

POTWÓR WĘDROWNY

FANZIN KONWENTOWY
Nr 10, Pandemicon 2020 ;)

„Potwór Wędrowny” to fanzin pojawiający się losowo na konwentach, zgodnie ze swoją nazwą. Mieliście szczęście, oto nowy numer!

<<<<<>>>>>

K10 POTWORÓW WĘDROWNYCH

Fanzin potrzebuje miłości. Czystego, szczerzego uczucia. Tej wszechogarniającej potrzeby wyrzucenia z siebie potoku myśli, pomysłów, wrażeń. Fanzin jest przedłużeniem osobowości twórcy, odzwierciedleniem pasji, pragnień, obaw i zmartwień. Bez tej burzy uczuć nie uda się stworzyć niczego wyjątkowego. Gdy jej zabraknie, zamiast małego, błyszczącego diamentu, pięknego w swej surowej formie, powstanie jedynie szarobure, nieokreślone coś.

Tworzenie fanowskiego periodyku nie jest obowiązkiem ani pracą. Ten proces wymaga czasu, chęci i przede wszystkim radości tworzenia. Fanzin robi się po to, żeby wyrzucić światu: „Patrzcie! Oto moja kreacja!”. Bez tej właśnie iskry robienie czegośkolwiek nie ma sensu. Wszystko zmienia się w żmudną dźbaninę do złudzenia przypominającą smutną, szarą rzeczywistość.

Przez ostatnie parę lat nie miałem miłości do „Spotkań Losowych”, choć uczucie wciąż tli się gdzieś w zakamarku serca. Nie było też czasu i – przede wszystkim – chęci. Radość gdzieś zniknęła. Cały czas obiecuję sobie, że do „SL” jeszcze kiedyś wrócę. Fajnie by było zrobić przynajmniej jeszcze jeden numer. Piątka to ładna liczba.

Na razie zebrałem się w sobie i przygotowałem od dawna odkładany 10. numer „Potwora Wędrownego”. Nie trafi on co prawda na żaden konwent, lecz przynajmniej przestanie mnie dręczyć myśl, że miałem zrobić coś jeszcze.

<<<<<>>>>>

AMATORSZCZYŻNA

Krzywe. Brzydkie. Niewyraźne. Za ciche. Za głośne. Literówki. Błędy. Do dupy. Rzuć k10 i wybierz wadę. Brzmi znajomo? Oczekiwania wobec fanowskich treści poszybowały w górę i właśnie mijają Pas Kuipera. A to jeszcze nie jest ostatni przystanek! Kup lepszy mikrofon, zainwestuj w ilustracje, zrób lepszy skład... Chyba nas wszystkich pogrzało.

Działalność fanowska z definicji jest nieprofesjonalna, amatorska – w każdym znaczeniu tych słów. Jest niezarobkowa i służy dzieleniu się pasją ze światem. Do tego zajmują się nią amatorzy. Aby być fanem, potrzeba przede wszystkim pasji i chęci, nie talentu. Tymczasem oczekiwania windowane są coraz wyżej. Może czas zatem nieco wyłuzować?

To nie tak, że należy przymykać oczy na błędy. Dobrze by było, żeby publikowane treści, nawet te tworzone w czasie wolnym i za darmo, były jako tako schludnie przygotowane. Skoro pokazujemy coś światu, to warto spędzić nieco czasu na usunięciu oczywistych usterek. Tym bardziej, że jest kilka fajnych, darmowych narzędzi, które mogą w tym pomóc. Na przykład mój ulubiony [LanguageTool](#) w postaci wtyczki do LibreOffice – nawet wyłapuje błędy interpunkcyjne i frazeologiczne, o ortograficznych nie wspominając.

Podstawowa obróbka materiału to jednak wszystko, co potrzeba. Nie są wymagane profesjonalny skład, godziny spędzone w studiu nagrań, sprzęt AV za tysiące złotych, ilustracje Borisa Vallejo ani lata badań terenowych. Robimy coś, ponieważ mamy na to ochotę, z miłości do hobby. Oddajemy nasze kreacje innym w zamian za uśmiech i nadzieję, że dadzą komuś choćby ułamek tej radości, jakiej dostarczyły nam podczas pracy.

Wrzućmy zatem na luz. Przestańmy tłuc w ludzi za to, że są amatorami i ośmielili się poświęcić odrobinę wolnego czasu na stworzenie

czegoś, co może nie jest doskonałe, za to ma w sobie całą masę pozytywnej energii.

Jak na ironię, wydaje mi się, że z kolei oczekiwania wobec profesjonalistów są coraz niższe. Niechlujny przekład i także redakcja tekstu stają się drobnymi usterkami. Opóźnienia zbywane są machnięciem ręki. Słaba komunikacja odbierana jest jako coś normalnego.

Może zacznijmy bardziej wymagać od tych, którzy zarabiają na dostarczaniu treści? Niech lepiej przykładają się do pracy. Płacimy, zatem wymagajmy. Erpegowy światek może i jest niewielki, to jednak nie powód, by przymykać oczy na niedoróbki, za które płacimy.

Jest to szczególnie istotne w przypadku recenzji. Otrzymanie darmowego egzemplarza gry od wydawnictwa niekiedy działa niczym czerwone światło i zamiast rzetelnej oceny produktu tak naprawdę powstaje reklama. Do zadań recenzenta należy nie tylko chwalenie, lecz także wskazywanie wad produktu. Taka informacja zwrotna o usterekach przysłuży się wydawcy (zakładając, że potrafi z niej skorzystać, to jednak zupełnie inny temat...).

Jeśli ktoś boi się, że przez to wydawca nie przyśle mu kolejnego podręcznika, to powinien odpuścić sobie recenzowanie czegośkolwiek lub uczciwie powiedzieć, że mankamenty go nie interesują i opatrzyć tekst bądź nagranie dobrze widocznym napisem „REKLAMA”. Alternatywą jest recenzowanie tylko tego, co zakupiło się samemu.

Reklam w sieci jest aż nadto, a o dobre recenzje coraz trudniej. Oprócz pochwał, warto coś zganić, gdy zachodzi taka potrzeba. W przeciwnym razie za jakiś czas zostanie nam wyłącznie narzekanie na kiepską jakość podręczników, a tego byśmy nie chcieli, prawda?

<<<<<>>>>>

W POSZUKIWANIU PRAWDZIWEGO RPG

Kiedy myślimy o zabawie w gry fabularne, chyba wszyscy od razu automatycznie wyobrażamy sobie zawalony podręcznikami i kartkami stół, nad którym pochyla się grupka skupionych osób. Coś notują, rzucają kostkami, cieszą się, smucą, przekrzykują. Sesja to serce RPG, prawdziwy rytuał. To spotkanie ze starymi lub nowymi znajomymi, żeby wspólnie spędzić parę godzin na dobrej zabawie.

Kilka lat temu słyhać było głosy, że jak sesja, to tylko na żywo. Żaden tam erzac online (Enc kiedyś żartobliwie nazywał to „graniem przez bioparę”). Co prawda granie na forum (play by forum – PBF) wciąż cieszyło się jeszcze jako takim szacunkiem, jednak używanie komunikatorów głosowych bywało potępiane w czambuł. Minęło trochę czasu, nastał rok 2020, przyszła pandemia i nagle okazało się, że granie po sieci nie jest takie straszne. Kto by się spodziewał? ;)

Zgadzam się, że wrażenia z grania online są nieco inne niż podczas spotkania na żywo. Najbardziej cierpi komunikacja (od problemów technicznych, przez dystans, którego nie niwelują kamery, po brak mowy ciała), lecz nie są to jakieś straszne mankamenty. Po paru spotkaniach człowiek się przyzwyczaja i w zasadzie przestaje zwracać uwagę na didaskalia.

Zastanawiam się, skąd wzięła się ta – mam nadzieję już przeszła – ortodoksja w definiowaniu, jakie medium jest „tym właściwym” do grania w RPG. Przecież w gry fabularne bawiono się na różne sposoby już od samego zarania hobby. Chociażby rozgrywki korespondencyjne nie były niczym niezwykłym. Ich ślady można znaleźć w starych fanzinach – zainteresowanym polecam blog Jona Petersona [Playing at the World](#). Granie za pośrednictwem poczty przyniesiły ze sobą nowi miłośnicy erpegów migrujący ze środowiska gier wojennych. Tam rozgrywki korespondencyjne nie tylko były na porządku dziennym, lecz także walczyły przyczyniły się do powstania samego RPG (koordynator-poczmistrz nadzorujący pocztowe gry w *Diplomacy* był jednym z pierwowzorów mistrza gry, zaraz obok sędziego z *Kriegsspiel* i *Strategos*). Ba, była nawet co najmniej jedna próba prowadzenia wielodrużynowej kampanii, aczkolwiek nieudana (po szczegóły ponownie [odsylam do Jona Petersona](#)).

W latach 80. i 90. minionego wieku RPG trafiło także do Internetu. Rozgrywki prowadzono na grupach dyskusyjnych, forach, chatkach, IRC-u. Grywali ci, którzy bądź z różnych powodów nie mogli zagrać „na żywo”, bądź też mieli ochotę pobawić się z graczami mieszkającymi na drugim końcu kraju lub za granicą. Publikowano logi i zapiski z sesji. Jedną z istotnych zalet grania online był niemal od razu gotowy materiał, który można było wysłać mailem, wrzucić na stronę www lub wykorzystać w inny sposób. Nie kojarzę, żeby ktoś wówczas piętnował ten sposób zabawy. Niby dlaczego miałby to robić?

Nie ma czegoś takiego jak „prawdziwe RPG”. Sesja zresztą jest na tyle ulotnym, chwilowym doświadczeniem, że ciężko nawet jednoznacznie wskazać czynniki, które czynią rozgrywkę udaną. Ludzie? Atmosfera? Dobór gry? Pomysły? Kilka godzin spędzonych w dobrym towarzystwie? Wszystko naraz? Każdy z nas zapewne nieco inaczej odpowie na te pytania. Może zatem medium? Czy dla jakości zabawy aż tak wielkie znaczenie ma to, czy gramy w RPG twarzą w twarz, za pomocą słuchawek i kamery internetowej, poprzez listy bądź za pomocą jeszcze innych narzędzi? Przecież te wszystkie metody wciąż pozwalają uwolnić wyobraźnię, wyrazić siebie, przedstawić pomysły, podjąć decyzje i dobrze spędzić czas. Każda z nich ma swoje wady i zalety, lecz dzięki temu, że jest ich aż tyle do wyboru, każdy znajdzie wśród nich swój preferowany w danej chwili sposób grania w RPG. Zapewniam, że będzie on w 100% „prawdziwy”.

```
* Seji potem idzie za Geminy
<Reaven > Mniodzio: w chacie widzisz siennik, kominak jakby, stol... krzesla..... miski.....
<Geminy> biegnie
<Mniodzio> wybiegam z chaty i krzyczę - nie zostawiajcie mnie tu samego !!!! po czym biegnie za resztą
<Reaven > na wzgórzu widzicie zbiegającego wawozem geminy
<Reaven > zagłębia się w gęsta mgła
<Reaven > u jego podnoża.
* Seji goni Geminy, szybko goni
* Mniodzio biegnie za Seji
<Reaven > dopadasz do geminy(ego? nie bede odmienial :) )
<Reaven > wkrótce jesteście już we troje
<Reaven > znowu razem.
<Reaven > a gęsta mgła otuliła was swoimi ramionami,
<Reaven > nie widzicie wiele,
<Geminy> co jest idziemy dalej , przez mgłę
<Seji> Geminy! gdzie leżysz? przecież to zło! (tfu tfu) życie ci nie mile?
<Reaven > idziecie przed siebie.....?
<Reaven > geminy idzie.
<Reaven > nie zważał się.... choć widac, że jest niepewny.
<Geminy> zło trzeba tepic
<Reaven > z przodu słyszycie chlupanie wody.....
<Seji> Niech tepia bohaterzy, my możemy iść gdzieś indziej
<Reaven > jakby ktoś przez kaluże przechodził.....
<Geminy> idę dalej , bacznie
<Mniodzio> Seji: dobrze prawisz
<Reaven > geminy zaraz zniknie wam z oczu!
<Seji> może coś go opętało? może go związało?
<Reaven > już prawie zniknął!
* Mniodzio podąża za Geminy rozglądając się dookoła
<Geminy> wracam do nich :(
<Reaven > spotykacie się w polu drogi.
* Seji czeka na nich
<Reaven > chlup-chlup cichnie.....
```

Na koniec anegdotka. W zeszłym roku zagrałem swoją pierwszą sesję online. Przynajmniej tak mi się wydawało do chwili, gdy robiąc porządków w archiwum znalazłem log z IRC-a z 1999 roku (fragment widać powyżej). Zupełnie o tym zapomniałem. Chyba było fajnie, a i prowadzący był zadowolony, skoro zdecydował się opublikować zapis z sesji. Teraz mogę opowiadać, że grywałem po sieci, zanim to było modne. ;)

<<<<<<>>>>>>

MROCZNE PODZIEMIA JACKA CHICKA

Lata 80. XX wieku były dla RPG okresem dość burzliwym. Wydawcy i gracze pospół doświadczyli wówczas m.in. najpierw rozkwitu, a następnie zapaści branży. W pamięci jednak najmocniej zapisało się zjawisko znane powszechnie jako „satanic panic”. Była to panika moralna spowodowana wiarą w wykorzystywanie dzieci podczas rytuałów satanistycznych. Mimo że „główny nurt” tego zjawiska skupiał się głównie na tropieniu satanistycznych sekt czyhających na dusze bezbronnych dzieci, przy okazji oberwało się także RPG.

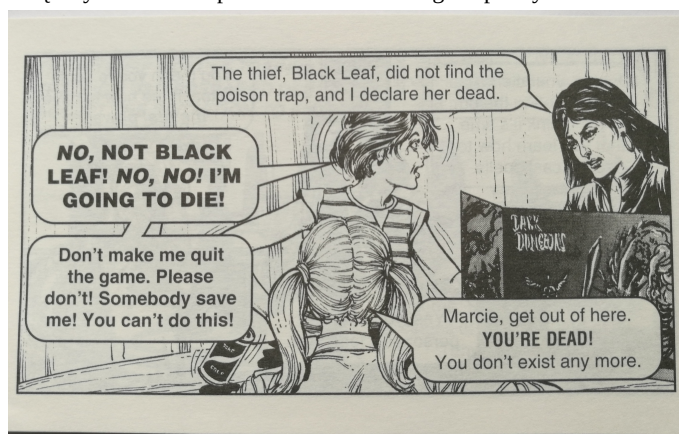
„Satanic panic” miała miejsce przede wszystkim w USA i krajach anglosaskich. Głównym przyczynkiem do kierowania oskarżeń pod adresem gier fabularnych stała się sprawa zaginięcia Jamesa Dallasa Egberta III. Przypuszczenia i domysły, niefrasobliwie przekazane prasie przez zajmującego się zaginięciem prywatnego detektywa, doprowadziły do połączenia RPG z sektami, okultyzmem i satanizmem, co stało się podstawą do trwających ponad dekadę ataków. Przybierały one różne formy, a jednym z ich przejawów był komiks *Dark Dungeons*, narysowany i napisany przez amerykańskiego rysownika i wydawcę Jacka Chicka. Chick był fundamentalistycznym ewangelikaniem, który ze swoich komiksów uczynił narzędzie krzewienia wiary.

Dark Dungeons to opowieść o rzekomych zagrożeniach, jakie niesie ze sobą RPG. Znajdziemy tam oczywiście okultyzm i magię, zaraz obok mieszania fikcji gry z rzeczywistością, samobójstw i obowiązkowego znalezienia ratunku w powrocie na łono prawdziwej wiary. To „satanic panic” w pigułce. Prawdopodobnie każdy miłośnik RPG wcześniej czy później natrafi na tragiczną historię Black Leaf...

Jeśli powstałaby lista przebojów „satanic panic greatest hits”, to *Dark Dungeons* znalazłoby się bez wątpienia na pierwszym miejscu.



To jeden z najpopularniejszych, wciąż przywoływanych „artefaktów” nagonki na gry fabularne. Ciężko się zresztą temu dziwić, gdyż komiks jest tak zły, że aż dobry. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że w czasach, gdy graczom nie było za bardzo do śmiechu (rodzice wyrzucali podręczniki i zabraniali grać), był on zapewne źródłem wielu małych radości, a może nawet pewnym powodem do dumy. Wszak RPG znalazło się na chwilę w centrum uwagi osoby na co dzień zaangażowanej w zwalczanie papistów, masonów, muzułmanów, kolorowych mniejszości i w zasadzie każdego, kto prezentował inny niż „jedyny słuszny” światopogląd lub stanowił rzeczywiste bądź wymagowane zagrożenie. Chick stworzył kilka setek komiksowych pamfletów, uderzających we wszystko i wszystkich, które ponoć rozeszły się w łącznym nakładzie ponad 750 milionów egzemplarzy.



Komiks *Dark Dungeons* można przeczytać na stronie [wydawnictwa Chick Publications](http://wydawnictwa.ChickPublications). Niestety, zamówienie druku wymaga jednorazowego zakupu minimum 10000 sztuk. Jeśli zatem ktoś zapragnie włączyć egzemplarz do swojej kolekcji, może polować na Ebayu lub dołączyć do [fanklubu Chicka](http://fanklubu.Chicka).

Jack Chick zmarł w 2016 roku. Przed śmiercią zdążył jeszcze dać zgodę na nakręcenie oficjalnej filmowej adaptacji *Dark Dungeons*. Produkcję można obejrzeć za drobną opłatą na oficjalnej stronie lub w odcinkach w serwisie YouTube. Polecam!

