego były ruchy sufrażystek. Zapoczątkowane u schyłku XIX stulecia, szczególnie aktywne pozostawały na przełomie wieków, a ich celem było przyznanie kobietom częściowych lub pełnych praw wyborczych. Choć z reguły ich działania ograniczały się do tzw. nieposłuszeństwa obywatelskiego, to miały one też swoje „zbrojne ramię”. Ruch sufrażystek nazywany jest pierwszą falą feminizmu i choć zakończył swe działanie po spełnieniu postulatów, to jego kontynuatorki pracowały przez cały wiek XX, realizując kolejne cele, czego owocem były daleko idące przemiany społeczne, które nastąpiły po drugiej wojnie światowej.

Role społeczne w XIX wieku były ściśle zdefiniowane i choć istniały od nich odstępstwa, to były one rzadkością. Można powiedzieć, że był to sztywny gorset wiktoriańskich obyczajów, moralności i religijności, sięgający niekiedy wręcz do wzorców purytańskich. Choć rewolucje obyczajowe okresu po drugiej wojnie światowej i lat 60. XX wieku były jeszcze mglistą przyszłością, to

właśnie pod koniec XIX wieku zostały zasiane ziarna, które wykiełkowały pod ich postacią.

” ROLE SPOŁECZNE W XIX WIEKU BYŁY ŚCIŚLE ZDEFINIOWANE I CHOĆ ISTNIAŁY OD NICH ODSTĘPSTWA, TO BYŁY ONE RZADKOŚCIĄ.

Od mężczyzny tamtej epoki wymagano, żeby się ożenił, założył rodzinę i ją utrzymywał. Kobieta miała zaś opiekować się domowym ogniskiem, dbać o męża i wychowywać dzieci. Religia była fundamentem społecznej osobowości, dlatego na ateistów lub innowierców patrzono z nieufnością. Od rodziny wymagało się, żeby składała się z małżonków i kilkorga dzieci. Pary bez potomstwa były obiektem plotek i podejrzeń. Homoseksualizm uważano a grzech i przestępstwo, bardzo długo był on karany kryminalnie. Praktycznie każde odstępstwo od „porządnej normy” gwarantowało ostracyzm społeczny, a niekiedy jawne represje.

Równie silne były ksenofobia i szowinizm narodowy. Imigranci w Ameryce Północnej częstokroć mieszkali w skupiskach rodaków i nie musieli uczyć się języka angielskiego, ponieważ nie wyściubiali nosa poza swoje getto. Powszechna i uznawana za słuszną była teza, że biały człowiek dominuje nad Murzynami, Azjatami lub rdzennymi mieszkańcami rejonów kolonialnych. Taki rasizm miał dwa oblicza: od niespecjalnie prawdziwego, ale utrwalonego w publicznej świadomości obrazu Południowca, tj. plantatora i okrutnego nadzorca niewolników, po „brzemień białego człowieka”, który miał ostatnich ludzi ucywilizować i wykształcić. Nie trzeba chyba pisać, ile zła, cierpienia i zniszczeń przyniosło takie podejście.

*

Koniec XIX wieku był kompletnie odmienny od początku XXI. W niecałe sto dwadzieścia lat zmienił się wygląd świata, sposób ludzkiego myślenia, kultura i tempo życia oraz zdobycze cywilizacji. Mam nadzieję, że tych kilka uwag pomoże Strażnikom Tajemnic w poprowadzeniu fascynującej sesji osadzonej w epoce Charlesa Dextera Warda, a Badacze będą w stanie dealektować się atmosferą, rozwiązując jednocześnie tajemnice związane z Mitami Cthulhu.



UPIORNA WOJNA

Recenzja podręcznika podstawowego do *Weird War II*

DANIEL „KARP” KARPIŃSKI

ILUSTRACJA: LUKASZ PODGÓRSKI



Strzelec Adam Gleń leżał pięć metrów od wachmistrza. Spod ziejącego ze środka czoła otworu po kuli, jego szeroko otwarte, szkliste oczy z żalem wpatrywały się w niebo. Niemcy byli tam, gdzie być ich nie powinno. Wywiad jak zwykle nawalił, nic nowego. Mimo zapadającego powoli zmroku, snajper strzelał z piekielną precyzją, w dodatku z ponad pół mili i jakoś tak cicho. Wachmistrz wydał szepciem rozkazy i wskazał dłonią bezpieczną drogę. Dopadną drani, nie ma takiej siły, która by ich przed tym powstrzymała. Raz jeszcze spojrzął na ciało młodego żołnierza i poczuł, jak włosy jeżą mu się na głowie. Martwy strzelec, podpierając się karabinem, niezdarne podnosił się z ziemi...

Przedstawiona powyżej scena to codzienność na sesjach *Weird War II* – systemu, którego polska edycja jeszcze w tym roku ukaże się nakładem wydawnictwa Fajne RPG. Produkt Pinnacle Entertainment Group nie opisuje kolejnego *neverlandu* i nie jest systemem, jakich wiele, ponieważ odważnie stawia na konkretną tematykę oraz konsekwentnie się jej trzyma. I dobrze na tym wychodzi. Areną działań bohaterów jest II wojna światowa na niemal wszystkich jej frontach: od Europy Zachodniej, aż po Daleki Wschód. Wojna ta odcisnęła głębokie piętno na Polsce i jest nierozzerwalnie związana z naszą historią, przez co *WWII* może być dla nas tym, czym są *Martwe Ziemie* dla Amerykanów.

Pierwszy rzut oka

Solidne wydanie, pełen kolor, twarda okładka, blisko sto osiemdziesiąt stron. Klimatyczne ilustracje, przeplatane zdjęciami z epoki i starymi propagandowymi plakatami, tworzą bardzo estetyczną szatę graficzną. Tym, co pierwsze przykuło moją uwagę, była jednak szczypta polskości. Wśród autorów – co fanów *Savage Worlds* nie dziwi – figuruje Piotr Koryś, okładkową ilustrację wykonał Daniel Rudnicki, całość otwiera krótka scena właśnie z Polski, a wzmianek o naszym kraju nie brakuje w całym podręczniku. „Dorobiliśmy się” nawet własnej przewagi narodowej – *Polska дума* dodaje punkt Wytrzymałości. Niby mała rzecz, a cieszy.

”ARENĄ DZIAŁAŃ BOHATERÓW
JEST II WOJNA ŚWIATOWA NA
NIEMAL WSZYSTKICH JEJ FRONTACH:
OD EUROPY ZACHODNIEJ, AŻ PO
DALEKI WSCHÓD.

Dla osób mniej obeznanych z *Dzikimi Światami* przydatną informacją może być fakt, że *Weird War II* nie jest samodzielny produkt. Aby weń zagrać, potrzebny będzie podręcznik podstawowy do *Savage Worlds*. Dla jednych to minus, dla drugich plus – jeśli znasz już mechanikę *SW*, pozostaje ci wyłącznie zapoznanie się z bogatym światem kolejnego *settingu*.

Kompania braci

Podobnie jak w innych systemach z serii *Weird Wars* (*Necropolis*, *Tour of Darkness*, *Weird Wars*

Rome), bohaterowie wcielają się w żołnierzy walczących w jednym oddziale, co zachęca do grania drużynowego. Z założenia gracze znajdują się po jednej stronie konfliktu, gdyż w przeciwnym wypadku sesje kończyłyby się po kwadransie. Zresztą wzajemne zaufanie i karność postaci są tutaj bardzo ważne – wszak oprócz nazistów lub Japończyków, bohaterom przyjdzie zmierzyć się z siłami o wiele bardziej niebezpiecznymi.

Niezależnie od tego czy zdecydujecie się stworzyć oddział stanowiący monolit, czy też składającą się z ekspertów drużynę do zadań specjalnych, znajdziecie w *WWII* masę informacji, które przygotują was do tego fabularnie i ułatwią mechaniczną kreację bohatera.

Gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą

Weird War II to *setting* opowiadający o żołnierzach w czasie II wojny światowej. Oczywiście nie stoi na przeszkodzie, aby poprowadzić kilka scenariuszy szpiegowskich lub przesiąkniętych grozą, których akcja toczyć się będzie na terenach okupowanych albo zagrożonych atakiem wrogiej armii. Pamiętajmy jednak o tym, że system ten został napisany dla osób, które lubią bitwy, walkę, strzelanie i spora jego zawartość ma pomagać w rozgrywaniu takich właśnie sesji. Jeśli w swoich przygodach będziesz omijał działania wojenne, prawdopodobnie nie wykorzystasz nawet połowy zawartości podręcznika. Zatem, jeśli chcesz grać szpiegiem, łowcą potworów lub oficerem „bawidamkiem”, sięgnij po inny system – na przykład *Sensację i przygodę*.

”JEŚLI W SWOICH PRZYGODACH
BĘDZIESZ OMIJAŁ DZIAŁANIA
WOJENNE, PRAWDOPODOBNIENIE
NIE WYKORZYSTASZ NAWET POŁOWY
ZAWARTOŚCI PODRĘCZNIKA.

Co z osobami, które chętnie wcielą się w rolę żołnierzy, ale nie przepadają za horrorem? Z dwóch przyczyn powinny bawić się bardzo dobrze. Po pierwsze, w *WWII* bez problemu można rozgrywać takie właśnie sesje, a prowadzenie ich jest wręcz zalecane przez autorów. Po drugie zaś, jeśli na szóstej lub siódmej sesji zastrzelony nazista powstanie nagle jako zombie, gracz może być tym

równie zaskoczony, co jego postać. *Weird War II* to horror, ale taki, w którym demonicznym przeciwnikom nie tylko można się przeciwstawić, ale da się ich również pokonać. Zatem groza, ale w konwencji pulp.

Z pulpową konwencją wiąże się jeszcze jedna sprawa. To nie jest gra poruszająca ciężkie tematy, takie jak Holokaust. Zestawienie obozów koncentracyjnych z mumiami, ghoulami i wilkołakami w mundurach SS jest, delikatnie rzecz ujmując, w nienajlepszym guście. Jeśli szukasz gry o wojnie, która porusza trudniejsze zagadnienia, sięgnij chociażby po niedawno wydane po polsku *Szare Szeregi* lub dodatek do *Upiorna Charnel Houses of Europe: The Shoah*.

Przyjedź mamę na przysięgę

Teoretycznie przygotowanie sesji w realiach drugiej wojny światowej jest możliwe przy wykorzystaniu podręcznika podstawowego do *Savage Worlds* – zwłaszcza, jeśli jesteś pasjonatem historii i militariów, albo wręcz przeciwnie: ani ty, ani gracze nie przywiązujecie wagi do „detali”. Nie oszukujmy się jednak, zazwyczaj poprowadzenie solidnego scenariusza w scenarii II wojny światowej wymaga od Mistrza Gry więcej czasu na przygotowanie sesji, niż w pierwszym lepszym systemie fantasy. Wypada znać podstawy historii, wiedzieć, kto z kim, gdzie i kiedy walczył, jak nazywa się określonej wielkości oddział, kto nim dowodzi, w co są uzbrojeni żołnierze...

” TO NIE JEST GRA PORUSZAJĄCA
CIĘŻKIE TEMATY, TAKIE JAK
HOLOKAUST. JEŚLI SZUKASZ GRY
O WOJNIE, KTÓRA PORUSZA
TRUDNIEJSZE ZAGADNIENIA, SIĘGNIJ
CHOCIAŻBY PO NIEDAWNO WYDANE
PO POLSKU SZARE SZEREGI.

Zniechęcam? Bez obaw, informacje zawarte w *Weird War II* bez problemu wystarczą, aby zapewnić rozrywkę na odpowiednim poziomie. Kilkanaście stron historii nie uczyni z was ekspertów z zakresu II wojny światowej, ale bez problemu zaplanujecie i poprowadzicie sesję. Dostaniecie opis jednostek, rang, ubrań, sprzętu, a nawet odznaczeń. Oczywiście do tego jest jeszcze cała masa broni: od

pistoletów do czołgów, a jeśli komuś znudzi się na lądzie, bez problemu znajdzie wszystko, czego tylko potrzeba, aby przenieść rozgrywkę w powietrze lub na morza. Nic też nie stoi na przeszkodzie, żeby poprowadzić jeden scenariusz w Ardenach, drugi na północno-afrykańskiej pustyni, a trzeci w azjatyckiej dżungli. Do tego specjalne zasady dotyczące rozgrywania bitew, wytrzymałości budynków, logistyki, pilotażu, starć na morzu oraz znane z *Savage Worlds: Horror* zasady poczytalności. Być może pierwsze sesje rozegracie z otwartym podręcznikiem, ale jeśli zapoznacie się z nim uważnie, nie powinno wam zabraknąć ani pomysłów, ani sposobów na ich realizację.

Dziwny jest ten świat

No właśnie, pomysły, czyli to, czym świat opisany w *settingu* różni się od naszego. Ludzkość od zarania dziejów walczy ze złem, które sama tworzy i karmi. Przemoc, okrucieństwo, złość i inne złe emocje, zwłaszcza gdy występują w ogromnym nasileniu w jednym miejscu i czasie, tworzą skupiska mrocznej energii, które odpowiednio podsycone mogą występować w materialnej formie. Im większa eskalacja zła, tym silniej się ono manifestuje, a najłatwiej o nie podczas wojen.

Siłom ciemności od wieków przeciwstawia się potężne, sekretne stowarzyszenie zwane Synami Solomona. Jego członkowie działają w obronie ludzkości, a ich szczególną uwagę zawsze przyciągają konflikty zbrojne. Nie inaczej było i w czasie II wojny światowej. Dwóch członków zakonu Synów Solomona, brytyjski minister i amerykański generał, założyło *Office of Special Investigations*, tajną – a jakżeby inaczej – organizację zwalczającą siły zła. Związek Radziecki nie pozostał w tyle. *Byuro Paranormalnih Otnoshenii* ma swoje korzenie także w Synach Solomona, z tą różnicą, że powstało na skutek zeznań agenta, który nie wytrzymał trudów zsyłki, pękł, złamał przysięgę i wydał wszystko ludziom Stalina. Pierwsi dysponują Cudami, drudzy Psioniką. Z kim zaś walczą?

Autorzy *Weird War II* w warstwie nadnaturalnej mocno inspirowali się historią, choć oczywiście rozwinęli ją nieco inaczej. Mamy zatem okultystyczne Towarzystwo Thule i nazistowską organizację Ahnenerbe, a na Dalekim wschodzie niesławna Jednostkę 731. Tyle, że tutaj naziści odnaleźli

legendarne ruiny Thule i posiadli magiczne moce, dzięki którym tworzą wilkołaki, a japońscy naukowcy, zwani Kuromaku, potrafią zapakować ludzki mózg do opancerzonej jednostki, która zabija wszystko, co stanie jej na drodze.

”AUTORZY WEIRD WAR II W WARSTWIE NADNATURALNEJ MOCNO INSPIROWALI SIĘ HISTORIĄ, CHOĆ OCZYWIŚCIE ROZWINĘLI JĄ NIECO INACZEJ.

Co na to gracze? Bohaterowie rozpoczynają swoją karierę jako zwyczajni żołnierze, a wojna dotyka ich okrucieństwami, które dobrze znamy z kart historii. Dopiero z czasem spotykają nadnaturalnych przeciwników i mogą – choć wcale nie muszą – zostać zwerbowani do OSI lub BPO.

Hej chłopcy, bagnet na broń...

Dziewczęta zresztą też, gdyż *WWII* nie zniechęca do grania kobietami, zwłaszcza agentkami OSI albo BPO. Inspiracji do rozegrania sesji w realiach II wojny światowej nie brakuje, a sam podręcznik dostarcza nam kampanię splotów *Rattenkrieg*, kilkadziesiąt „dzikich opowieści” oraz bestiariusz, w którym znajdziemy trochę nowych bestii. Na kilka z nich natknijemy się również i w innych *settingach*, ale wszystkie mają sporo wspólnego z wojną. Jeśli uważasz, że to za mało, aby poczuć klimat, sięgnij po dobry film – od klasyki po choćby ubiegłoroczną *Furię*. Gorąco polecam też dwa seriele: amerykańską *Kompanię braci* i rosyjski *Batalion karny*.

Czy warto zainteresować się *Weird War II*? Oczywiście, no bo jak tu nie mieć satysfakcji z odstrzelenia nazistowskiego zombie?

MARCIN STRYŻEWSKI

DZIEWIĄTE ŻYCIE

CZARNOKSIĘŻNIKA

Cztery wieki po wielkiej wojnie nad królestwem Estremarchii zaczyna panować zabójcza dla ludzi ciemność. Towarzyszy jej seria makabrycznych i niewyjaśnionych zbrodni. Ich tropem podąża Charles Errington, bystry i męski mimo siwizny mag, a jednocześnie oficer tajnej policji.

Co łączy z pozoru odległe wątki kapitana Charlesa, żonglerki Lili i kata Fahrیدا?

Ciemność zagarnia kolejne miasta. Czas się kończy, a wciąż nikt nie zdaje sobie sprawy, jak wielkie zagrożenie zawisło nad ich światem. Czy można jeszcze zapobiec katastrofie?

NOVAE RES





WEIRD WAR II

Wprowadzenie do systemu

TOMASZ „SMARTFOX” SMEJLIS

ILUSTRACJA: MICHAŁ JAWORSKI



Od godziny ziemia drżała od artyleryjskich salw. Zawoda płonęła, a rozlegająca się w Kałuszynie kakofonia bijących cekaemów i trzaskających mauserów sugerowała, że bój wszedł w swą zasadniczą fazę. Faszystowski kordon zacieśnił się wokół eiserne Division – elitarnej 1 Dywizji Piechoty Legionów. Zaciął, zwał paluchy i wbił pazury w krwawiącą od kilku dni formację. Nie było innego wyjścia, jak przebić się. Legioniści od kilku godzin walczyli. Wyparty hitlerowców z Zawody, uderzyli na Kałuszyn obsadzony przez zmotoryzowaną grupę Wehrmachtu ppłk. Wagnera.

Oddział porucznika Jelonka przedzierał się przez gęstą zabudowę miasteczka. Pod osłoną nocy zdołał przedrzeć się przez niemieckie pozycje, ale teraz, kiedy wrześnie słońce wzniosło się ponad horyzont, przebiwszy się przez zasłonę dymu, każdy krok przybliżał polskich żołnierzy do nieuchronnej katastrofy. Rozkaz generała Kowalskiego należało wykonać, jeśli ktokolwiek miał wyjść żywy z tej jatki. Piechurzy Wagnera już dawno zostaliby rozbici, gdyby nie jeden z Magów Krwi, opętanych przez Szatana czarowników z SS, którego runiczne zaklęcia rozbiły trzy kolejne szturmowe Polaków. Jelonek dał znak swoim żołnierzom, a ci sprawnie przebiegli na drugą stronę ulicy i zniknęli pomiędzy domami. Dowódca z okna starej, secesyjnej willi widział trzy wozy pancerne otoczone przez grupę niemieckich żołnierzy, a pomiędzy nimi tajemniczą postać w długim skórzanym płaszczu. Jelonek rzucił komendę. Długa seria z Browninga dała sygnał do ataku.

*

W kraju, w którym na przestrzeni ostatnich dzieśiąciu wieków wraże armie regularnie przetaczały się przez krajobraz, wojna jest niezwykle popularnym toposem. Starsze pokolenia Polaków biegały z kijkami imitującymi karabiny i „strzelały” do siebie, tocząc wyimaginowany bój na śmierć i życie. Młodsze też fascynują się wojną, która ponoć, jak z uporem maniaka powtarza Ron Perlman, nigdy się nie zmienia. Można wręcz przewrotnie rzec, że jeśli chcesz odnieść w Polsce sukces wydawniczy na rynku gier, pozwól graczom postrzelać sobie do Niemców. Albo do Sowietów. A najlepiej do jednych i drugich.

Seria gier spod szyldu *Weird Wars*, wydawanych przez Pinnacle Entertainment Group, zapewnia taką możliwość miłośnikom gier fabularnych. Wszystko zaczęło się w 2001 roku, kiedy ukazał się *setting* na mechanice D20 *Weird War II: Blood On The Rhine*. O ile sam pomysł na wymieszanie klasycznej konwencji wojennego filmu z fantastyką nie jest w kulturze popularnej czymś nowym (wystarczy przypomnieć sobie chociażby pierwszego *Wolfensteina* lub opowiadanie *Thor spotyka Kapitana Amerykę* Davida Brina), o tyle w samym RPG tak jednoznacznej konfrontacji raczej wcześniej nie było. System autorstwa Hopleera i Hensleya pozwalał na wcielenie się

w archetypicznego szeregowca Ryana, który po lądowaniu w Normandii stawał twarzą w twarz nie tylko z niemieckimi żołdaczami, ale także nawiedzonymi czołgami (sic!), koszmarnymi superżołnierzami i demonami z piekła rodem. Do *Krwi na Renie* ukazało się kilka dodatków, których tytuły były efektem postmodernistycznych zabaw słowem (*Africa Korpse*, *Dead From Above* oraz suplement poświęcony wojnie na Pacyfiku *Land of the Rising Dead*).

”SERIA GIER SPOD SZYLDU WEIRD WARS ROZPOCZĘŁA SIĘ W 2001 ROKU, KIEDY UKAZAŁ SIĘ WEIRD WAR II: BLOOD ON THE RHINE. SYSTEM AUTORSTWA HOPLERA I HENSLEYA POZWALAŁ NA WCIELENIENIE SIĘ W ARCHETYPICZNEGO SZEREGOWCA RYANA, KTÓRY PO LĄDOWANIU W NORMANDII STAWAŁ TWARZĄ W TWARZ NIE TYLKO Z NIEMIECKIMI ŻOŁNIERZAMI.

Wraz ze spopularyzowaniem się mechaniki *Savage Worlds*, łatwej, nośnej i stosunkowo uniwersalnej, nastąpił prawdziwy wysyp podręczników, które, adaptując zasady Hensleya, proponowały rozgrywkę w rozmaitych konwencjach, epokach i gatunkach. Podobnie było z *Weird Wars*, których pierwszą odsłoną był *Tour of Darkness* z 2004 roku ukazujący oba konflikty wietnamskie ubarwione pierwiastkami nadprzyrodzonymi. Dość skromnie wydana, ilustrowana zdjęciami gra okazała się na tyle udana, że w 2008 roku opublikowano *Necropolis 2350* (pierwotnie zaliczane do uniwersum *Weird Wars*), a rok później *Weird War II*. Niedawno serię wzbogacił podręcznik przenoszący dziwną wojnę do starożytnego Rzymu (*Weird War Rome*), o którym pisaliśmy w pierwszym numerze *Magii i Miecza*.

Co decyduje o atrakcyjności zaproponowanej w *Weird War II* konwencji? Na pewno zamiana klasycznego bohatera horroru, osobnika przypadkowego, często nieprzygotowanego do fizycznego starcia z zagrożeniem, na człowieka, który co prawda nadal jest postawiony przed poważnym niebezpieczeństwem, ale przynajmniej jest na nie gotowy. Jest coś fascynującego w konfrontacji

szałości nadprzyrodzonego świata z weteranem, który kulom się nie kłania. Dawno temu odkryli to pisarze i twórcy filmowi. Zamiłowanie do heroizmu, jakkolwiek nie byłoby naiwne, jest na stałe wpisane w naszą kulturę.

” O ATRAKCYJNOŚCI KONWENCJI WEIRD WAR II DECYDUJE ZAMIANA KLASYCZNEGO BOHATERA HORRORU, OSOBNIKA NIEPRZYGOTOWANEGO DO FIZYCZNEGO STARCIA Z ZAGROŻENIEM, NA WETERANA, KTÓRY NADAL POSTAWIONY JEST PRZED POWAŻNYM NIEBEZPIECZEŃSTWEM, ALE PRZYNAJMNIEJ JEST NA NIE GOTOWY.

*

Byli już tak blisko, że widział ich oczy. Pozółkłe, przekrwione, błyszczące szałościem pod okapami hełmów. Delikatnie ściągnął spust erkaemu. Bren zadrgał. Ciężkie staccato poniosło się po górach. Wrogowie nie myśleli o kryciu się, zaszarżowali na pozycje jego oddziału. Potężne, zwaliste bestie w maskujących kombinezonach fallschirmjägrów waliły seriami z FG-42 i pracowicie wspinały się pod górę kamienistego zbocza. Ładowniczy podał Szamlewskiemu magazynek. Ten krótkimi seriami pruł po tych dzikich sukinsynach. Jeden, potem drugi zachwiał się i padł z rozwalonymi trzewiami. Reszta jego oddziału również nie próżnowała. Może szkopy mają więcej takich niespodzianek? Ciul z nimi! Oni są chłopakami z samodzielnych grenadierów, a nie pierwszymi lepszymi piechurami. Przedrą się do tej choleralnej tamy i rozwalą ją na kawałki!

*

Co oferuje *Weird War II*? Zwięzły, choć dokładny opis stron konfliktu. Jak przystało na *settingi* do *Savage Worlds*, ilość fluffu została ograniczona do minimum. Mistrz Gry otrzymuje natomiast stosunkowo dokładny opis najważniejszych informacji historycznych oraz nowe przewagi, zawady i opisy umiejętności, które pozwolą na stworzenie postaci sprofilowanej pod największy konflikt XX wieku. Nie brakuje też ekwipunku: od ręcznej broni palnej po pancerniki i lotnikowce. Całość mechanicznie spajają zaś dodatkowe zasady,

skupiające się m.in. na prowadzeniu walki strzeleckiej, starciach większych i mniejszych oddziałów oraz karierze wojskowej i zasadach promocji. Niewątpliwą zaletą są (ale to akurat typowe dla *Savage Worlds*) spójne i skonkretyzowane zasady. *Setting* skupia się głównie na grze aliantami, ale nic nie stoi na przeszkodzie, jeśli gracze i MG zdecydują się wcielić w żołnierzy spod znaku swastyki lub wschodzącego słońca. Polskie wydanie systemu zostanie wzbogacone o rozdział poświęcony Kampanii Jesiennej 1939 roku. Będzie więc można zagrać ułanami, pancerniakami w 7TP lub pilotami w „pe-jedenastkach”.

Mistrza Gry wspierają rozdziały poświęcone nadprzyrodzonym aspektom II wojny światowej. Opisy tajnych organizacji, nazistowskich eksperymentów okultystycznych i nadnaturalnych wydarzeń same w sobie są inspiracją, która wsparta generatorem misji pozwoli na stworzenie atrakcyjnej dla graczy kampanii splotów. Kampania zawarta w podręczniku, poświęcona walkom o Stalingrad, stanowi niezłą bazę do własnych zabaw z konwencją. Pomocne mogą okazać się również: opublikowana w fanowskim *Sześciostrzałowcu* przygoda *Rotmistrz Aleksandra „Dracha” Ryłki*, której akcja toczy się we wrześniu 1939 roku, scenariusz mojego autorstwa *Nalibocki Batalion Śmierci* (do znalezienia w Internecie) o żołnierzach wyklętych, a także *Katedra* z drugiego numeru *Magii i Miecza* (Powstanie Warszawskie). Inspiracji szukajcie zresztą w literaturze, filmach i grach komputerowych, a przede wszystkim w historii. Co jak co, ale II wojna światowa to najlepiej opisany w fachowej literaturze konflikt zbrojny.

*

Stalowy kadłub okrętu podwodnego niespodziewanie wychynął na powierzchnię, a chwilę później na kiosku pojawiło się kilka sylwetek marynarzy i oficerów. Morze płonęło. Kilkaset metrów dalej palił się „Götz von Berlichingen”. Masywny tankowiec, trafiony dwoma torpedami, błyskawicznie zajął się ogniem. Piekielna pożoga rozświetlała otaczające ciemności. Dowódca „Żbika” obserwował skąpany w ogniu statek. Widział sylwetki marynarzy skaczących z pokładu prosto do czarnej, zimnej wody Morza Północnego. Ponura satysfakcja

odbijała się na twarzach Polaków. Ten transport nie dotrze do Norwegii.

Nagle jeden z podoficerów odsunął lornetkę od oczu i cicho zameldował coś dowódcy, wskazując przed dziób okrętu. W ciemnościach zamajaczyła drapieżna sylwetka nowoczesnego niszczyciela Kriegsmarine. W kompletnej ciszy okręt parł na nich rozpędzony do ponad trzydziestu węzłów. Kadłub „Żbika” zadrżał, gdy dwie torpedy opuściły wyrzutnie. Jedno z „cygar” chwilę później eksplodowało, trafiając wrogi okręt w śródkręcie. Blask wybuchu na chwilę oświetlił przeciwnika. Kadłub niszczyciela pokryty był szlamem i wodorostami, a w jego śródkręciu ziała wielka dziura. Na pokładzie uwiłali się widmowi marynarze, upiory o przegniłych ciałach i szczerzących zębów czaszkach. Niszczyciel nawet nie zwolnił.

*

Powyżej wspomniałem o inspiracjach. Aby nie być gołosłownym, wskażę wam kilka tropów, które mogą pomóc w przygotowaniu scenariusza lub kampanii. Powieść Tomasza Bukowskiego *R/W0036* dobrze wpisuje się w poetykę *Weird War II*. Historia wspólnej walki oddziału warszawskich powstańców i niemieckich żołnierzy przeciw starożytnemu złu żyjącemu w kanałach pod Warszawą jest niemalże gotowym scenariuszem. W przypadku innych publikacji serii wydawniczej Warbook (powieści Piotra Langenfelda i Vladimira Wolffa) można wykorzystać część pomysłów, zwłaszcza, że wpisują się one w nurt historii alternatywnych. *Wojna runów* Marcina Mortki pozostaje w zgodzie z wydarzeniami historycznymi, natomiast sposób wprowadzenia wydarzeń nadprzyrodzonych do fabuły ukazującej walkę w Norwegii (w tym działania niszczyciela „Grom”) może zainspirować Mistrza Gry i pokazać mu, jak tworzyć przygody do *Weird War II*.

” POLSKIE WYDANIE WEIRD WAR II ZOSTANIE WZBOGACONE O ROZDZIAŁ POŚWIĘCONY KAMPANII JESIENNEJ 1939 ROKU.

W przypadku filmów najczęściej mamy do czynienia z kinem grozy, które w mniej lub bardziej udany sposób próbuje łączyć wątki nadprzyrodzone z motywami wojennymi. Z mojego doświadczenia wynika, że nawet najbardziej schematyczny film klasy B bywa niekiedy podwaliną pod świetny scenariusz. Takim przykładem może być *Bunkier SS* ukazujący losy niemieckich niedobitków, którzy uciekając przed alianckimi siłami, trafiają do tytułowego bunkra, w którym czai się zło. Podobny schemat zachowuje film *Dolina cieni*, którego akcja toczy się co prawda podczas I wojny światowej, ale jego fabułę (próba przetrwania grupy odseparowanych od swoich sił żołnierzy w okopie na ziemi niczyjej) bez trudu można przenieść do realiów *Dziwnej Wojny*. Akcja *Cisnienia* toczy się z kolei na amerykańskim okręcie podwodnym, który podejmuje kilkoro rozbiteków z zatopionego okrętu szpitalnego. Jest to klasyczny, kameralny horror, w którym poczucie lęku całkiem dobrze potęguje ciemne i ciasne wnętrza amerykańskiego podwodniaka.

Równie pomocne mogą okazać się komiksy. Na pewno kopalnią pomysłów jest *Hellboy*, którego akcja co prawda rozgrywa się po wojnie, ale nierzadko powraca do lat II wojny światowej, chociażby we wspomnieniach głównego bohatera. Doskonałą inspiracją może być też *Light Brigade* ukazująca starcie amerykańskich żołnierzy z grupą upadłych aniołów, które przybrały postać nazistów.

Te kilka przykładowych inspiracji powinno uzmysłowić wam, że pomysłów na dobry scenariusz lub nawet kampanię, którą będzie można rozegrać w *Weird War II* nie brakuje. Wystarczy dobrze się tylko rozejrzeć.

Do zobaczenia na froncie!



WIĘCEJ SF W SF

Zaawansowane technologicznie pomysły do wykorzystania w *Savage Worlds*

MICHAŁ LASKOWSKI, DAWID SZYMAŃSKI (PROZA) I KAROL WOŹNICZAK (MECHANIKA)



SF to nie tylko laserowe giwery, hakowanie korporacyjnych serwerów i wielkie bitwy kosmiczne. To coś znacznie więcej. Niemalże każda wizja przyszłości zawiera założenie poważnych zmian społeczno-kulturowych, podlanych dodatkowo technologicznym sosem. W dobie nanotechnologii, programowania podprogowego, inteligentnych implantów i genetycznie dostosowanych farmaceutyków powiedzenie: „jesteś tym, co jesz” nabiera zupełnie nowego znaczenia. W tym artykule znajdziecie garść pomysłów, które z pewnością ożywią wasze futurystyczne sesje i pozwolą uczynić je nieco bardziej barwnymi.

Marketing partyzancki

Reklama przyszłości, czyli zagładę atomową prze-trwa karaluch, szczur oraz agresywny marketing.

Nachalność procesu marketingowego jest w pewnym stopniu powszechna w prawie każdym świecie SF. Świetliste uliczne neony, barwne hologramy i promocje opisane setkami języków są wszędzie: na Tatooine, w Night City lub w Terry. Ich poziom zaawansowania, nachalność oraz sprzedawane produkty to naturalny składnik opisów i narzędzie do budowania klimatu sesji. Ulicznych punktów przerazi uderzająca cisza i sterylność korporacyjnych dzielnic, a hologramy charytatywne będą zaczepiać wyglądających na bogatych Bohaterów Graczy. Oczywiście reklamy mogą być prawdziwą zmorą – np. darmowe przedmioty reklamowe: od długopisów, przez parasole, aż po samochody. Wszystko to zaś polecane wesołym dżinglem i namawiające do wypełnienia ankiety. No i jeszcze te wszystkie wirusy różnych brandów infekujące ciagle modemy BG.

Jedno jest pewne – w przyszłości od reklamy nie się uciec!

”REKLAMY MOGĄ BYĆ PRAWDZIWĄ ZMORĄ – NA PRZYKŁAD DARMOWE PRODUKTY POLECANE WESOŁYM DŻINGLEM I NAMAWIAJĄCE DO WYPEŁNIENIA ANKIETY.

AdChip: Każda legalna klinika chętnie obniży Bohaterom cenę cybernetycznych oczu, procesora neuralnego lub cyber-ręki w zamian za jednoczesną instalację chipa reklamowego. Wśród tanich ulicznych wszczepów niemal pewne jest otrzymanie kilku takich niespodzianek zupełnie za darmo. Wszystkie AdChipy są montowane w kluczowych podzespołach, a ich usunięcie grozi uszkodzeniem sprzętu. Możliwe jest również zarażenie się softem mającym podobne działanie, a selekcja sprawia, że spam jest zjadliwy i odporny niczym korporacyjny firewall. W bardzo zaawansowanych technologicznie światach reklamami można zarazić się wprost z powietrza – z powodu mikroskopijnych nanorobotów niosących przesłanie marki-matki. Skala utrudnień wynikających z infekcji reklamowej może być różna – od żartobliwego tła do wątku pobocznego, gdy BG będą poszukiwać kliniki zdolnej usunąć niepohamowaną żądzę wykrzykiwania

hasła reklamowego. Oto kilka przykładów efektów AdChipa:

- *wzrok*: stale przesuwaną się baner reklamowy, system celowniczy namierzający się na wybrane produkty, usuwanie z pola widzenia symboli konkurencji lub ich produktów;

- *śluch*: wiadomości o zbliżaniu się do reklamowanych obiektów, uciążliwe dzingle reklamowe;
- *zachowanie*: nieświadome sięganie w sklepie po rzeczy z półek, wykonywanie gestów reklamowych, napady chęci na dane produkty.

AdChip

Spam

Wszczepę z zainstalowanym oprogramowaniem mającym na celu wyświetlanie agresywnych reklam mogą być wykorzystane, aby raz podczas sesji przydzielić Bohaterowi Gracza jeden z poniższych modyfikatorów:

- modyfikator -2 do wszystkich testów wymagających wzroku (reklamy wyświetlane przed oczyma),
- Zawada Przygłuchy (drobna).

Modyfikator będzie obowiązywał do końca sceny, w której został aktywowany.

Usunięcie oprogramowania wymaga zdania testu z modyfikatorem -2 na umiejętność odpowiadającą za hakowanie w danym świecie – na przykład Wiedza (komputery). Test można podjąć raz na sesję, a porażka upoważnia MG do dwukrotnego zastosowania negatywnych modyfikatorów.

Reklama podprogowa

Reklamy te działają w bardzo subtelny sposób i mogą na stałe zmienić zachowanie Bohatera Gracza, uzależniając je od reklamowanego przedmiotu. BG musi wykonywać co tydzień test Ducha, początkowo bez modyfikatora, ale z kumulującym się -1 do rzutu w każdym kolejnym tygodniu. Pierwsza porażka nadaje Bohaterowi na stałe Zawadę Nawyk (drobna), druga porażka podnosi uzależnienie do poważnego.

Istnienie reklam podprogowych można zdiagnozować u siebie podczas testu Ducha, zdając po nim test Sprytu z modyfikatorem -2. Usunięcie oprogramowania wymaga zdania testu z modyfikatorem -2 na umiejętność odpowiadającą za hakowanie w danym świecie – na przykład Wiedza (komputery). Test można podjąć raz na sesję.

SpamDroidy: Podobnie jak zautomatyzowana jest większość dziedzin produkcji i usług, tak i agresywne reklamy miejskie są domeną robotów. Roboty wielkości szczurów rysujące hasła reklamowe na murach, drukujące tysiącami ulotki i hakujące bilbordy są utrapieniem wielkich miast. W światach z technologią nano można spotkać również inteligentne graffiti. Zwalczane przez służby miejskie, złomiarzy oraz roboty konkurencji wykazuje się ono wytrzymałością oraz zdolnościami adaptacyjnymi. Czasami grupy inteligentnych graffiti łączą się ze sobą w wielkie roje dewastujące ubogie dzielnice jednym logiem,

malowanym na każdej wolnej powierzchni. Dla Bohaterów Graczy inteligentne graffiti mogą być celem zlecenia służb miejskich. SpamDroid może też zawierać ukryte i tajne informacje, co oznacza konieczność złapania go w stanie nienaruszonym.

”ROBOTY WIELKOŚCI SZCZURÓW RYSUJĄCE HASŁA REKLAMOWE NA MURACH, DRUKUJĄCE TYSIĄCAMI ULOTKI I HAKUJĄCE BILBORDY SĄ PRAWDZIWYM UTRAPIeniem WIELKICH MIAST.

SpamDroid

Poniższe statystyki dotyczą pojedynczego SpamDroida. W przypadku ich bardzo licznej grupy (jak inteligentne graffiti) należy skorzystać ze statystyk Roju.

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

Umiejętności: Spostrzegawczość k10, Walka k4, Skradanie k10, Wspinaczka k10

Tempo: 12, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 7 (4)

Zdolności specjalne:

Konstrukt: modyfikator +2 do wyjścia z Szoku; strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń; odporny na choroby i trucizny.

Nieulekły: SpamDroidy są odporne na strach i zastraszenie. Są jednak na tyle inteligentne, aby zorientować się, że coś może stanowić dla nich zagrożenie. Zazwyczaj zaczynają wtedy uciekać.

Pancerz: +4.

Rozmiar: -2.

Mały: -2 do trafienia.

Sensory: SpamDroidy posiadają pakiet sensorów. Otrzymują tylko połowę kar za brak światła, a wbudowany mikrofon pozwala im rozpoznawać oraz nagrywać dźwięki.

Przysawki: SpamDroidy przystosowane są do poruszania się po płaskich powierzchniach, aby bez przeszkód móc rozmieszczać reklamy. Otrzymują modyfikator +4 do testów Wspinaczki.

Literatura: Spam (ewolucja „zbrojeń” plików) – Peter Watts, *Trylogia Ryfterów*; Reklama uliczna (opis Chiby) – William Gibson, *Neuromancer*.

Socjotechnika personalna

Pamiętaj, twoje uczucia są sprawą społeczną.

Odkrycie wszystkich tajemnic mózgu nie nastąpiło jeszcze w większości światów SF. Zwykle jednak technologia pozwala na pewne interwencje w jego działanie – metodami elektrycznymi lub za pomocą nanotechnologii. Urządzenia do socjotechniki personalnej pozwalają odczytywać i wpływać na nastroje oraz uczucia, w mniej lub bardziej precyzyjny sposób. Najprostsze urządzenia potrafią wprowadzić kogoś w „prymitywny” stan euforii, natomiast te zaawansowane są w stanie indukować konkretne myśli. Metody te znalazły zastosowanie w medycynie i sądownictwie – liczba urządzeń i zakres ich stosowania (od użytku badawczego w tajnych ośrodkach rządowych do zwykłego sprzętu domowego) zależne są od poziomu zaawansowania technologicznego świata. Gadżety tego typu pozwalają na uwypukleniu podczas sesji kwestii emocji postaci, a gracze będą zapewne zaskoczeni zamianą z: „co robisz” na: „co czujesz”.

Implant-kurator: Jest to urządzenie służące do prewencji oraz resocjalizacji – zgoda na jego instalację może być dla Bohaterów Graczy ostatnią szansą na uniknięcie więzienia. Działanie tych urządzeń może być dwojaki: od przesyłania danych (zachowania agresywne, wyludzenia), aż do funkcji kontrolnych (w bardziej zaawansowanych technologicznie światach). Instalowanie tego typu urządzeń może być konieczne na granicy państw totalitarnych – niechęć do władzy jest tam nie do pomyślenia (a podczas żałoby narodowej lub korporacyjnej BG muszą być naprawdę smutni).

”URZĄDZENIA DO SOCJOTECHNIKI PERSONALNEJ POZWALAJĄ ODCZYTYWAĆ I WPLYWAĆ NA NASTROJE ORAZ UCZUCIA, W MNIEJ LUB BARDZIEJ OCZYWISTY SPOSÓB.

Innym wariantem wykorzystania tego wynalazku jest sieciowy show **Feelings stream**. Jego uczestnicy wysyłają do Sieci strumień danych wideo

(pochodzących z kamer lub cyber-oczu), audio oraz uczuć. Widzowie decydujący o nagrodach uwielbiają szczególnie silne emocje, a zadłużony po uszy u mafii BG może ich z pewnością dostarczyć.

Oczywiście Implant-kurator może być uszkodzony lub przechwycony przez hakerów. Jest to interesujący sposób, aby przetestować zdolności aktorskie graczy, których postacie targane są coraz to nowszymi emocjami.

Implant-kurator

Bohater Gracza z zainstalowanym Implantem-kuratorem może raz w ciągu gry zostać zdominowany przez sztucznie wywołane emocje na czas trwania jednej sceny. Oznacza to nadanie mu tymczasowo Zawady opartej o jego charakter (np. Wredny, Uparciuch, Krwiożerczy lub Chojrak). BG może spróbować odeprzeć silne emocje za pomocą testu Ducha z modyfikatorem -2. Dobre odegranie narzuconej Zawady może zostać nagrodzone dodatkowym fuksem.

Usunięcie oprogramowania wymaga zdania testu z modyfikatorem -2 na umiejętność odpowiadającą za hakowanie w danym świecie – na przykład Wiedza (komputery). Test można podjąć raz na sesję, a porażka sprawia, że implant już do końca sesji utrzymuje wybraną przez MG Zawadę. Krytyczna porażka sprawia zaś, że Zawada pozostaje na zawsze.

Literatura: Programator nastroju Penfielda – Philip. K. Dick, *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*; Obraz społeczeństwa mogącego dowolnie zmieniać własne chęci – Jacek Dukaj, *Linia Oporu*.

Nanotechnologia neurologiczna

Trudny egzamin z historii konfliktów Stellman-Sikor-ski? Za małą prędkość implantu sieciowego? A może potrzebna jest mała aplikacja wspomagająca celowanie? Co dwie głowy, to nie jedna! Już dziś zainstaluj implant pamięci (tylko teraz – promocja -20% dla data-kurierów), dzięki któremu już nigdy nie będziesz musiał przejmować się, że „czegoś się nie da”.

Czasami Bohaterom Graczy zwyczajnie „brakuje mocy” – a to kiepsko celują, a to są zbyt wolni, czasami zbyt mało elokwentni, innym razem nie dość rozeznani w danej dziedzinie. Punktów doświadczenia zawsze jest za mało, a postać wciąż niedomaga. Na szczęście z pomocą przychodzi nowiusienkie dziecko Abramiec Systems – współpracujący z nanomaszynami implant oferujący możliwość „dopalenia” umiejętności i statystyk oraz instalację aplikacji wspomagającej związane z nimi testy w różnych okolicznościach. Operacja ta jest prosta i tania (sprowadza się do wszczepienia chipu oraz połączania tabletki z nanomaszynami; reszta dzieje się „sama”), a co ważne, implant można ulepszyć z poziomu wewnętrznego interfejsu – teoretycznie liczba ulepszeń jest nieograniczona, a odbywają się one w skokach segmentowych. Bazowa liczba segmentów wynosi jeden, a każde kolejne ulepszenie to pomnożenie

obecnej liczby segmentów przez dwa. A wszystko to za śmieszne pieniądze.

” **KIEDY BRAKUJE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA NA ROZWÓJ POSTACI, Z POMOCĄ PRZYCHODZI NIOWIUSIENKIE DZIECKO ABRAMIEC SYSTEMS – IMPLANT OFERUJĄCY MOŻLIWOŚĆ „DOPALENIA” UMIEJĘTNOŚCI I STATYSTYK.**

Gracz chciałby, aby jego Bohater był zręczniejszy? Nic prostszego! Instalacja DexUp ver.2 lub FIX!Stat pozwoli na podciągnięcie Zręczności albo powtórzenie rzutu przy teście. BG słabo zna się na niuansach netrunningu? Instalacja NINJAPro będzie czuć i odpowiednio podnosić wartość umiejętności, gdy będzie to potrzebne. A dla zapracowanych prawdziwy rarytas – Menedżer Zachowań Be-Have Booster, który zawsze dopasuje oprogramowanie do profilu postaci oraz sytuacji: wystarczy, że dasz mu dostęp do karty kredytowej i określisz budżet. Sterowanie metabolizmem, nieograniczony dopływ danych teoretycznych z Sieci, a nawet współpraca implantu z nanomaszynami pozwolą na poprawę wydajności w zakresie zarówno intelektu, jak i czystej siły fizycznej.

Jest tylko jedno „ale”, o którym BG mogą się dowiedzieć wyłącznie z autopsji i najczęściej będzie już wtedy za późno. Oficjalnie implant trzyma aplikacje w bezpiecznej chmurze, korzystając z danych na bieżąco, gdy jest to potrzebne. W praktyce jednak, drobne przekłamania programowe powodują, że nawarstwienie się danych systemowych, niekontrolowane instalowanie łatek i dodatków oraz sprzężenia zwrotne z innymi wszczepami mogą powodować nieprzewidziane skutki.

I tak, jeden segment z niepozorną, koreańską aplikacją sterującą metabolizmem PatchYOU! (szybsze gojenie się powierzchownych ran) może nie przynieść natychmiastowych rezultatów negatywnych, ale za którymś razem regeneracja odbędzie się kosztem nieznacznego zmniejszenia całkowitej wytrzymałości organizmu. Dalsze konsekwencje użytkowania to spadek masy ciała i kondycji, duszności, wreszcie problemy z koordynacją ruchową, a na końcu wózek inwalidzki. Oczywiście, im więcej zabawy segmentami i ich możliwościami, tym efekt szybszy i dotkliwszy.

Chcecie więcej? Drużynowy ekspert łąduje w sobie bez opamiętania różne praktyczne umiejętności. Niech ma je nawet na najwyższych poziomach – nagle zaczyna mu szwankować pamięć. Początkowo zapomina on o różnych głupotach. Później przychodzi rozkojarzenie, senność, zapominanie o ważnych terminach, kłopoty z przypominaniem sobie istotnych rzeczy i z koncentracją. Na końcu czeka zaś zaawansowana demencja, która nie pozwala zapanować nad potrzebami fizjologicznymi.

Możliwości są niemalże nieograniczone. Oprócz dolegliwości fizycznych, na BG czekają też inne niespodzianki. Tanie nanomaszyny okazują się szybko mutować, błyskawicznie zyskują odporność na przeciwszczepę, wreszcie przestają reagować na polecenia chipa sterującego. Bohater Gracza może zmienić się w autystycznego wypaleńca, podczas gdy jego palce będą nieustannie wystukiwać na klawiaturze zaawansowane polecenia programistyczne. Może być też zmuszony do przywiązywania się na noc do łóżka, gdyż jego kończyny nieustannie domagają się wykonywania ciosów karate.

Nanotechnologia neurologiczna

Bohater Gracza korzystający z nanotechnologicznych ulepszeń może z każdym kolejnym ulepszeniem zwiększyć o jeden rodzaj kości wybraną Cechę lub Umiejętność. Wraz z instalacją ulepszenia, musi wykonać jednak test Wigoru z modyfikatorem +2. Z każdym kolejnym ulepszeniem test staje się trudniejszy o kumulacyjny modyfikator -2. Porażka w teście oznacza, że BG zaczyna odczuwać pierwsze objawy wybranych (lub stworzonych) przez MG powikłań. Kolejne ulepszenia pogłębiają kary z tej samej listy powikłań. Przykładowe powikłania obejmują:

- **Oslabienie:** Pierwsza porażka w teście oznacza, że Bohater otrzymuje na stałe modyfikator -2 do wszystkich testów rekonwalescencji. Każda kolejna porażka oznacza natomiast, że Wigor lub Siła (wyższa cecha) spada o jeden rodzaj kości. Gdy któraś z wartości kości obniży się do k4, Bohater będzie tak słaby, że nie będzie mógł samodzielnie chodzić i będzie musiał korzystać z wózka inwalidzkiego.
- **Problemy z pamięcią:** Pierwsza porażka w teście oznacza, że raz na sesję MG może zdecydować, że BG nie ma przy sobie jakiegoś przedmiotu, ponieważ zapomniał go ze sobą wziąć lub po prostu zgubił. Każda kolejna porażka nasila ten objaw, sprawiając że BG coraz częściej o czymś zapomina (mogą to być też czynności, np. zamknięcie drzwi lub wzięcie leków). Piąta porażka oznacza tak zaawansowaną demencję, że postać staje się niezdolna do dalszej gry, ponieważ ma problemy z przypomnieniem sobie swojego imienia i nie kontroluje czynności fizjologicznych.
- **Otępienie:** Pierwsza porażka w teście oznacza, że raz na sesję BG odczuwa lekkie otumanienie i otrzymuje modyfikator -1 do wszystkich testów do końca sceny. Każda kolejna porażka obniża Spryt o jeden rodzaj kości. Gdy ten spadnie do k4, Bohater staje się niezdolnym do konstruktywnego działania idiotą, który nie nadaje się do dalszej gry.

- *Tiki*: Pierwsza porażka w teście oznacza, że raz na sesję BG wykonuje impulsywną krótką czynność, np. uderzenie kogoś, upuszczenie przedmiotu, wzięcie czegoś, co do niego nie należy (można opanować się, testując Ducha z modyfikatorem -2). Druga porażka oznacza, że próbujący hamować swoje dziwne zachowania bohater otrzymuje karę -2 do Charyzmy. Trzecia porażka sprawia, że natręctwa są tak silne, iż Bohater ma problemy z zasypianiem i otrzymuje Zawadę Koszmary. Kolejne porażki oznaczają, że codzienny test Ducha staje się trudniejszy o 2.

Literatura: Choroby zaimplantowanych – William Gibson, *Johny Mnemonic*.

Mnemotechnologia

Czasem słońce, czasem deszcz – złe wspomnienia z dzieciństwa, depresja, huśtawki nastrojów, a może zwyczajnie zły dzień w pracy lub kłótnia z żoną/mężem? Nie musisz się więcej męczyć! Plastry marki SUN & MOON pozwolą ci zapanować nad własnym nastrojem.

Farmakologiczne leczenie stanów psychicznych to przeżytek – kombinacja technologii nanomaszyn z innowacyjną technologią semi-neuronową Polpharmy-Yelfy pozwala na precyzyjne sterowanie nie tylko nastrojem, ale i wspomnieniami. Proste w aplikacji polimerowe plastry uwalniają mieszanek pół-biologicznych nanomaszyn DemiBio®, które precyzyjnie docierając do neurologicznego źródła złego samopoczucia. Szczepy nanomaszyn żyją tylko 24 godziny, zmniejszając stopniowo swój efekt, tak więc nie zorientujesz się nawet, kiedy dokładnie nastąpiła przemiana!

Plastry SUN & MOON: To cienkie, przezroczyste krążki z nadrukowanym logo marki oraz informacją o działaniu. Aplikacja polega na posmarowaniu miejsca za uchem dołączoną maścią i naklejeniu plastra. Efekt następuje już po kilkunastu minutach. W zależności od rodzaju plastra, może być to zwyczajny dobry nastrój, uczucie szczęścia, pobudzenie, rozluźnienie, itd. Uczucie jest naturalne i nie powoduje zaburzenia postrzegania faktów ani innych, niepożądanych fizjologicznych działań ubocznych. Efekt przemija po 24 godzinach, stopniowo ustępując. W praktyce jednak, plastry są silnie uzależniające. Szczególnie u słabszych konsumentów występuje zwiększone zapotrzebowanie na używanie plastrów, jako że w porównaniu z doznaniem nimi indukowanymi, te powodowane „zwyczajnie” wydają się być niedostatecznie

wyraziste. Długotrwałe i częste stosowanie plastrów powoduje popadanie w stany otępienia i tłumienie reakcji emocjonalnych, a z czasem nieumiejętność odróżnienia sytuacji zabawnych, smutnych lub przerażających, co negatywnie wpływa na ocenę sytuacji i reakcje organizmu. Krytycy patentu wykazują, że czynnikiem uzależniającym są też prawdopodobnie nanomaszyny zaprogramowane tak, aby pobudzać w organizmie zapotrzebowanie na kolejne aplikacje specyfiku. Producent bagatelizuje jednak takie opinie.

” FARMAKOLOGICZNE LECZENIE STANÓW PSYCHICZNYCH TO PRZEŻYTEK - KOMBINACJA TECHNOLOGII NANOMASZYN Z INNOWACYJNĄ TECHNOLOGIĄ SEMI-NEURONOWĄ POLPHARMY-YELFY POZWAŁA NA PRECYZYJNE STEROWANIE NIE TYLKO NASTROJEM, ALE I WSPOMNIENIAMI.

SUN & MOON MEMO: To drugi rodzaj plastrów, które pozwalają na częściową kasację przykrzych wspomnień. Aplikacja odbywa się w identyczny sposób, jak przy zwykłych plastrach, przy czym producent zaleca dokonanie aplikacji przed snem oraz – co niezbędne – dokonanie kilkukrotnego odtworzenia w myślach wspomnienia, które ma zostać usunięte. Zgodnie z procedurą, wspomnienie przestaje istnieć po przespanej nocy. Produkt jest w fazie testów, ale wiadomo, że na czarnym rynku znalazły się już azjatyckie podróbki – część z nich działa poprawnie, szczególnie jeśli stosowane są do wspomnień sprzed kilku godzin, góra dni. Ulica huczy jednak od plotek, że jest coś więcej: używane w nich nanomaszyny niewiadomego

powodzenia nie zawsze działają tak, jak powinny i nie umierają po 24 godzinach. Przeciwnie, „odkładają się” w organizmie, mutują i w dłuższej perspektywie prowadzą do nieodwracalnych zmian nowotworowych. Póki co wynalazek jest jednak zbyt młody, aby to z całą pewnością stwierdzić. Dodatkowo specyfik ma też powodować niepożądane modyfikacje wspomnień i osobowości, powodując stany katatoniczne lub rozdwojenia jaźni, a także „przejęcie” czyjejs osobowości i wspomnień, prawdopodobnie tych zapisanych w matrycy nanomaszyn.

Na czarnym rynku pojawiły się też zwykłe plastry „emocjonalne” oferujące doznania religijne

i halucynacje, a także plastry wyposażone w zapisane opinie i poglądy. Wokół tych pierwszych powstały już odłamy ruchów Świadomości Kryszny i protestanckich, głoszących swoistą ideologię zbliżenia się do Boga za pomocą nanomaszynowej komunii, która pozwala wyzwolić organizm z biologicznych ograniczeń. Z kolei tymi drugimi żywo interesują się partie polityczne oraz wielkie koncerty – nieoficjalnie mówi się, że plastry **OUI!Chance** rozprowadzane przez francuską Partię Postępowo-Demokratyczną zawierają nie tylko dawkę optymizmu (jak reklamuje to partia), ale również polecenie oddania „słusznego” głosu w nadchodzących wyborach.

Mnemotechnologia

SUN & MOON

Aplikacja plastra sprawia, że BG przez cały dzień czuje się szczęśliwszy i bardziej odprężony. Otrzymuje on modyfikator +1 do Charyzmy oraz nie cierpi z powodu swoich Zawad psychicznych. Po każdej kolejnej aplikacji, musi on jednak wykonać test Ducha. Porażka oznacza drobne uzależnienie. Kolejna porażka podnosi poziom uzależnienia do poważnej Zawady.

SUN & MOON MEMO

Po aplikacji plastra BG wykonuje test Ducha z modyfikatorem -2. Jeśli go zda, będzie mógł usunąć ze swojej karty jedną drobną Zawadę psychiczną. Przebicie pozwala usunąć Zawadę poważną. Wyrzucenie w teście 1 (bez względu na Kość Figury), oznacza jednak niespodziewane komplikacje. MG może obdarzyć Bohatera dowolną drobną Zawadą (zarówno psychiczną, jak i fizyczną). Krytyczna porażka oznacza Zawadę poważną.

Literatura: Kasowanie wspomnień – Jacek Dukaj, *Linia Oporu*.



SUICIDE BY SUN

Scenariusz transhumanistyczny

TOMASZ „SMARTFOX” SMEJLIS

ILUSTRACJE: MAGDALENA MIŃKO



Układ Słoneczny końca XXI wieku. Ludzkość skolonizowała w pełni planety wewnętrznych pierścieni. Podziemne miasta na Lunie, rozrastające się metropolie na Marsie, gdzie od dwóch pokoleń trwa terraformowanie, gigantyczne kompleksy mieszkalne na Tytanie i Io, dryfujące podmorskie miasta Europy, bazy na Plutonie, Makemake i Eris, a także wielkie habitaty na orbicie słonecznej i w punktach libracyjnych Ziemi, Jowisza, Saturna. Człowiek zasiedlił swój system aż po Pas Kuipera.

Sytuacja geopolityczna pozostaje z grubsza stabilna. Wybuchają lokalne wojny prowadzone na Ziemi przez państwa, twory przestarzałe i z wolna odchodzące w niepamięć. Transnarodowe – wielkie korporacje – toczą mniej lub bardziej jawne boje o surowce w przestrzeni kosmicznej. Pas Asteroid pozostaje terenem spornym, gdzie co chwila w rozbłysku eksplozji znika kolejny korporacyjny kliper, stacja wydobywcza lub statek górniczy szczyrów skalnych – niezależnych osadników, którzy wciąż opierają się ekspansji wielkich firm. Technologiczne sekty wykupują stare holowniki i frachtowce, aby ruszyć do granic układu, gdzie będą mogły stworzyć swą naukową utopię.

Gwiazdy jednak wciąż pozostają poza zasięgiem ludzkości. Kilka lat wcześniej United Dynamics, gigant energetyczny i eksploracyjny oraz jedna z potężniejszych korporacji w Układzie Słonecznym, wysłał do Obłoku Oorta nowoczesny statek badawczy RV „Indestructible”. Wedle szeroko rozpropagowanych w infosferze plotek jego celem była anomalia czasoprzestrzenna. Według innych doniesień tunel Morrisa-Thorne’a umożliwiający opuszczenie Układu Słonecznego. „Indestructible” po dotarciu do celu podróży przestał nadawać. Od tego czasu upłynęło pięć lat.

Technologia

Ludzkość osiągnęła Osobliwość. Nowe technologie rodzą się w dniowych odstępach, a przełomy

technologiczne są na porządku dziennym. Choć nie pokonano jeszcze bariery prędkości światła, to statki kosmiczne wyleczono z chorób wieku dziecięcego. Napęd antymateryjny umożliwia stosunkowo szybką i taną podróż po Układzie Słonecznym.

” LUDZKOŚĆ OSIĄGNĘŁA OSOBLIWOŚĆ. NOWE TECHNOLOGIE RODZĄ SIĘ W DNIOWYCH ODSTĘPACH, A PRZEŁOMY TECHNOLOGICZNE SĄ NA PORZĄDKU DZIENNYM.

Trudno mówić o jednej rasie. Genetyka pozwala na niemalże dowolne modyfikowanie ludzkiego ciała, tak jak przepowiedzieli to prorocy transhumanizmu sto lat wcześniej. Ludzki umysł stał się w pełni programowalny, a dusza utraciła swój mistyczny wymiar, stając się softwarem, który można dowolnie zgrywać na nośniki danych i uploadować nie tylko do ciała, ale także do syntetycznych skorup, statków kosmicznych lub habitatów. O wiele szybciej i taniej można podróżować jako wiązka danych przesyłana pomiędzy planetami, niż w sposób fizyczny jako pasażer na kosmicznym liniowcu. Dla bogatych śmierć przestała istnieć, choć dla 95% ludzkości te technologie wciąż pozostają jedynie marzeniem. Nanotechnologia i oparte na niej fabrykatory uczyniły proces produkcji nieskończenie tańszym i łatwiejszym.



524 AX3 763

Implanty, wszczepy i stałe podłączenie do infosfery to standard. Zabójcy są nie tylko hodowani, ale także augmentowani cybernetyką i nanotechnologią. W działach R&D pracują mentale – żywe komputery, postludzie o ogromnej mocy obliczeniowej i minimalnych talentach społecznych. Piękności ukształtowane przez skalpel, genetykę i nanotechnologię dominują w wielopłaszczyznowej infosferze – od AR po najgłębsze wirtualne.

” GENETYKA POZWALA NA NIEMALŻE MODYFIKOWANIE LUDZKIEGO CIAŁA, TAK JAK PRZEPOWIEDZIELI TO PROROCY TRANSHUMANIZMU STO LAT WCZEŚNIEJ.

Bohaterowie

Najprościej uczynić z Bohaterów Graczy grupę wolnych strzelców pracujących dla korporacji. Może to być na przykład prywatna jednostka specjalna, której członkowie łączą cechy agentów i specjalistów od mokrej roboty. Z jednej strony umożliwi to bohaterom dostęp do odpowiedniej technologii i umiejętności, z drugiej pozwoli im na zachowanie samodzielności. Zwłaszcza, że scenariusz zakłada możliwość zmiany stron przez BG. W innym przypadku (np. Bohaterowie będący agentami wywiadu rywalizującej z United Dynamics korporacji) lojalność może uczynić rozgrywkę jednowymiarową.

Zadanie

Bohaterów wynajmie Hellsun Industries, korporacja rywalizująca z United Dynamics. Celem BG będzie namierzenie i likwidacja urzędnika United Dynamics Garreta Wellingtona. Przebywa on na Kybele – habitacie UD znajdującym się na orbicie Merkurego. Kybele, typowy klaster orbitalny, obsadza kilkudziesięcioletni personel korporacji. Zadanie wydaje się proste. Zbyt proste.

Garret Wellington jest najzwyczajszym szefem oddziału audytorskiego Działu Finansowego na Kybele. Wydaje się nijakim, zwykłym korpem, wypadkową prywatnej uczelni, kilkunastu terapii genowych i personalizowanych wszczepów zarządczych. Zastanawiające jest, z jakiego powodu obca korporacja próbuje wyeliminować człowieka, który niewiele znaczy w konflikcie tych dwóch transnarodali.

” BOHATERÓW WYNAJMIE HELLSUN INDUSTRIES, KORPORACJA RYWALIZUJĄCA Z UNITED DYNAMICS. ICH CELEM BĘDZIE NAMIERZENIE I LIKWIDACJA GARRETA WELLINGTONA.

Komplikacje

Sprytni Bohaterowie znajdą sposób na przeniknięcie na obszar Kybele. Tam okaże się, że Wellingtona nie ma w habitacie. Ktoś doskonale zadbał o pozory, maskując nieobecność urzędnika, który udał się na powierzchnię Merkurego, konkretnie do Eleusis, luksusowego kurortu dla hiperelit. Przeszukanie baz danych Kybele i apartamentu Wellingtona oraz przepytanie informatorów z United Dynamics (opłaconych lub przekonanych w inny sposób) może dostarczyć kilku cennych informacji, które wykażą, że BG stali się częścią jakiejś grubszej intrygi, póki co dla nich niezrozumiałej.

- Jak na urzędnika średniego szczebla, Wellington ma zbyt wysoki status, jest zbyt bogaty i zbyt dobrze poinformowany.
- Apartament Wellingtona jest sterylny, brakuje w nim nawet próbek biologicznych, tak jakby urzędas paranoicznie dbał o swoją anonimowość.
- Odpowiednie skanery, sensory etc. mogą odkryć ślady broni (cząsteczki chemiczne typowe dla militarnych materiałów wybuchowych, ewentualnie mieszanki paliwowej używanej w amunicji do broni palnej).
- Wedle zdobytych informacji Wellington regularnie opuszcza Kybele i podróżuje po całym Układzie Słonecznym, a dane o jego zadaniach są utajnione.
- Z terminala znajdującego się w apartamencie spec od komputerów może odzyskać skasowany plik i odkodować go. Okaże się on życiorysem Sebastiena Okamury, fizyka i specjalisty od komunikacji kwantowej pracującego dla United Dynamics.
- Ewidentnie widać, że Wellington opuścił Kybele w pośpiechu, tak jakby nagła okoliczność zmusiła go do udania się na Merkurego, a konkretnie do Eleusis.

Eleusis

Eleusis to luksusowy kompleks wypoczynkowy. Wszystko, co tylko można sobie wyobrazić jest z pewnością jego częścią: wielki basen, hotele, drogie restauracje itd. Całość ukryta jest pod trzema kopułami geodezyjnymi. Większość rezydentów to pracownicy United Dynamics z pobliskiego kompleksu badawczego Giordano. W Eleusis BG zapewne uda się namierzyć Wellingtona i prawdopodobnie go zlikwidować. Problem w tym, że zamiast ze zwykłym urzędasem będą musieli zmierzyć się ze specjalistą od mokrej roboty, który nawet zaskoczony okaże się wymagającym przeciwnikiem. Wellington jest bowiem agentem i wyspecjalizowanym zabójcą, pozostającym na usługach United Dynamics. To bojowy augment, który ma odnaleźć profesora Sebastiena Okamurę. Sławny fizyk uciekł z Giordano do Eleusis. Wellington jest doskonale wyposażony (sprzęt najwyższej klasy, sporo ofensywnych kłopotów, w tym materiał wybuchowy, gadżety od intruzji, nienotowane giwery ze słabo wykrywalnych polimerów), zmotywowany i w razie problemów może liczyć na wsparcie specjalsów z United Dynamics oraz bojowych sieciarzy i dronów. Jeśli Bohaterowie skrewią pierwszy atak, pobyt na Merkurym zamieni się w walkę o przetrwanie.

LIKWIDACJA WELLINGOTA
UMOŻLIWI BOHATEROM DOTARCIE
DO INFORMACJI O SŁAWNYM FIZYKU
SEBASTIENIE OKAMURZE.

Tropy i poszlaki pozostawione przez Wellingtona

Likwidacja Wellingtona umożliwi Bohaterom zdobycie sprzętu i informacji, które rzucą nieco światła na zadanie, jakie miał on wykonać:

- *ultranowoczesny komunikator kwantowy* – połączony z szefem komórki wywiadowczej United Dynamics (nie sposób ustalić jego położenia, skoro mamy do czynienia ze sprzętem opartym na teorii kwantowej);
- *dane dotyczące doktora Sebastiena Okamury* – w tym informacja o tym, że Okamura uciekł z tajnego ośrodka badawczego Giordano,

dotarł do Eleusis i najprawdopodobniej opuścił Merkurego;

- *profil osobowościowy Okamury* – wynika z niego, że fizyk jest osobą lojalną, ale oczekującą tego samego od pracodawcy; Sebastien ma silną psychikę i niewzruszone moralne aksjomaty; tkwi w nim jednak silny kompleks winy, za sprawą którego można nim manipulować; wszystko to sprawia, że naukowiec jest osobą, która w pełni poświęca się pracy, ale jednocześnie ma tendencję do samoobwiniania się oraz nie wybacza zdrady;
- *ucieczka Okamury* sprawiła, że zrobiło się gorąco pod tyłkami grubych ryb z United Dynamics; agenci i hakerzy robią wszystko, aby wytropić fizyka; co ciekawe, nie ogłoszono oficjalnie zaginięcia i nie powiadomiono służb policyjnych UD – najwidoczniej sprawy, którymi zajmował się Okamura powinny pozostać tajne;
- *Okamura przed ucieczką skasował wszystkie kopie swojej osobowości*, zapisane zarówno w bankach danych UD, jak i innych firm specjalizujących się we wskrzeszaniu zmarłych z kopii cyfrowych (np. Lazarus Inc., Eternal Life); jest to zachowanie nawet nie tyle dziwne, co zwyczajnie autodestrukcyjne.

Tropem Okamury

Jeśli BG sami z siebie nie będą chcieli rozpocząć poszukiwań uciekiniera (w końcu wykonali zadanie i załatwili Wellingtona), pracodawca z Hellsun Industries proponuje im to, oferując jednocześnie kilkunastokrotną podwyżkę zapłaty.

Do roboty powinni przystąpić specjaliści od analizy danych, sieciarze i inżynierowie społeczni. Dane z monitoringu, świadkowie i ślady transakcji Okamury zapisane w Sieci wyraźnie wskażą na fakt, że (paradoksalnie!) naukowiec opuścił Eleusis na krótko przed przybyciem Wellingtona i udał się na Kybele. Tam udało mu się porwać prom i przejąć nowoczesny statek badawczy United Dynamics, zbudowany na bazie kuriera antymaterijnego, RV „S. Hawking”. Okamura nie tylko pokonał automatyczne zabezpieczenia, ale także za pomocą specjalistycznego oprogramowania uruchomił wielki pojazd i ruszył nim z najwyższym możliwym przyspieszeniem w kierunku Słońca.

Wszystko wskazuje na to, że chce on w widowiskowy sposób popełnić samobójstwo.

OKAMURA UKRADŁ I URUCHOMIŁ NOWOCZESNY STATEK BADAWCZY NALEŻĄCY DO UD. WYRUSZYŁ NIM Z NAJWYŻSZYM MOŻLIWYM PRZYSPIESZENIEM W KIERUNKU SŁOŃCA. WSZYSTKO WSKAZUJE NA TO, ŻE CHCE ON W WIDOWISKOWY SPOSÓB POPEŁNIĆ SAMOBÓJSTWO.

Ucieczka

Statek Okamury potrzebuje zaledwie 2,7 doby na dotarcie do Słońca. Profesor wybrał zaiste idealny moment porwania, ponieważ Merkury jest zaledwie 45,85 miliona km od Słońca (0,36 AU). Ani United Dynamics, ani nikt inny w pobliżu nie ma równie szybkiego statku, aby dogonić statek Okamury i go powstrzymać. Do momentu, w którym UD zorientuje się, że Okamura uciekł na pokładzie „Hawkinga” minie kilka godzin. Zapewne BG dowiedzą się o tym w podobnym momencie.

Lot Okamury

- 0 h – przybycie Okamury na statek;
- 0 h 30 m – odcięcie zabezpieczeń statku, przejście na sterowanie ręczne i start;
- 4 h – na Kybele staje się jasne, że Okamura uciekł; w tej chwili jest on już około miliona kilometrów od stacji;
- 5 h – niszczyciel United Dynamics „Condoleezza Rice” rusza w pościg za „Hawkingiem”, jest jednak zdecydowanie wolniejszy od statku badawczego;
- 35 h – wejście w strefę Wulkanoidów: asteroid wokółsłonecznych (0,21 AU od Słońca);
- 42 h – statek Okamury przelatuje ok. 2 milionów kilometrów od Bellinghausena (stacja orbitalna Farsee, korporacji mającej sojusz z UD); próba zakłócenia i zhakowania wewnętrznej sieci statku przez ludzi United Dynamics; jeśli będzie ona udana, do akcji przystępują zespoły specjalne na promach orbitalnych;
- 42,5 h – przelot w podobnej odległości od Briareusa – zautomatyzowanej stacji energetycznej na orbicie Słońca;

- 63 h – przelot w pobliżu Venningborg (stacja naukowa Uniwersytetu w Sztokholmie – *Stocholms Universitet*), a kilka minut później przelot nieopodal Dantego: stacji naukowej będącej *joint venture* kilku korporacji (w tym United Dynamics);
- 63 h 5 m – próba przejścia statku Okamury przez uploadujących się na pokład „Hawkinga” agentów UD; operatorzy próbują wgrać się do dronów badawczych i bojowych znajdujących się na pokładzie „Hawkinga” i zneutralizować Okamurę;
- 64 h – RV „S. Hawking” spada na Słońce.

Przechwycenie

Okamura nieprzypadkowo wybrał „Hawkinga”. Nie ma szybszego statku pomiędzy Wenus i Słońcem. Jakakolwiek próba pościgu, jest więc skazana na porażkę. Rodzi się zatem pytanie, w jaki sposób BG mogą przechwycić uciekający pojazd. Istnieją dwie możliwości.

- Przełamanie zabezpieczeń „Hawkinga” i upload na pokład statku, a następnie próba jego przejścia (np. zhakowanie napędu, systemów nawigacyjnych etc.) lub atak fizyczny poprzedzony wgraniem się na pokład któregoś z pojazdów znajdujących się na „Hawkingu”. Najlepiej nadają się do tego drony. Łącznie jest ich 16, wśród nich dziesięć nieuzbrojonych pojazdów badawczych oraz sześć strażniczych wyposażonych w karabin EMG (tzw. *railgun*) oraz wyrzutnię wielofunkcyjnych mikropocisków raketowych.
- Wykorzystanie którejś ze stacji, w pobliżu których przelatuje „Hawking”. Ze względu na prędkość statku, BG nie zdążą fizycznie dotrzeć tam przed „Hawkingiem”, toteż konieczna będzie podróż wiązką danych i upload do fizycznego nośnika (sklonowane ciało, robot bojowy, etc. – BG zapewne wykażą się inwencją twórczą), a następnie pójście w promie orbitalnym lub innym niewielkim pojeździe kosmicznym kursem zbliżeniowym do „Hawkinga” i abordaż. Jest to dość ryzykowna operacja („Hawking” znajduje się już przy Wulkanoidach i będzie mieć naprawdę wysoką prędkość).

Oczywiście nie można wykluczyć, że BG wpadną na inny, o wiele ciekawszy i bardziej kreatywny pomysł.

Cel Okamury

Celem Okamury jest ostateczna śmierć. Naukowiec brał udział w badaniach nad odkrytym daleko poza Eris tunelem czasoprzestrzennym. W zasadzie był szefem zespołu badającego tę anomalie i brał udział w opracowaniu metody przejścia przez tunel. Badania Okamury umożliwiły United Dynamics wysłanie nowoczesnego i świetnie uzbrojonego krążownika międzyukładowego (jak w korporacji dumnie i nieco na wyrost nazwano „Indestructible”). Ów okręt został wysłany z załogą przez tunel i ślad po nim zaginął. Po prawie pięciu latach powrócił. Wpierw zespoły sensorów wykryły sygnaturę powracającego przez bramę „Indestructible”, a za nim kilkaset innych obiektów kosmicznych, dużo większych od krążownika. Cała flota obrała kurs na Ziemię, do której ma dotrzeć w ciągu około roku.

Mimo ponawianych prób kontaktu, „Indestructible” nie odpowiadał. Wszystko wskazywało na to, że załoga zginęła lub nie może się skontaktować z Ziemią. Za każdym razem odpowiadała SI nawigacyjna krążownika sprawiająca wrażenie uszkodzonej lub obłąkanej. Odpowiadała ona zawsze w ten sam sposób – emisją starej piosenki, która powstała na Ziemi jeszcze przed epoką eksploracji Kosmosu (może to być np. utwór ABBY *The Winner Takes It All* lub coś innego, równie niepasującego do konwencji SF).

Okamura może i jest genialnym naukowcem, ale psychicznie okazał się dość słabym człowiekiem. Przerazony tym, co się wydarzyło, skasował

dane dotyczące tunelu, a sam zdecydował się zabić, aby utrudnić dalsze badania nad anomalią. Z tego powodu zniszczył swoje kopie, a sam chce się nie tyle zabić, co kompletnie zdezintegrować, aby uniemożliwić odzyskanie danych ze swojego mózgu przez korporacyjnych speców od uploadu. Okamura uważa, że wyprawa „Indestructible” sprowadziła na ludzkość inwazję zaawansowanej technologicznie rasy, a ludzkość stanęła na krawędzi zagłady. Fizyk nie potrafi zniszczyć tunelu czasoprzestrzennego, więc próbuje zniszczyć siebie.

PRZYGODA JEST ZAPLANOWANA JAKO TYPOWY JEDNOSTRAŁ, ALE DOBRZE SPRAWDZI SIĘ RÓWNIEŻ W CHARAKTERZE PUNKTU WYJŚCIA DLA KAMPANII.

Przeciwdziałanie United Dynamics

Jeśli BG uda się dostać na pokład statku przed grupami specjalnymi UD, muszą liczyć się z interwencją korporacji i starciem w wąskich korytarzach statku z atakującymi komandosami.

Co dalej?

Przygoda jest zaplanowana jako typowy jednostrzał, ale dobrze sprawdzi się również w charakterze punktu wyjścia dla kampanii, w której ludzkość będzie musiała zmierzyć się z nadciągającym zagrożeniem dla swojej egzystencji. Walka z kosmiczną inwazją to jeden z ulubionych toposów SF, toteż inspiracji nie brakuje, począwszy od *Wojny światów* po *Mass Effect*, *Bitwę o Los Angeles* oraz książki Webera i Drake'a.



GUNTAR I BOTRYG

KOLA 2016

Opowieści, czyli to, co nas łączy

MICHAŁ ROGALA



W dniach 19-21 lutego przyszłego roku, w Warszawie, już po raz piąty zbiorą się twórcy i uczestnicy larpów, aby razem dyskutować o hobby na Konferencji Larpowej KOLA 2016.

Celem powstania Konferencji Larpowych było umożliwienie komunikacji pomiędzy osobami zaangażowanym w to tak bardzo różnorodne hobby. KOLA pokazuje, jak wiele nas łączy. Udowadnia również, na jak wiele sposobów można patrzeć na same larpy. Larpem nazywamy przecież zarówno „ożywione” sesje gier fabularnych (gdy pozwalamy naszym postaciom wyjść z rewirów czystej wyobraźni i odgrywać sceny całkiem realnie), jak i gry bliskie teatrowi, gdzie w symbolicznych, improwizowanych scenach gracze poruszają ważne tematy. Wreszcie larpy to także gry miejskie i inne duże gry terenowe, rozgrywane na znacznym obszarze, z udziałem dziesiątek, a czasem wręcz i setek graczy wspólnie snujących epiką opowieść.

Konferencja to w założeniu czas i miejsce, gdzie osoby zaangażowane w te wszelkie odmiany larpowego hobby mogą się spotkać. To doskonała okazja, aby pokazać, czego udało się dokonać i w jaki sposób, przedstawić też plany na przyszłość, przedyskutować nowe idee, pomysły oraz podzielić się refleksjami.

CELEM POWSTANIA KONFERENCJI LARPOWYCH BYŁO UMOŻLIWIENIE KOMUNIKACJI POMIĘDZY OSOBAMI ZAANGAŻOWANYMI W TO TAK BARDZO RÓŻNORODNE HOBBY.

Polska KOLA była wzorowana na dwóch zagranicznych wydarzeniach tego typu – skandynawskim Knutepunkt (zwanym również

Knutepunkt, Knudepunkt lub Solmukohta – w zależności od kraju, w którym się odbywa) i czeskim Odraz. Doświadczenia wyżej wymienionych imprez pokazały, jak ważna dla rozwoju larpów jest wymiana wiedzy, integracja środowiska, dokumentowanie osiągnięć i ich popularyzacja, tak aby kolejne pokolenia nie musiały przysłowioowo wyważać kiedyś już otwartych drzwi. Efektów, jakie osiągnęli larpowcy ze Skandynawii i Czech pozazdrościli nasi koledzy z Wrocławia i w 2012 roku zorganizowali pierwszą Konferencję Larpową.

Jej poprzednie cztery edycje udowodniły, jak bardzo potrzebna była taka inicjatywa. Wiele środowisk odkryło, że pomimo powierzchownych różnic zmagają się z bardzo podobnymi problemami. Okazało się, że duże larpy mogą się wiele nauczyć od małych i odwrotnie. Okazało się również, że wszyscy budujemy z bardzo podobnych elementów i dobrze jest dyskutować o tym, jak je najlepiej zastosować. Problemy omawiane na spotkaniach nie zaginęły i udokumentowane zostały w czterech publikacjach konferencyjnych, a część wystąpień z dwóch ostatnich odsłon konferencji jest również dostępna w serwisie *Youtube*.

Po dwóch edycjach we Wrocławiu i dwóch kolejnych odsłonach, najpierw w Gdyni, później zaś w Katowicach, przyszła pora na nasze wspólne spotkanie w Warszawie, na które zapraszamy w dniach 19-21 lutego przyszłego roku. Tradycyjnie już, konferencja będzie całkowicie darmowa i otwarta na wszystkich

zainteresowanych larpami: zarówno na twórców, jak i graczy, bez względu na ich poziom doświadczenia.

Jako organizator konferencji debiutuje Fundacja Immersja. To nowa organizacja skupiająca osoby, dla których celem jest promowanie i rozwój nie tylko larpów. W kręgu jej zainteresowań znajdują się także gry fabularne oraz inne podobne aktywności, które łączą następujące wspólne mianowniki: gra, opowieść oraz wkraczanie do innych światów oddawanych słowem, grą aktorską lub nowoczesnymi technologiami. Głównym celem fundacji, także przy organizowaniu kolejnej odsłony KOLI, jest szukanie elementów wspólnych, przerzucanie mostów pomiędzy środowiskami i pokazywanie tego, co jest dla nas wspólnym mianownikiem. Stąd też podtytuł najbliższej konferencji: „Larpy – to, co nas łączy”. Tak więc nawet jeśli larpy leżą na obrzeżach czyichś zainteresowań, warto dać się skusić i wziąć udział w tym wyjątkowym wydarzeniu.

**JAKO ORGANIZATOR KOLI
DEBIUTUJE FUNDACJA IMMERSJA.
JEJ GŁÓWNYM CELEM JEST SZUKANIE
ELEMENTÓW WSPÓLNYCH,
PRZERZUCANIE MOSTÓW POMIĘDZY
ŚRODOWISKAMI I POKAZYWANIE TEGO,
CO JEST DLA NAS, FANÓW, WSPÓLNYM
MIANOWNIKIEM.**

Gospodarzem konferencji będzie Kolegium „Artes Liberales” Uniwersytetu Warszawskiego, które zgodziło się udostępnić swój budynek na potrzeby zorganizowania KOLI. Samej lokalizacji warto poświęcić nieco uwagi. Miejsce to jest idealnym połączeniem nowoczesnego centrum konferencyjnego z pełną infrastrukturą i przytulną lokalizacją z wyrazistym charakterem. Wierzymy, że wybór tego miejsca zapewni idealne warunki, zarówno dla dużych wystąpień gromadzących tłumy uczestników, jak i kameralnych warsztatów w mniejszych salach czy wreszcie owocnych dyskusji przy kawie w kuliarach.

Na koniec chciałbym zwrócić uwagę na najważniejszą część planowanej konferencji, czyli na jej program. Na jubileuszowej, piątej konferencji chcielibyśmy pokazać wam, z czego wszyscy

możemy być dumni. Uważamy, że powinniśmy z radością i podziwem mówić o tym, jak niesamowite projekty tworzą ludzi w całej Polsce. Chcielibyśmy, aby wszyscy mogli usłyszeć, co wydarzyło się w różnych środowiskach na przestrzeni minionego roku. Marzy się nam, żeby pojawiły się osoby, których brakowało na poprzednich odsłonach konferencji. Chcemy, aby pokazały one nam wszystkim, co tworzą, co ich inspiruje i jakie są tego korzenie. Liczymy, że uda nam się nakreślić, w jakim rozkwicie znajduje się obecnie larpowe hobby. Rozkwicie, który jest dostrzegany także poza granicami naszego kraju.

Warto w tym miejscu wspomnieć o międzynarodowym wymiarze konferencji. Jej program będą współtworzyły osoby pochodzące z innych krajów. Zaproszeni goście zaprezentują, co dzieje się w ich środowiskach, ale nie tylko. Co ważne, będzie to również okazja do rozmowy o larpowych kulturach, o różnych formach łączącego nas hobby i o naszym indywidualnym do niego podejściu. Ze względu na spodziewanych gości, ale także i zwykłych uczestników z innych krajów, na konferencji będą dedykowane części programu prowadzone w języku angielskim.

Poza wyraźnym pokazaniem obecnej różnorodności naszego hobby, chcielibyśmy też skupić się na historii larpów. Mimo tego, że same larpy w Polsce są obecne od lat, czasami niezwykle trudno znaleźć informację na temat wielu ciekawych projektów, które odbyły się kilka lub kilkanaście lat temu. Tracimy w ten sposób nie tylko część naszej historii, ale często wymyślamy na nowo rozwiązania, które zostały już kiedyś przetestowane. Dlatego na KOLI 2016 chcemy sięgnąć także w głąb naszej historii larpowej. Wśród zaproszonych prelegentów znajdują się osoby, które obecnie nie są już zbyt aktywne, ale wciąż mają wiele do opowiedzenia.

Historii larpów będzie również tematem przewodnim przyszłorocznej publikacji. Mało kto zdaje sobie sprawę z tego, że larpy w znanej nam formie są organizowane w Polsce już przez ponad ćwierć wieku. Około konferencyjne wydawnictwo będzie więc nosiło tytuł „25+” i będzie miało przekrojowy charakter. Naszym zamiarem jest to, żeby na każdy rok pomiędzy 1988 a 2015 przypadł przynajmniej jeden artykuł. Wszystkich tych,

którzy chcą podzielić się wspomnieniami wyda-
rzeń, które można potraktować jako kamienie
milowe naszej sceny zachęcamy do współpracy
przy tworzeniu publikacji.

” NA WARSZAWSKIEJ KONFERENCJI
ZOSTANIE TAKŻE WYBRANY
ORGANIZATOR KOLI W 2018 ROKU.
W KATOWICACH ZDECYDOWALIŚMY, ŻE
W ROKU 2017 GOŚCIŁ NAS BĘDZIE
LUBLIN.

Na zbliżającej się konferencji w Warszawie zosta-
nie także wybrany organizator KOLI w 2018 roku.
KOLA, niczym olimpiady, jest wydarzeniem
„wędrującym”. W Katowicach zdecydowaliśmy,
że w roku 2017 gościł nas będzie Lublin. Jeżeli
ktoś z was chciałby zorganizować w swoim mie-
ście kolejną odsłonę konferencji, zapraszamy do
przedstawienia swojej kandydatury uczestnikom

spotkania warszawskiego. Wspólnie, w demo-
kratycznym głosowaniu, wybierzemy kolejnego
organizatora. Poprzez ten sposób wyboru gospo-
darza chcemy podkreślić, że jest to impreza
należąca do całego środowiska larpowego.

Natomiast, jeśli ktoś z was chciałby dołączyć do
grona twórców naszego programu oraz autorów
publikacji, zapraszamy na naszą stronę www.konferencja.larpowa.eu. We wrześniu pojawią się
na niej **formularze zgłoszeniowe dla twórców**.

Pozostaje mi już tylko poprosić wszystkich
zainteresowanych larpami, abyście już dziś
zarezerwowali termin 19-21 lutego na wspólne
spotkanie.

Do zobaczenia w Warszawie!

Więcej informacji o KOLI 2016 można znaleźć
na stronie www.konferencja.larpowa.eu oraz
na profilu *Konferencja Larpowa* znajdującym się
w serwisie społecznościowym Facebook.



WOLSUNG
MAGIA WIEKU PARY

Przygodnik
Ilustrowany #1

Już jest!

DYM, LUSTRA I CYCKI

O larpowej magii godnej wiary

KAMIL BARTCZAK



W fantastyce nie możemy obejść się bez magii. Nie udało się to chociażby tytułowi niniejszego czasopisma. Wszechobecna w fantastyce magia przedstawiana jest na różne sposoby, dziedziczone przez larpy i gry fabularne. W tym artykule poszukam sposobów na uczynienie magii występującej w naszych grach bardziej emocjonującą, przekonującą, a jeżeli to w ogóle możliwe – bardziej wiarygodną. Innymi słowy, poszukam sposobów odejścia od magii rozumianej jako technologio-podobnej metody wpływu na rzeczywistość (np. poprzez przyzywanie „nawałnicy błyskawic seryjnych”) lub zestawu supermocy którymi obdarzeni są komiksowi bohaterowie. Owszem, takie rozumienie magii występuje w kanonicznych dziełach, na których fantastyka jest oparta (jak cudowne cechy rycerzy z Mabinogionu), ale nie to jest powodem, dla którego „opowieści o wrózkach” z taką mocą oddziałują na wyobraźnię czytelników.

To, co kryje się pod pojęciem „magia” może być rozumiane na kilka różnych sposobów. O magii możemy mówić w wąskiej definicji („ogół wierzeń i praktyk opartych na przekonaniu o istnieniu sił nadprzyrodzonych, które można opanować za pomocą odpowiednich zaklęć i określonych czynności”). Możemy też mówić o niej jako o intuicyjnym określeniu pewnej wyjątkowości („magia Świąt”). Kluczem będzie tutaj odwołanie się do elementu wykraczającego poza to, co przyrodzone i zwyczajne. Wiemy też o magii i to, że przekonała do swojego istnienia tysiące ludzkich pokoleń. Poszukajmy zatem przyczyn, czy też wytrychów, w naszym racjonalnym postrzeganiu świata, za pomocą których to zrobiła.

”TO, CO KRYJE SIĘ POD POJĘCIEM „MAGIA” MOŻE BYĆ ROZUMIANE NA KILKA RÓŻNYCH SPOSOBÓW. O MAGII MOŻEMY MÓWIĆ W WĄSKIEJ DEFINICJI LUB TRAKTOWAĆ JĄ JAKO ELEMENT WYKRACZAJĄCY POZA TO, CO PRZYRODZONE I ZWYCZAJNE.

Dym i asystentka

Zanim zaczniemy szukać listy sztuczek na przekonanie graczy o nieistniejącym, zwróćmy uwagę na jeden element, który koniecznie musi pojawić się w naszej układance, aby jakiegokolwiek czary wywarły wrażenie na uczestnikach – pełne i zgodne z naszymi intencjami skupienie na grze. Musimy zapewnić sobie pełną uwagę naszych graczy, a ich myśli muszą kierować się tam, gdzie przewidzieliśmy. Są wątki i larpy, które można rozegrać, myśląc w połowie czasu o zapłaceniu przeoczonej faktury za telefon. Dla snucia dobrej larpowej opowieści można przyjąć pozycję reżysera, sterującego z dystansu swoją postacią. Jeżeli jednak chcemy, aby gracze odczuli możliwie głęboko kreowane przez nas nadnaturalne elementy, musimy sprawić, że będą zanurzeni w naszej diegezie i będą ją odbierali emocjami ich postaci. Musimy osiągnąć to, do czego iluzjonista używa dymu i atrakcyjnej asystentki – pozyskania i skierowania uwagi odbiorców dokładnie tam, gdzie chcemy. W naszym wypadku chcemy nie tyle, aby gracz myślał o konkretnym elemencie larpa, ale żeby nie myślał o niczym spoza jego diegezy. Kilka przykładowych sposobów na uzyskanie tego efektu w pożądanym momencie to:

- **Aktywność fizyczna** – zmęczenie i skupienie uwagi na reakcjach swojego ciała „miesza” gracza z jego postacią. Nie przypadkiem wiele z szamańskich rytuałów rozpoczyna się od doprowadzenia organizmu do stanu wycieńczenia.
- **Działanie w grupie** – „tam, gdzie rozpoczyna się myślenie grupowe, kończy się zdrowy rozsądek”. Dając graczom możliwość (lub konieczność) skupienia się na pracy grupowej, szybko zaskarbimy sobie ich uwagę. Zostanie ona skoncentrowana na samym zadaniu i relacjach z innymi graczami, czyli elementach diegezy. Dla nas nie będzie tu istotna sama „treść” zadania, ale efekt, jaki jego realizacja powoduje w nastawieniu graczy.
- **Podstawowe emocje** – poczucie zagrożenia, stres, erotyczna ekscytacja, smaczne jedzenie: to niezbyt skomplikowane, ale skuteczne sposoby wciągnięcia graczy do naszego świata. Tak samo, jak użycie słowa „cycki” w tytule daje kilka dodatkowych minut uwagi, na jaką opatrzony nim artykuł może liczyć.
- **Zaangażowanie intelektu** – do osiągnięcia immersji można też użyć absorbującego intelektualnie zadania: łamigłówek, klasycznej gry. Tutaj nieco ryzykujemy, że gamistycznie nastawiony uczestnik, osiągając immersję, nie będzie chciał wyjść poza analityczne nastawienie do uczestnictwa w grze. Możemy więc użyć tego rozwiązania albo na graczach świadomie szukających immersji, albo na gamistach, licząc się jednak z tym, że nasza magia będzie opcjonalnym „czymś więcej w larpie”, z którego nie wszyscy skorzystają.
- **Sztuka** – jeżeli coś ma być przeciwieństwem racjonalnego postrzegania rzeczywistości, sztuka jest pierwszym, co przychodzi na myśl. Nie muszę chyba nikogo przekonywać, że odpowiednia ścieżka dźwiękowa doskonale zwiększa immersję w larpie lub sesji RPG. Spektakl teatralny (*Bóg który się pomylił*, 2014) lub uczestnictwo w innej formie sztuki może być doskonałym sposobem wprowadzenia graczy do *magicznego kręgu* larpa.
- Wszelkiego rodzaju **warsztaty** mające na celu mocniejsze związanie gracza z postacią.

Kiedy mamy już pełną uwagę naszych graczy, zawiązał się *magiczny krąg*, w którym wspólnie wcielamy się w postaci reprezentujące nas w symbolicznej rzeczywistości. Możemy więc rozpocząć nasze czary.

Lustra

Przejdźmy do sedna, czyli wytrychów do ludzkiego rozumowania, które mogą sprawić że to, co nadnaturalne stanie się w miarę wiarygodne.

„JEDNYM Z WYTRYCHÓW DO LUDZKIEGO ROZUMOWANIA, KTÓRE MOGĄ SPRAWIĆ, ŻE TO, CO NADNATURALNE STANIE SIĘ W MIARĘ WIARYGODNE, JEST JUNGOWSKA SYNCHRONICZNOŚĆ.

Jungowska **synchroniczność** będzie pierwszym z nich. Jedną z najbardziej bazowych i fascynujących funkcji ludzkich umysłów jest rozumienie związków między zachodzącymi wydarzeniami, tłumaczenie przeszłości i przewidywanie przyszłości. Do funkcjonowania w ściśle chaotycznej sieci wydarzeń, w której istnieją rozpoznawalne stany stabilne (że tak podniosę rangę artykułu, odwołując się teorii chaosu) mamy trzy pojęcia nie wiążące się z odwoływaniem do zjawisk nadprzyrodzonych:

- **Przyczynowość** – zjawisko A wydarzyło się, ponieważ zjawisko B było jego przyczyną. Tańczyłem nago w fontannie na rynku, więc trafiłem do izby wytrzeźwień. Proste.
- **Przypadkowość** – zjawisko B nie ma związku ze zjawiskiem A. To, że tego dnia rano piłem kawę, nie ma związku z moim przebudzeniem się na wytrzeźwiałce.
- **Karma** – to zastosowanie podejścia heurystycznego (poprzednie były analityczne). Przewidywanie przyszłości w oparciu o ciąg przyczyn i efektów działa tym gorzej, im dalej w przód chcemy coś przewidzieć (ze względu na chaos). Karma to pojęcie określające szansę na pojawienie się pewnych wydarzeń, w oparciu o charakter naszych działań. Jeżeli jestem miłym gościem i dobrze traktuję współpracowników – pewnie kiedyś ktoś zaprosi mnie

do współpracy przy fajnym projekcie. Pomimo kojarzącej się z mistycyzmem nazwy, karma nie jest w żaden sposób nadprzyrodzona, a dotyka warstw intelektualnej i moralnej. Nie opieramy naszych wątków magicznych na tym podejściu, ponieważ w efekcie indukujemy u graczy *rozważanie*, a nie *przeżywanie*.

Synchroniczność to przekonanie, że za kształt wydarzeń odpowiada ich *znaczenie*. Funkcjonuje ona w licznych kulturowych i religijnych odmianach. Choroba jako kara boska, pech jako wynik czarnego kota, który rano przebiegł drogę, przeczcucie, że dziś jest dobry dzień na pokera, natrętnie pojawiająca się wokół nas liczba 23, zadane nam przeznaczenie, spełniająca się wróżba Tarota – to przykładowe sytuacje, w których zbieg okoliczności nabiera znaczenia. O synchroniczności warto wiedzieć dwie rzeczy: jest zjawiskiem nadprzyrodzonym, przy tym bardzo przekonującym, kiedy już zaistnieje.

Kanoniczny przykład tego zjawiska to sytuacja, która przydarzyła się C. G. Jungowi, twórcy pojęcia synchroniczności. Pewnego dnia w swoim gabinecie usytuowanym w wielkomiejskim wieżowcu rozmawiał ze swoją pacjentką (tak, leżącą na kozetce). Ta właśnie opowiadała o istotnym dla siebie śnie, w którym pojawiał się złoty skarabeusz. Chwilę po tym, jak zakończyła swój monolog, przez otwarte okno do gabinetu wleciał złoty żuczek, co wywołało wielkie wrażenie na ich obojgu. Przecież to nie mógł być przypadek!

Oczywiście, będąc zewnętrznym obserwatorem, będziemy doszukiwać się racjonalnego wytłumaczenia (żuczki sobie latają po mieście, czasem są złote, gdyby nie ta opowieść, oboje nie zwróciliby na owada uwagi). Ale chyba łatwo wyobrazić sobie, że będąc postawionymi w takiej sytuacji, do tego przy odpowiednim nastawieniu umysłu (*magiczny krąg*), łatwo odniesiemy wrażenie, że rzeczywistość płata nam figla. Tym bardziej, że na larpie chcemy być tak naprawdę oszukani i liczymy, że zostanie to zrealizowane w możliwie wiarygodny sposób.

Projektowanie larpa z myślą o wywołaniu synchroniczności możliwe jest na dwa sposoby. W pierwszym z nich celowo wywołujemy wydarzenia, które będą znaczące, a których mechanizm

będzie wystarczająco dobrze ukryty przed graczami – nazwijmy to *kontrolą rzeczywistości*. W drugim zdajemy się na wydarzenia spontanicznie zdarzające w larpie, ale dodajemy do stanu umysłu postaci elementy, które sprawią, że opisane do nich zostanie *znaczenie* – czyli osiągniemy *kontrolę postrzegania*.

Przykładem podejścia pierwszego będzie coś, co udało nam się osiągnąć na larpie *Geas: Pielgrzymka*. Mamy w nim postać rozbitka wyrzuczonego na nieznaną wyspę. Postać ta uciekła ze swoją narzeczoną ze społeczeństwa, w którym stan majątkowy nie pozwalał jej na pobranie się z ukochaną. Będąc osobą religijną, nasz rozbitek modlił się o możliwość zawarcia małżeństwa do swojego boga (element historii postaci). Gracz był już dobrze zanurzony w tym postrzeganiu (wcześniejsze fabularyzowane warsztaty mocno wyeksponowały ten wątek). Grę na plaży postać rozpoczęła samotnie, poinstruowana, by iść w głąb łądu przez 20 minut (jako że była wciąż oszołomiona uderzeniem w głowę i podtopieniem). Po przejściu ok. 300 metrów bohater przewraca się, spada z wydmy i gdy podnosi głowę, widzi w dziwnej drewnianej konstrukcji skrzynkę pełną monet i medalion swojego boga. Dla postaci „znak z nieba” jest oczywisty, a u gracza dochodzi do bardzo głębokiego przeżycia, ponieważ cała akcja nie wygląda na skryptowaną. W dalszej części larpa inni gracze mieli problem z wytłumaczeniem mu, że to nie znak od boga, tylko stos pogrzebowy tubylców, w którym złożyli oni znaną na plaży dziwną skrzynkę jako ofiarę dla duchów.

Powyższa scena była oczywiście skryptowana. Niewidzialnym dla gracza elementem było wykorzystanie ukształtowania terenu. Trasa marszu po stromych wydmach zawsze układa się tak, aby zminimalizować podejścia. Mogliśmy więc przewidzieć, w jaki sposób gracz zboczy z danego kierunku i gdzie będzie, nawet po przejściu dużego dystansu. Umieszczając stos pogrzebowy w „leju”, mieliśmy niemalże pewność, że zostanie on zauważony. Zastosowana kontrola była jednak na tyle subtelna, że nie została wykryta przez gracza.

Ta metoda jest dość trudna i pracochłonna, ale efekty potrafią być naprawdę piorunujące.

Podejście drugie, *kontrola postrzegania*, polega na takim ukształtowaniu postrzegania świata

przez postać gracza, aby przypadkowe wydarzenia jawiły się jako znaki. Najczęściej powoduje częstsze i słabiej przewidywalne efekty. Oprzyjmy proctwo na symbolu białych ptaków, gdy w terenie larpa możemy liczyć na przelatujące co jakiś czas łabędzie. Nikt nie będzie podejrzewał organizatorów o załatwienie pary łabędzi na niebie, a wrzenie z ich pojawienia się będzie mocne (*Kto Ty?*, 2014). Przepowiednie oparte na archetypach i rozpoznawalnych symbolach (jak np. karty Tarota) pozwolą najpewniej dostrzec swoje spełnienie w wydarzeniach larpa. „Rycerz kielichów, odważny i namiętny, będzie tym, który uratuje walącą się wieżę”. I do postaci, i do sytuacji gracze znajdują pasujące elementy w diegiezie larpa.

Na koniec warto dodać, że synchroniczności występują również spontanicznie i wielu larpowców je napotkało. Grzmot na niebie w momencie rzucania czaru, modlitwa o deszcz, która „poskutkowała” ulewą (*Fantazjada*, 2009), sowa, która siedziała na poręczy balkonu komnaty zaginionej Filippy Einhart (postaci, która według diegiezy larpa potrafi zmieniać się w sowę) na *Witcher School*, 2015.

Magia przenośna

To rodzaj *magii sympatycznej*, czyli starego jak sama ludzkość przekonania, że jeżeli na dany przedmiot, który miał bezpośrednią lub pośrednią styczność z innym przedmiotem, istotą lub zjawiskiem zadziałamy w określony sposób, to skutki takiego działania odczuje także ta istota lub na dane zjawisko lub przedmiot zostanie wywarty wpływ.

” KONFRONTOWANIE MAGII Z WIEDZĄ
UCZESTNIKÓW LARPA NIEMAL
ZAWSZE DOPROWADZI DO ZWYCIĘSTWA
ROZSĄDKU, A ZAWIESZENIE NIEWIARY
BĘDZIE WYMAGAŁO INTENCJONALNEGO
I INTENSYWNEGO WSPÓŁDZIAŁANIA
GRACZY.

Spalenie włosów w magicznym rytuale lub użycie ich do stworzenia lalki voodoo wywoła faktyczną krzywdę. Miecz Bolesława Chrobrego wciąż ma w sobie narodowego ducha, jednoczącego Polaków w trudnych chwilach. Dotyk fajki zmarłego ojca pozwala poczuć, jakby był on wciąż obecny

w dużym pokoju swojego domu. Rozwijając historię stojącą za larpowymi magicznymi przedmiotami, czyniąc ją bardziej związaną z postaciami, osiągniemy dalece więcej, niż balansując ich moc z mechaniką naszego larpa.

Magia homeopatyczna

To z kolei przekonanie, że podobne działanie powoduje podobny efekt. W wersji mniej pasjonującej odpowiada za powstanie numerologii i scjentyzmu. Działa to według zasady: „wiemy, że matematyka i naukowe eksperymenty działają, więc jeżeli zastosujemy ich *formę* do opisu zjawisk metafizycznych, to też będą działać”. Ciekawsza jest jednak prostsza forma tego myślenia. Dziki, agresywny taniec wokół ogniska może obudzić duchy zwierząt, które dadzą siłę wojownikom z naszego plemienia. Gest delikatnego kołysania, jakby usypiało się dziecko do snu, potrafi uspokoić morze, przez które kochana osoba płynie właśnie statkiem. Otwarcie się na ten typ myślenia pozwoli stworzyć bardzo silne emocjonalnie sceny.

Luka w wiedzy

Wiara, że Słońce to ognisty rydwan nadnaturalnej istoty mogła funkcjonować tylko tak długo, jak długo nie znaleziono bardziej przekonującego i spójnego wytłumaczenia dla tego fenomenu. Konfrontowanie magii z wiedzą uczestników larpa niemal zawsze doprowadzi do zwycięstwa rozsądku, a zawieszenie niewiary będzie wymagało intencjonalnego i intensywnego współdziałania graczy. Magia musi wcisnąć się w szczeliny naszej wiedzy. Robi to np. synchroniczność, wykorzystując fakt, że naukowej metody przewidywania przyszłości nie ma (co naukowo wykazuje teoria chaosu). Jeżeli dla innych nadnaturalnych zjawisk, jakie wprowadzamy, uda nam się wykorzystać luki w wiedzy lub paradygmacie poznawczym graczy, osiągniemy lepszy efekt. Chcemy zrobić larpa o duchach? Może wprowadzenie przez postać naukowca poglądu, że ludzka świadomość i pamięć nie może być procesem chemicznym (brak związków, które mogłyby być nośnikami pamięci) ani elektrycznym (tłumaczy proces myślenia w czasie rzeczywistym, ale nie pamięci) pomoże?

Dodajmy, że ludzkie wspomnienia istnieją jako informacja, a ta nie istnieje bez nośnika (fizyczna

teoria informacji). Jedynym procesem, który mógłby być nośnikiem takiej liczby danych, jaka jest składowana w ludzkiej jaźni, jest sieć splecionych kwantów, które są emitowane równocześnie ze zjawiskami elektrycznymi w naszym procesie myślenia. Pamięć i świadomość są więc kwantowym echem myśli, pisanym z każdą sekundą naszego życia. A że splecionie kwantowe jest procesem niezmiennym czasowo i przestrzennie, nie ma powodu, aby sądzić, że kończy się wraz ze śmiercią organizmu. Ta jest tylko końcem możliwości zapisu „echa”.

Czy to pozwoli zawiesić u graczy niewiarę w istnieniu duchów? Zapewne w jakimś niewielkim stopniu. Z mniej kardynalnymi kwestiami, niż istnienie życia po śmierci, powinno pójść jednak znacznie łatwiej. Musimy tylko znaleźć dla nich jakieś wiarygodne (jawnie niesprzeczne z dotychczasową wiedzą i nie radykalne), niefalsyfikowalne w warunkach larpa i przekonujące twierdzenie. W latach 70. i 80. ubiegłego wieku prowadzono jeszcze naukowe badania nad telepatią i telekinezą. Jakkolwiek nie wykazano ich istnienia z powodu braku powtarzalności wyników eksperymentalnych, co jest naukową śmiercią teorii ich istnienia, można dotrzeć do zapisów z badań, kiedy nie było to takie oczywiste. Na larpie powinny one wyglądać przekonująco.

Falszywa tajemnica

Na koniec warto wspomnieć o jeszcze jednym elemencie, bez którego ciężko o przekonującą magię – o fałszywej tajemnicy. W tym artykule pojawia się określenie *magicznego kręgu*, jaki zawiązuje się podczas larpa i wydaje mi się ono istotne. Larp sam w sobie potrafi dotknąć uczestników na tyle głęboko, że staje się przeżyciem w pewien sposób intymnym. Wprowadzenie wyżej wymienionych elementów dodatkowo zwiększa szansę, że uczestnik będzie poruszony, co uzasadnia traktowanie larpa jako sytuacji wyjątkowej, oddzielenia go od *profanum*. Technika *falszywej tajemnicy* idzie jednak o wiele dalej.

Liczba wyrazów w tym artykule, 2589, ani jej moc numerologiczna, nie mają żadnego nadzwyczajnego znaczenia.

„JEŻELI JESTEŚ PRYZWYCZAJONY DO EINSTEINOWSKIEGO POWIEDZONKA: „JEŻELI NIE UMIESZ TEGO PROSTO WYTŁUMACZYĆ, NIE ROZUMIESZ TEGO WYSTARCZAJĄCO DOBRZE”, PORZUĆ JE WŁAŚNIE W TEJ CHWILI.

Każdy, kto zetknął się z książkami klasyka okultyzmu, Alaistera Crowleya, wie, o czym piszę. Lista czarów z przewidywalnym punktowo efektem? Nic skuteczniej nie zabije larpowej magii. Magia, żeby działać, musi być wiedzą tajemną, daną tylko ograniczonej liczbie wtajemniczonych, wymagającą lat nauki i poświęcenia. Mag musi być postacią tajemniczą, która zawsze wie więcej, niż może powiedzieć. A przynajmniej musi on sprawiać takie wrażenie. Do tej pory nie pisaliśmy o numerologii, magicznych diagramach, wymagających inicjacji, ale nie znaczy to, że nie mają one znaczenia. Są potrzebne, aby sprawić wrażenie, że obcujemy z całą dziedziną hermetycznej wiedzy, a nie ze złudzeniami naszych umysłów. Mówią nam one: „tak, każdy element jest potrzebny i przemyślany, uczyłem się tego długo, i tylko ja wiem, jak to zrobić”. Jeżeli jesteś przyzwyczajony do einsteinowskiego powiedzonka: „jeżeli nie umiesz tego prosto wytłumaczyć, nie rozumiesz tego wystarczająco dobrze”, porzuć je w tej właśnie chwili. Używanie prostego języka i przaśnych metafor pozwoli ci na bycie zrozumiałym, ale nie będziesz traktowany jak adept wiedzy tajemnej albo tajemniczy twórca przeznaczenia oczekującego na graczy. Z drugiej strony – pozwoli ci to zachęcać graczy do palenia ludzkich włosów w lalkach voodoo bez bycia uznany za wariata. Przynajmniej taką mam nadzieję.



TIPS & TRICKS

Kilka pomysłów na sztamkowego larpa fantasy

BARTEK ZIOŁO



Od samych początków naszego hobby larpy fantasy mają się bardzo dobrze. Największe, odbywające się za naszą zachodnią granicą, potrafią gromadzić jednocześnie nawet ponad pięć tysięcy uczestników. W tym tekście przybliżę wam kilka pomysłów idealnie pasujących do gier w tym klimacie. Nie będą one kompletnymi scenariuszami gier, dotkną natomiast kilku aspektów i spokojnie będą mogły być wykorzystane w dowolnej formie oraz do dowolnej większej gry. Możecie śmiało z nich korzystać i je przerabiać zgodnie z waszymi potrzebami. Wszystkie zaprezentowane pomysły łączy jedno: są lekarstwem w walce ze scenariuszową sztamką.

Nawet niewprawne oko w mig zauważy, że wszystkie poniższe przykłady opierają się na bardzo rutynowych rozwiązaniach. Sztamka jest bowiem czymś znamionym dla polskiego larpingu. Bale u gubernatora, nagłe śmierci władców i wybory ich sukcesorów, silny wróg, wobec którego trzeba się zjednoczyć, śluby, święta płonów i masa innych tego rodzaju wydarzeń dominowała przez wiele lat wszystkie konwentowe sale i lasy, jak nasz kraj długi i szeroki. I nie ma w tym niczego złego! Dobra sztamka jest bowiem łatwa do zrozumienia dla każdego, zwłaszcza dla początkującego gracza. Dobrze poprowadzona może wyewoluować w naprawdę ciekawą i niebanalną grę. Nie oznacza to, że scenariusze zawsze powinny wyglądać identycznie i podążać utartym, zwycięskim schematem. Natomiast warto bawić się sprawdzonymi konceptami, ponieważ dzięki temu zyskujemy szansę, aby zaskoczyć nawet starych wyjadaczy.

Fantasy to bardzo pojemny gatunek. Początkujący larpowcy często wybierają na swoje pierwsze doświadczenia taki właśnie klimat, głównie z tego powodu, że jest on dla nich czytelny, znajomy i rozpoznawalny. Czytali w końcu ileś tam

książek, oglądali ileś tam filmów i grali w ileś tam gier wideo. Najgorszym, co może zrobić początkujący autor larpów jest brutalne wprowadzanie rozwiązań łamiących na siłę kanon, tylko po to, żeby były one wyraźnie zaznaczone. Choć niełatwe, znalezienie „złotego środka” jest możliwe. Mam nadzieję, że poniższe przykłady pozwolą wam wpaść na trop własnych rozwiązań.

” SZTAMKA JEST CZYMŚ
ZNAMIENNYM DLA POLSKIEGO
LARPINGU, ALE NIE MA W TYM NIC
ZŁEGO. DOBRA SZTAMKA JEST BOWIEM
ŁATWA DO ZROZUMIENIA DLA
KAŻDEGO, ZWŁASZCZA DLA
POCZĄTKUJĄCEGO GRACZA.

Zatruty kielich

Założenie: Król wyprawia wielki bal z jakiejś ważnej okazji. Zostają na niego zaproszone najróżniejsze postacie: rodzina królewska, kupcy, możnowładcy, kapłani, przedstawiciele innych ras, posłowie z ościennych królestw i każdy, kogo chcielibyście na nim zobaczyć. Po wzniesieniu

pierwszego toastu, król pada martwy. Następuje szybkie śledztwo. Wino w kielichu władcy zostało zatrute! W tej sytuacji nikt nie może opuścić sali bankietowej, dopóki zamachowiec nie zostanie odkryty i przykładowo ukarany.

Twist: Każdy z obecnych na sali jest zamachowcem. Wszyscy mieli bowiem swój powód, dla którego chcieli pozbyć się króla – czy to z zemsty, zawiści, miłości lub czegokolwiek innego, co tylko przyjdzie wam do głowy.

” KRÓL WYPRAWIA WIELKI BAL Z JAKIEJŚ WAŻNEJ OKAZJI. PO WZNIESIENIU PIERWSZEGO TOASTU, PADA MARTWY.

Efekt: Jakkolwiek nienaturalna wydaje się sytuacja, w której kilkadziesiąt osób wpadło jednocześnie na pomysł otrucia władcy, to skutki takiego zbiegu okoliczności prowadzą do naprawdę ciekawych rezultatów. W moim przypadku gracze robili wszystko, aby odsunąć od siebie podejrzania, często wymyślając nawet najbardziej szalone oskarżenia względem innych. Żonglerki słowne prowadziły do komicznych sytuacji, jednakże sami uczestnicy balu nie zdawali sobie z tego sprawy, aż do zakończenia larpa i wyjawienia prawdziwych założeń scenariusza. Po skazaniu winnego pozostali gracze zaczęli się cieszyć, że ich zbrodnia nie została wykryta.

Uwagi: Nie muszę chyba dodawać, że w całej konstrukcji larpa najważniejsze jest to, aby żaden z graczy nie wiedział, iż to nie tylko on jest mordercą. Dlatego postaci nie tylko powinny być rozdawane graczom na osobności, ale także na każdego z uczestników warto zareagować słowami w stylu „o, ty będziesz nadawał się idealnie do tej roli!” oraz „tylko pamiętaj, że nie możesz nikomu powiedzieć, że to ty grasz mordercę”.

Magiczne amulety kontroli umysłu

Założenie: Przed miastem zbierają się potężne siły chaosu/ demonów/ nieumarłych, które zagrażają wszystkiemu, co dobre i prawe. Niestety miejscowa ludność jest podzielona. W grze występuje wiele różnych grup interesów, które chciałyby przy okazji rosnącego poczucia zagrożenia ugrać coś dla siebie. Są czarodzieje, kupcy,

miejscowy garnizon, zwykli chłopcy i ktokolwiek inny, kogo chcielibyście tylko umieścić w scenariuszu. Grupy te muszą wspólnie urządzić najlepszą strategię obrony miasta. W takim scenariuszu nie może oczywiście zabraknąć agentów złych sił. Ich zadaniem jest skłócić ze sobą mieszkańców, aby nie stanowili oni żadnej przeszkody w realizacji planów mrocznych władców.

Twist: Agenci zła posiadają specjalne przedmioty, które mają możliwość kontroli umysłów nieświadomych niczego ofiar. Przyjmują one postać specjalnych pierścieni lub naszyjników. Każda osoba, której zostanie założony taki amulet, całkowicie zmieni swój światopogląd, dążąc za wszelką cenę do tego, aby rozmowy zakończyły się fiaskiem. Wszystko ku chwale zła, które teraz ją kontroluje. Efekt ten działa tak długo, jak długo amulet znajduje się przy ciele ofiary.

” PRZED MIASTEM ZBIERAJĄ SIĘ MROczne SIŁY, KTÓRE ZAGRAŻAJĄ WSZYSTKIEMU, CO DOBRE I PRAWIE. NIESTETY MIEJSCOWA LUDNOŚĆ JEST PODZIELONA.

Efekt: Dla wszystkich kapitanów straży, przewodniczących cechu kupieckiego lub innych prominentnych postaci nagle zmiana celów w trakcie rozgrywki jest nie lada wyzwaniem aktorskim. Szczególnie, że nie mogą oni początkowo dać po sobie niczego poznać. Z kolei dla agentów zła znajdowanie odpowiednich celów również może być problematyczne. Zarówno jedni, jak i drudzy będą musieli wyżyć swój intelekt, aby odkryć powody zmiany poglądów u innych obradujących.

Uwagi: Zmiana w zachowaniu powinna być w miarę widoczna. Dlatego warto, aby wszystkie postaci miały możliwość wygłoszenia swoich poglądów na początku gry. Warto wprowadzić więcej niż jednego agenta zła, ale trzeba być z tym ostrożnym. Dobrze dla scenariusza, jeśli w takiej sytuacji każdy z nich będzie przekonany, że jest tym jedynym wybranym i nie będzie posiadał wiedzy o pozostałych (tym ciekawsze może okazać się przypadkowe spotkanie tych postaci). Amulety powinny być widoczne dla wszystkich. Ofiary oczywiście będą się broniły przed

ich zdjęciem, co może wzbudzić jeszcze więcej podejrzeń. Liczba amuletów powinna być mocno ograniczona, a sami agenci powinni zostać uprzedzeni o tym, aby na cel wybierać graczy, którzy dobrze rozumieją mechanikę ich funkcjonowania. Sama „przemiana” musi zająć na osobności, aby nie wzbudzać podejrzeń. Warto przygotować też dodatkowe odprawki z opisem zmiany zachowania postaci, które obdarowani amuletami gracze będą mogli szybko przeczytać.

Ograniczone zasoby pojedynków

Założenie: Społeczeństwo, w którym silna jest kultura pojedynków staje w obliczu problemu, wobec którego jego przedstawiciele muszą zgromadzić się w jednym miejscu. A może mamy do czynienia z turniejem o wysoką stawkę, wokół którego snują się wszelkiej maści intrygi? Wszystko zależy od was.

Twist: Pojedynkowicze mają ograniczoną ilość zasobów (punktów) możliwych do użycia, aby wygrać pojedynek. Mogą je reprezentować kolorowe kamienie, monety lub inne łatwo dostępne przedmioty, które zmieszczą się bez problemu nie tylko w sakwie lub kieszeni, ale także i w zaciśniętej pięści. Przed zaaranżowanym pojedynkiem uczestnicy udają się na bok, gdzie każdy z nich wystawia przed siebie zaciśniętą pięść ze znacznikami, które chce poświęcić na potyczkę. Po pojedynku kamienie są „zużywane” i odejmują się od puli będącej w posiadaniu danej postaci. Potem gracze powinni ustalić między sobą wygląd pojedynku, mając na uwadze to, że wygrywa go ten z nich, który poświęcił więcej kamieni. Dopiero na sam koniec pojedynek odbywa się w widowiskowy sposób na oczach widzów.

” SPOŁECZEŃSTWO, W KTÓRYM SILNA JEST KULTURA POJEDYŃKÓW STAJE W OBLICZU PROBLEMU, WOBEC KTÓREGO JEGO PRZEDSTAWICIELE MUSZĄ ZGROMADZIĆ SIĘ W JEDNYM MIEJSCU. A MOŻE CHODZI O WIELKI TURNIEJ?

Efekt: Takie rozwiązanie dodaje do gry element hazardu. Jeśli bowiem poświęcimy na jeden pojedynek wszystkie kamienie, to nie będziemy mieli

żadnego, aby wygrać kolejny. Sprawia to również, że gracze mogą chcieć „przeczytać” przeciwnika, co w ostatecznym rozrachunku może prowadzić do niespodziewanych rozstrzygnięć starć.

Uwagi: Dla wyrównania szans i dodania scenariuszowi odpowiedniej dramaturgii, każdy pojedynek powinien otrzymać taką samą liczbę kamieni. Warto ujawnić tą wartość wszystkim postaciom już na samym początku gry, aby wiedziały one, jaką przyjąć strategię. Może nie być to łatwe do uzasadnienia fabularnego, ale na pewno pomoże utrzymać suspens. Remisy można rozwiązywać na kilka sposobów – albo organizując dogrywkę, albo pozostawiając walkę nierozstrzygniętą. Można też skorzystać z innych mechanik, w celu przechylenia szali zwycięstwa na jedną ze stron. Wedle uznania!

Zderzenie światów

Założenie: W wiosce znajduje się magiczny artefakt lub obiekt kultu wystawiany na widok publiczny tylko raz w roku – podczas wielkiego święta. Jego właściwości interesują wielu postronnych uczonych, czarodziejów lub zwyczajnych złodziejasków. W czyich rękach ów przedmiot znajdzie się pod koniec dnia? Czy miejscowym uda się go ochronić?

Twist: Artefakt jest tak naprawdę użytecznym przedmiotem pochodzącym z innego świata. Oprócz standardowych, wymienionych wcześniej postaci, pojawiają się więc po niego także i obcy. W przypadku mojej gry był to moduł paliwowy potrzebny kosmitom do uruchomienia ich popsutego statku. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby było to coś pochodzącego na przykład z równoległej rzeczywistości.

” W WIOSCE ZNAJDUJE SIĘ MAGICZNY ARTEFAKT LUB OBIEKT KULTU WYSTAWIANY NA WIDOK PUBLICZNY TYLKO RAZ W ROKU. W CZYICH RĘKACH ÓW PRZEDMIOT ZNAJDZIE SIĘ POD KONIEC DNIA?

Efekt: Do zwyczajowego przebijania ofert lub próby zwinięcia przedmiotu wbrew woli jego prawowitych właścicieli, dokładamy też element całkowitej obcości, wobec którego powinni

zjednoczyć się wszyscy zainteresowani. Ostatecznie przedmiot staje się jedynie tłem dla znacznie ciekawszej historii.

Uwagi: Obcy mogą zostać wprowadzeni po czasie albo od razu wmieszać się w tłum. Ich postaci powinny być jednak możliwie jak najbardziej odmienne kulturowo. Nie powinny rozumieć zwyczajów miejscowych, muszą kiepsko władać ich językiem i generalnie być „tymi innymi” już na pierwszy rzut oka (np. dziwnie się poruszając lub mając kompletnie niepasujący do sytuacji ubiór). Samych przybyszy nie powinno być zbyt wielu i powinni oni chcieć za wszelką cenę zachować swoją anonimowość. Ostatecznie jednak przedmiot, wokół którego kręci się cała fabuła, powinien być im naprawdę bardzo potrzebny. Być może jako jedyni chcą go zdobyć w dobrej wierze? W przeciwieństwie do tych wszystkich „złych ludzi”, którzy chcieliby go po prostu ukraść lub wykorzystać do niecnych celów.

*

We wszystkich przykładach opieram się na efektach, które zaobserwowałem podczas prowadzenia opisywanych gier. Ich odbiorcami byli początkujący gracze, którzy znajdowali się pod moją opieką na jednym z obozów RPG. Na wymyślenie całych gier miałem tylko parę godzin, nic więc dziwnego, że sięgnąłem po wspomnianą na początku sztampe. Czas pokazał, że była to dobra decyzja. Po reakcjach uczestników można było śmiało wywnioskować, że wszystko zadziało tak, jak powinno. Mam nadzieję, że podobnie stanie się również i w waszym przypadku.



ROZSĄDNY I ROMANTYCZNA

Popatrzmy w larpową przeszłość, porozmawiajmy o przyszłości

PIOTR MILEWSKI, ALEKSANDRA TOMICKA-KAIPER



Poniższy dwugłos to składak kilkunastu nocnych rozmów dwojga orgów. Oboje mają na swoim koncie długą listę sukcesów i porażek. Oboje wciąż lubią tę robotę. Oboje irytuje fakt, że wielu ludzi stawiających pierwsze kroki w organizacji imprez wyważa już otwarte z bólem drzwi. To głównie do tej grupy skierowany jest niniejszy tekst. Wybaczcie nam pojawiające się od czasu do czasu wycieczki do starych, dobrych czasów. Staraliśmy się ich uniknąć, a przynajmniej usunąć z tekstu. Za kilkanaście lat, jeśli wciąż pozostaniecie w konwentowym „biznesie”, sami zrozumiecie, jakie to trudne. Życzymy wam, żeby tak było. Będzie to widocznym znakiem, że odnieśliście sukces i macie, o czym opowiadać.

Gdzieś w nocy na Wyspie/gdzieś w nocy w Gdyni...

Aleksandra Tomicka-Kaiper: Można zrobić z tej naszej rozmowy artykuł. Polemikę pomiędzy dwoma światami larpowymi. Tylko żeby nie wyszła na skamielinę, która nie widzi tego, że nowe rzeczy są i się dzieją, a ona się tylko przeszłości trzyma...

Piotr Milewski: Ja się boję, że wyjdę na bezdusznego technokratę. Dla wielu ludzi idea, że larpy to projekty i tak należy je traktować, to odarcie ich z całej magii i mistyki. Będę miał więc chyba gorzej.

ATK: Śledzę Czochę i Mosznię (*CoW, The Witcher School*) i wszystkie te profesjonalne larpy, ale wydaje mi się, że nie wszędzie potrzebny jest aż taki rozmach. Owszem, można wszystko przerobić na komercyjne imprezy, ale szkoda tracić miejsce, do którego jedzie się po prostu na wakacje.

PM: To prawda. Rzecz w tym, że życiowi eskapiści muszą poszukać sobie innej niszy, gdzie będą ważni. Larpy odkryli artyści i profesjonalści. I oni już sobie stąd nie pójda. Można ich nazwać nerdami 2.0. To nie jest kwestia rozmachu, tylko tego, że już nie wystarczy po prostu robić konwenty. Dziś musisz je robić PORZĄDNE. Inaczej trolle nie zjedzą na niby graczy w twojej grze, tylko ciebie, ale tak naprawdę, w Internecie.

ATK: Czy ty chcesz mi powiedzieć, że za jakiś czas Orkon nie będzie miał sensu?

PM: Będzie miał!

ATK: ... Ale trzeba będzie za niego płacić, jak za zboże? ...

PM: Nie. Nie powiedziałem „drogo”. Celowo użyłem słowa „porządnie”.

ATK: Niektórych rzeczy nie da się zrobić tanio.

”**CHYBA NAJWYŻSZY CZAS PRZESTAĆ TRAKTOWAĆ ORGANIZOWANIE LARPÓW, KONWENTÓW I FESTIWALI JAKO SPONTANICZNA I RADOSNA AMATORSZCZYZNĘ. TAKIE INFANTYLNE PODEJŚCIE SZYBKO KOŃCZY SIĘ PŁACZEM I ZGRZYTANIEM ZĘBÓW.**

PM: Jest taki korporacyjny żarcik. „Kto to jest product manager? To człowiek przekonany o tym, że dziewięć kobiet urodzi dziecko w miesiąc.” Jest w tym ziarno prawdy. W większości przypadków „porządnie” zakłada więcej pracy większej liczby ludzi przez większą ilość czasu.

Chyba najwyższy czas przestać traktować organizowanie larpów, konwentów i festiwali jako spontaniczną i radosną amatorszczyznę. Takie infantylne podejście szybko kończy się płaczem i zgrzytaniem zębów. Radość ulatuje, za to pozostają niesmak, nadwyrężone przyjaźnie i zgłiszczą wymarzonych projektów, zaczynających się od słów: „fajnie by było...”. Nie potrafię zrozumieć, co stoi na przeszkodzie w korzystaniu z podstawowych narzędzi służących do prowadzenia projektu. Przecież każdy konwent to jest Projekt! O ile lepsze byłyby te nasze imprezy, o ile łatwiejsza, szybsza i bardziej bezstresowa byłaby ich organizacja, gdyby zespół orgowski zaliczył w wolnych chwilach darmowy kurs online o zarządzaniu projektami?

Niestety, jest to temat, który w fandomie nie istnieje. Korzystanie z narzędzi wydaje się jakies takie... Niestosowne. Takie nuworyszowskie, w pewnym sensie. Fantastyka od zawsze rozumiana była jako praca fanów dla fanów. Zgodnie z tą wizją nie powinno się czerpać z dostępnych rozwiązań, bo to brukanie ideałów.

Powinno być na luzie, spontanicznie, no i koniecznie sekretnie. W zaufanym gronie.

Wracając, bo zdryfowałem w drażliwe rejony. Żeby zrobić grę, w której snujemy opowieść na szlaku, nie trzeba najmować zamku. Po prostu przestańmy udawać, że w środku lasu jest wielkie miasto i murowana cytadela. Ze zmat, gdy larp jest na bogato lub ze sznurka, gdy w standardzie. To nigdy nie będzie ani wiarygodne, ani prawdziwe. I nie odpali silników wyobraźni.

ATK: To prawda. A teraz zerknijmy w przyszłość. Co będzie, gdy ludzie wychowani na *The Witcher School* przyjadą na Orkon? Szok kulturowy...

PM: Oczywiście. Ale szok kulturowy może mieć dwa oblicza: zachwyty i odrzucenia. Trzeba pracować nad tym, żeby to był zachwyty.

ATK: Szok kulturowy... Od sznurka i koca wszystko się zaczęło, ale i na tym nie poprzestało. Mnóstwo ludzi grających w larpę lub udzielających się w środowisku to nadal ludzie przekonani o tym, że larpę terenowe to dratwa i pałatka. A tymczasem chyba już nie.

PM: Nie dalej jak wczoraj rozmawiałem przez cały wieczór o tym, że jeśli będziemy robić jakiegoś dużego larpa w przyszłym roku, to najchętniej w świecie wiedźmińskim... No i po całym tym myśleniu wyszło nam, że to powinna być drużynówka.

”CO BĘDZIE, GDY LUDZIE WYCHOWANI NA *THE WITCHER SCHOOL* PRZYJADĄ NA ORKON? SZOK KULTUROWY...

ATK: Retro jest modne. Ale nie zmienia to faktu, że larpę retro robione są już tylko dla śmiechu. Cały przemysł larpowy rozrósł się nie wokół larpów chamberowych, nie wokół nordyków, a właśnie wokół terenówek. Broń, stroje, zbroje – to wszystko jest domeną bardziej terenówek, niż chamberów. Ja się larpów uczyłam sama, zdążyłam przegapić cały boom na Nordic larping (który mnie jakoś specjalnie nie pociąga) i cały czas najbardziej lubię te larpę, do których nie tylko organizatorzy, ale i gracze przykładają się przed/w trakcie/po. Konsekwentne budowanie historii świata – jak to ma miejsce w przypadku dwóch dinozaurów: Orkonu i Flambergu – powinno działać na plus, ale okazuje się, że jednak czasem dla postronnych ludzi jest to zbyt duża bariera do przeskoczenia. Zewsząd słychać głosy, że Orkon powinien odpuścić sobie własny świat, budowany od ponad 20 lat i przejść na znany (czytaj: komercyjny) *setting*. Chcieliśmy iść w stronę maksymalnego wykorzystywania świata i jego ciągłości, ale widać ruchy, które mocno się temu sprzeciwiają.

PM: To dobry kierunek, nie słuchajcie złych podszeptów. Moim zdaniem o wartości i wyjątkowości Orkonu zawsze stanowiło coś innego. Mówiąc „Orkon” miało się na myśli największą gamistyczną grę główną w anglosaskim stylu... To było coś jedyne w swoim rodzaju. Pamiętam do dziś rozpisywanie małych punktów, dużych punktów, punkty za strój, kminienie mechanik i kombosów, atmosferę odpraw z MG. Mamy w Polsce rosnącą szybko scenę larpową, do tego bardzo zróżnicowaną. Są wielbiciele właśnie takich gier, którzy ich od lat nie dostają. Są ludzie, którzy chcieliby ich spróbować i jeśli przyjdzie im to do głowy, gdzie pojadą? Do Niemiec? Bo już nie na najstarszą imprezę w Polsce, gdzie takie gry robiło się przez prawie dwie dekady. Miotanie się z mechaniką konia, wachlowanie terminem gry głównej i inne eksperymenty tak naprawdę jedynie usunęły to, co było tożsamością i wyróżnikiem Orkonu. Nie dały natomiast nic w zamian, bo eksplorowane tereny przeczesali już inni, którzy wytrwale – choć z trudem – rośli cierpliwie w cieniu Pierwszej Ligii Południa.

ATK: Mam tego świadomość. Ludzie, wbrew psioczeniu, kochali karty postaci i kminienie nad mechaniką...

PM: Dokładnie. Jeśli chcecie, żeby na przykład w przyszłym roku miało miejsce „nowe otwarcie”, zrobiłbym to w najprostszy możliwy sposób. Zaoferowałbym największy, gamistyczny larp. Koniec, kropka. Ludzie w Polsce są już całkiem wyrobieni i wiedzą, na jakie larpy chcą jechać. Szczerze, teraz nawet ja jestem pogubiony z Orkonem i nie do końca czuję, jakie gry dostanę, jeśli przyjadę. Kiedyś to wiedziałem.

ATK: Widzisz, tylko jeśli ja o tym napiszę, natychmiast przyklei mi się łatkę z napisem „zachowawczy org, weteran bez poglądów na przyszłość”. Porządkujemy świat, piszemy konwersję na RPG, żeby ludzie mogli w to pograć w przerwach. Chciałabym zachować fajne rzeczy ze starych Orkonów i dodać do tego nowoczesność logistyczną, lepsze lokacje, gadżety, rekwizyty, dobre larpy poboczne, drugą linię programu. Ale nie oszukujmy się, nawet za dwukrotnie wyższą kwotę akredytacji (200 złotych w 2015 roku) nie dostaniesz tego, co dostajesz na *CoW* czy *The Witcher School*.

PM: To nie jest pusty quest, żeby zaproponować powrót do korzeni jako nowe otwarcie. To, co się dzieje u nas od roku to jest totalna rewolucja, zwłaszcza w poszukiwaniu odpowiedzi na pytanie: „czym są dla mnie larpy i erpegi?” Wydaje mi się, że całkiem zanika eskapizm, a rozpoczyna się era rzemiosła i sztuki. Larpów i sesji się nie prowadzi/nie gra, bo ci życie nie wychodzi i uciekasz w wymyśloną rzeczywistość, gdzie ja jestem wysokim i ładnie umięśnionym smukłym elfem, a ty znawczynią pradawnej magii, czarnoskórą szamanką z zawieszeniem, jak Kim Kardashian.

PM: Weź obczaj chociażby ostatnie kilka lat. Szkolenia, festiwale, artykuły, publikacje, KOLA. Gamedec na deser, gdzie ludzie z projektowania larpów i gier RPG mają egzamin i wpis do indeksu. Ale miałem na myśli fandom w ogóle. Pyrkon: 31,5 tysiąca uczestników. Chwilę temu – kto by pomyślał?

ATK: Ja się wybieram na Pyrkon i wybieram od kilku lat, ale takie mam skrzywienie, że wolę mniejsze imprezy niż kombinaty. Fajnie, że się ludzie bawią i że im dobrze, ale to nie do końca moje klimaty. Wiesz, to tak jak z tymi terenówkami. Nie jeździłabym na terenówki 1000+.

PM: Twojemu Orkonowi dużo nie brakuje, żeby popchnąć go w tę stronę. Jest u was ciśnienie w narodzie, jeśli chodzi o wybór kierunku, w którym chcecie zmierzać.

ATK: Nie jest lekko. Wiesz, staramy się, na prawdę, żeby Orkon zrobić fajniejszym, bez rezygnowania z jego dotychczasowej formuły, ale zobaczymy, jak to wyjdzie. Wszyscy niby się nie interesują, a nagle mają coraz lepsze pomysły. Od czapy.

” **NAPRAWDĘ SIĘ STARAMY, ŻEBY ORKON ZROBIĆ FAJNIEJSZYM, BEZ REZYGNOWANIA Z JEGO DOTYCHCZASOWEJ FORMUŁY, ALE ZOBACZYMY, JAK TO WYJDZIE.**

PM: To jest totalnie wykonalne zadanie, tylko trzeba do tego odpowiednio podejść. My mieliśmy problem z Hardkonem, aż przysiedliśmy ostro, wyróciliśmy rzeczy do góry nogami i dzięki temu wyszliśmy na prostą. Pomogła nam jedna prezentacja obejrzana na TED-zie. Zrozumieliśmy, że robimy wszystko źle, od organizacji, aż po marketing imprezy i komunikację. Przestawiliśmy ten cały pociąg na inne tory i odnieśliśmy sukces, ale w konsekwencji kosztowało nas to tyle pracy, że musieliśmy odpocząć i chwilowo zamknęliśmy ten cyrk.

ATK: Wiesz, nad Orkonem w tym roku pracują cztery osoby plus twórcy larpów. Staramy się jak możemy, ale ja np. trzeci dzień siedzę po paręnaście godzin, żeby powysyłać oferty, pogadać z ludźmi, usprawnić, ogarnąć... A potem i tak usłyszę, że organizatorzy się objijają.

PM: Chcesz ze dwa moje spostrzeżenia na temat robienia konwentów, czy mam się nie wyrażać? Wysoki dostałem rachunek za tę wiedzę, ale co tam. Podzielę się.

ATK: Pewnie, że chcę. Jeszcze nikomu konstruktywna krytyka nigdy nie zaszkodziła.

PM: Wydaje mi się, że musicie posłuchać rady Enei z *Tryumfu Endymiona*. Zaczniście jeszcze raz. Znajdźcie odpowiedź na pytanie: „po co jest Orkon?” Uprzedzam, odpowiedzi: „bo zawsze był”, „bo ktoś musi go zrobić”, „żeby ludzie dobrze się bawili” nie są prawidłowe.

ATK: Hm. To jakie są?

PM: Spróbuj pomyśleć inaczej. Dlaczego ludzie przyjeżdżają na Orkon, a nie jadą gdzieś indziej? Zerknij też trochę wstecz. Dlaczego w ogóle zaczęli przyjeżdżać właśnie na tę imprezę?

ATK: Atmosfera?

PM: To nie jest wyróżnik. Większość larpowych imprez ma w gruncie rzeczy podobną atmosferę, przypominającą krzyżówkę zjazdu rodzinnego z letnim świętem prymitywnego kultu.

ATK: Ludzie?

PM: Ludzie się wymieniają. Większość przyjeżdża przez kilka lat, a potem znika. Niewielu zostaje „na zawsze”, jeszcze mniej jest „od zawsze”.

ATK: Nie pomagasz.

PM: Staram się. Przerabiałem to samo. Hardkon – ludzie, Kaszuby, jezioro, imprezy. To wciąż nie to. Impreza musi mieć swoją tożsamość. Coś, czym będzie niezależnie od tego, kto na nią przyjedzie, gdzie się odbędzie, kiedy.

ATK: Tradycja?

” IMPREZA MUSI OFEROWAĆ TO „COŚ”, CO DOSTANIESZ TYLKO „TU”.

PM: Tradycje i rodzące się na ich kanwie zwyczaje oraz rytuały są wynikowe. Moim zdaniem impreza musi oferować to „Coś”, co dostaniesz tylko „Tu”. Duże larpy terenowe, które nie mieściły się nigdzie indziej. Prawdziwe postapo na prawdziwym lotnisku. Jedyny larp drużynowy. Największy larp gamistyczny.

ATK: No nie wiem. Myślę, że nowoczesne larpy w stylu *CoW* lub *The Witcher School* są łatwiejsze do obrony.

PM: Oj, nie są! Głównie dlatego, że nie mają wyznawców, tylko klientów. Wyznawca przymyka oczy i pierze brudy w domu, czyli na forum lub zamkniętej grupie. Klient wymaga i nie ma litości, czuje się w obowiązku innym klientom zrecenzować otrzymany produkt.

ATK: Niestety, ja – z mojego punktu widzenia – cały czas tęsknię do elitarności larpów (wiem, że te czasy już nie wrócą). Tak, jak kilka lat temu tęskniłam do czasów, kiedy na konwentach była może 1/4 kobiet. Ale to tak, jak z RPG: nigdy nie czułam specjalnej potrzeby wciągania w to wszystkich.

PM: To się już nie wróci. Choć w moim odczuciu i w tym kontekście erpegi robią się zabójczo elitarni, zwłaszcza dla samych siebie.

ATK: Wiem. Cóż, wtedy byłam piękna i młoda (teraz jestem tylko piękna) i lubiłam te czasy, kiedy byłam jedną z dziesięciu kobiet na trzystuosobowym konwencie.

PM: Ja z kolei nie znoszę elitaryzacji, zrazili mnie do tego niektórzy ludzie tu na wybrzeżu, ze swoimi konwentami i larpami tylko na zaproszenia, tworzeniem wokół larpów i figury Mistrza Gry, zwanego „larpmasterem”, swego rodzaju kultu.

ATK: To jest złe w drugą stronę. Ja nie mówię o elitaryzacji powszechnej rozrywki, która już nie wróci, ja raczej myślę o tym, że fajnie było, jak była ona elitarna. Ciężko mi to wytłumaczyć...

PM: Brakuje ci poczucia wyjątkowości i wspólnoty, które się z tym się wiązały, tak?

ATK: O właśnie...

PM: Człowiek przyjeżdżał do Mirowa, kupował Goliata, siadał pod kawiarnią z ludźmi niewidzianymi od zeszłego lata i miał wrażenie, że teleportował się do dawno nieodwiedzanego świata. Cała reszta był w innym wszechświecie, chwilowo niepotrzebna.

ATK: Wtedy byliśmy 10 czy 15 lat młodszy i inne rzeczy mieliśmy w głowach oraz na głowach, i wcale nie chcę wrócić do mycia się pod pompą – może to taka starcza przypadłość, że brak mi rzeczy z młodości? W każdym razie mam wrażenie, że larpy, w których jest się klientem, mają swoje plusy, ale mają też i minusy. Orkon czy Flamberg to są akcje wakacyjne, na których larpy to nie wszystko. Są jeszcze przyjaźnie i ludzie, z którymi zostajesz na lata. Przynajmniej kiedyś tak było. Żeby nie było – jestem pod wrażeniem tego, co jest robione na *CoW* czy *The Witcher School*, tylko to zupełnie inna bajka.

” LARPY KOMERCYJNE TO Z ZAŁOŻENIA PROJEKTY. TO PRODUKTY, KTÓRE Z RACJI SWOJEJ KONSTRUKCJI SĄ NIEPOWTARZALNE.

PM: Widzisz, larpy komercyjne to właśnie z założenia są projekty. To produkty, które z racji swojej konstrukcji są niepowtarzalne. Jest pomysł, przygotowanie, reklama, budżet, realizacja, podsumowanie, bach!, ruszamy do następnego. Orgowie

działają, uczestnicy czekają na kolejną okazję, aby zostać profesjonalnie „rozerwanym” za kwotę obopólnie uznaną za rozsądną. Konwenty, które odbywają się regularnie, siłą rzeczy budują wokół siebie społeczność. Dla wielu ludzi to ważna część życia. Dzieje się tak właśnie dlatego, że stoi za nimi pewna idea, myśl, wizja. Nie są projektem, bo nie mają wyznaczonego horyzontu czasowego. One się dzieją, żyją, dopóki uczestnicy wierzą, że to ma sens. Raczej głosują nogami i w wielu wypadkach własną pracą, wolontariatem, a nie portfelem.

ATK: A jaki będzie za powiedzmy 5 lat stosunek ludzi jadących na konwent na wakacje, na pole namiotowe, do ludzi jadących na weekend do zamku? I drugie pytanie. Czy ludzie „wychowani na zamkach”, którzy przyjadą na pole, nie będą po prostu zawiedzeni?

PM: Jeśli wszystko pójdzie dobrze, to jedno nąpędzi drugie. Wiedźmin to 90% noobów, którzy grali w larpa pierwszy raz w życiu. Wielu to zachęciło, część pojedzie pod namiot, na pole, spróbować czegoś innego. I odwrotnie. Wśród ludzi jeżdżących pod namiot na pole są już tacy, którzy chcą zapłacić Xk100 golda za imprezę na zamku z noclegiem, wyżywieniem i krochmaloną pościelą. Ucierpią na tym tylko te twoje wspomnienia elitarnego złotego wieku...

ATK: Moja elitaryzacja to mój wymysł, gdzieś tam chowany w głębi jestestwa, wcale nie uważam, że powinien wrócić. Bardziej jest to kwestia nostalgii. Zobaczmy. Orkon jest obecnie na krawędzi. Albo przeżyje, albo umrze. Tylko gdzie ja wtedy będę jeździć na wakacje?

Postówie

Jedną z najcenniejszych zalet posiadania hobby jest to, że pozwala nam ono się rozwijać i uczyć mimochodem, niejako w tle czerpanej przyjemności. Jeśli coś jest twoją pasją, cokolwiek to jest, najprawdopodobniej chcesz robić to lepiej. Współczesny świat daje nam darmowe narzędzia, o których jeszcze kilka lat temu można było tylko pomarzyć. Nie wahajcie się ich użyć.

Inspiracje:

1. How great leaders inspire action, Simon Sinek. Ponad 22 miliony uzasadnionych wyświetleń. Jeśli jesteś organizatorem czegokolwiek, obejrzyj.

Głównie po to, żeby zrozumieć, że przynajmniej połowę rzeczy robisz źle. I jak to można naprawić (http://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action).

2. Nie musisz oglądać niczego więcej. Ale jeśli chcesz, po prostu zacznij przeczesywać stronę <http://www.ted.com/>, jeśli jeszcze jakimś cudem ci się to nie przydarzyło.

Kursy online, czyli samorozwój w wolnych chwilach:

1. Fundamentals of Project Planning and Management. Darmowy kurs online na największej platformie MOOC (Massive Open Online Courses) wprowadzający w zagadnienie zarządzania projektami (<https://www.coursera.org/course/projects101>).
2. Design Thinking. Krótki, ale bardzo treściwy kurs dotyczący projektowania. Inne podejście, ale mnóstwo wiedzy zgodnej z najnowszą metodologią biznesową. Przydatne (<https://www.coursera.org/course/designbiz>).
3. Project Management: The Basics for Success. Najnudniejszy, ale zawierający sporo cennych uwag dotyczących zarządzania zespołem. Pomimo wszystko, warto (<https://www.coursera.org/learn/project-management-basics>).

Narzędzia:

1. Asana. Sprawdzone narzędzie online do prowadzenia projektów, ze względu na układ interfejsu bardzo dobrze sprawdza się do organizacji konwentów i larpów (<https://asana.com/>).
2. Trello. Inne narzędzie służące do tych samych celów, z innym interfejsem. Trello i Asana mają swoich zwolenników i przeciwników, tak jak Samsungi i HTC. Kwestia gustu (<https://trello.com/>).
3. Slack. Narzędzie do komunikacji w zespole. Proste, szybkie, wygodne. I nie jest Facebookiem (<https://slack.com/>).
4. Mindmup. Banalnie proste i czytelne narzędzie do tworzenia map myśli. Współpracuje z Google, tak więc można dzielić się mapami przez Google Drive (<https://www.mindmup.com>).

Nadchodzi zima...

GRA O TRON

Gra fabularna oparta o "Pieśń Lodu i Ognia"
George'a R.R. Martina.

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Starter
(już dostępny!)

A Song of Ice and Fire Campaign Guide:
Game of Thrones Edition

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Przewodnik po Westeros
(zima 2015)

A Song of Ice and Fire Roleplaying:
Game of Thrones Edition

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Księga Zasad
(wiosna 2016)



 KUZNIA
GIER
www.kuzniagier.pl

 FAJNE
RPG
www.fajneRPG.pl

www.gotrpg.pl

WOLSUNG

ANTOLOGIA



ANTOLOGIA OPowiadań NAPISANYCH PRZEZ NAJLEPSZYCH
POLSKICH AUTORÓW FANTASTYCZNYCH W NIEZWYKŁYM,
STEAMPUNKOWYM ŚWIECIE WOLSUNGA.

W DWÓCH TOMACH ZNAJDZIECIE M.IN. OPowIADANIA TAKICH AUTORÓW JAK:

KRZYSZTOF PISKORSKI, JAKUB ĆWIEK, PAWEŁ MAJKA, WITOLD JABŁOŃSKI,
MACIEJ GUZEK, MICHAŁ STUDNIAREK, ADAM PODLEWSKI, SIMON ZACK,
ŁUKASZ RADECKI, EMIL STRZESZEWSKI, MARCIN RUSNAK

WWW.VANDERBOOK.PL