

De Profundis

Produkt tylko
dla dojrzałych i odpowiedzialnych

gra na pograniczu szaleństwa



nowafala
T P 9

cena: 15 zł

ISBN 83-914727-2-8

New RPG Order

Prezentuje
De Profundis

New RPG



Informacje o Release'ie

Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Edycja/składanie.....: tomek
Liczba stron.....: 30
Rozdzielczość.....: 1147x1590
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u...: 6.04.2007

Opis:

De Profundis, druga pozycja w serii Nowej Fali, została bardzo mocno osadzona w mitologii kultowego pisarza grozy - H.P. Lovecrafta, i lepiej niż znane wszystkim ZC oddaje klimat opowiadań Mistrza. "Gdyby Lovecraft grał w RPG, wybrałby De Profundis - jesteśmy tego pewni!" twierdzi wydawca gry - Wydawnictwo Portal. Autorem de Profundis jest Michał Oracz. Podręcznik ma 28 stron, a sama gra składa się z trzech niezależnych części, jakby mini-gier: Listy z Otchłani, Fantasmagoria oraz Samotnia.

"De Profundis" jest kolejną grą Wydawnictwa Portal, która zostanie wydana poza granicami kraju - gra ukaze się w Anglii i USA nakładem wydawnictwa Hogshead (znanego m.in. z angielskiej edycji Warhammera, czy gier Power Kill, Baron Munchausen).

Info :

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnów.enlightning.de>

de profundis

Listy z otchłani

Gdzie kończy się szaleństwo, a zaczyna rzeczywistość?

Michał Oracz

*Dedykuję mojemu przyjacielowi, Krzychowi Owedykowi,
który nauczył mnie,
że zarówno korespondencja jak i RPG mogą być Sztuką.*

Wstęp

Sen	3
Nowa Fala	3
De Profundis	4
Trzy filary	4
Psychodrama	5

Księga Pierwsza

Listy z otchłani I

H.P. Lovecraft i idea	5
H.P. Lovecraft: uniwersum i kanon	6

Tworzenie postaci

Zebranie towarzystwa	7
„De Profundis” a „Zew Cthulhu”	8
Towarzystwo i Pajęczyna	8
Ja czy postać?	9
Dwie epoki	10
Dwie postacie w dwóch epokach	10
Kraj	11

Listy z otchłani II

Styl	11
Psychika i akcja	12
O czym by tu napisać	13
Realizm i klimat ponad wszystko	15
Interakcja	16
Tempo	16
Konspiracja	17
Przemiana i koniec	17
Paczki, pamiętniki i inne	18
Listy zostają!	19

Księga druga

Fantasmagoria

Psychodrama terenowa	19
Horror w Twoim oknie	20

Księga trzecia

Samotnia

Solo - psychodrama	22
Mechanika pytań	22
Ostatni list	23

Dodatki

nowafala Ze względu na swą treść gra jest przeznaczona i zalecana tylko dla osób dojrzałych psychicznie, o ugruntowanym stosunku do świata. „De Profundis” jest grą. I jako gra, i tylko jako gra powinna być postrzegana i odbierana. Pod żadnym pozorem nie należy traktować „de profundis” jako sposobu na życie.

Gra w całości, ani w żadnej części nie można być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci i sytuacji przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe. Nazwy gier pojawiające się w tekście to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu naruszania związanych z nimi praw.



Wydawnictwo Portal

ul. Ks. M. Strzody 2/408; 44-100 Gliwice
tel/fax. (032) 3050727

www.rpg-portal.pl; portal@rpg-portal.pl

ISBN 83-914727-2-8
Gliwice 2001

Sen

25 grudnia 1998



Witaj! Nie dostałem jeszcze od Ciebie odpowiedzi na mój ostatni list. Mimo to piszę nie zwlekając, bo w międzyczasie wydarzyło się coś ważnego. Coś dziwnego. Nie wiem od czego zacząć, żebyś nie pomyślał, że zupełnie już oszalałem. Pamiętasz nasze rozmowy o snach? O tych dziwnych, rzadkich snach, innych od codziennej, swobodnej gry nieświadomości? Kilka lat minęło od ostatniego tego typu doznania. Aż do teraz.

W nocy z dwudziestego na dwudziestego pierwszego grudnia miałem sen przewyższający swą mocą i dziwnością wszystkie inne. Byłem w lesie. Pamiętasz te wielkie bory w Brudnicach, w które zapuszczaliśmy się jako dzieci na wakacjach? To był chyba ten sam las: wielkie pnie pięły się tak wysoko, że ich korony ginęły w ciemnościach gdzieś w górze. Mgła zalegała jary, kłębiła się pod nogami, oplatała poskręcane korzenie drzew, wystające z grubej warstwy igliwia. Mech porastał dosłownie wszystko. Szedłem oddalając się coraz bardziej ode wsi, zapuszczałem się w głębiny lasu tak odległe, że nie sposób było już chyba stamtąd powrócić. Jako dzieci nigdy nie odważyliśmy się zapuszczać choćby w ułamku tak daleko. Nie wiem jak długo wędrowałem, może kilka dni. Miałem coraz starsze, coraz większe i groźniejsze drzewa. Każde z nich zdawało się fortecą strzegącą pośród mroku i mgły jakiejś strasznej tajemnicy. Coś mnie wzywało, przyciągało jak hipnotyzująca, piękna muzyka. Kiedyś opowiem Ci bardziej szczegółowo wszystkie przygody, jakie przeżyłem w drodze do serca lasu, wszystkie widoki, które na zawsze wyryły swój obraz w mojej duszy. Wiedz tylko, że w końcu dotarłem tam, do prastarego matecznika, gęstwiny olbrzymich splekanych kolumn, chwiejących się majestatycznie na ohydnych mokradłach. To stąd dobywał się magnetyczny głos, przebywszy wiele mil poprzez lasy, docierał aż do wsi mojej babci. Na skraju niewielkiej polany, pośrodku bagien, stała chata spleciona z trzciny i kilku przegniłych belek i gałęzi. Głos z bagien wzmógł się, jakby coś próbowało z wielkim wysiłkiem wydostać się na powierzchnię. Wszedłem do środka. Oprócz pokracznego stolika i wiszących półek, wypełnionych małymi słóeczkami, pęczkami wysuszonych ziół i pożółkłymi kartkami z jakimiś zapiskami, stał tam stary kufer. Otworłem go. Wewnątrz, na stercie skórzanych ubrań, leżała księga. Wziąłem ją do ręki, grube tłoczone okładki wykonane były ręcznie z mocnej skóry. Na grzbiecie wyryty był napis, być może tytuł: „de profundis”. Odchyliłem ciężką okładkę. W pierwszej chwili pomyślałem, że to czyjś pamiętnik. Jednak, gdy zacząłem przewracać grube kartki wypełnione ręcznym pismem, zobaczyłem wiele tabel, przedziwnych wzorów i symboli. To była gra. Ktoś, mieszkający w tej chacie w samym środku lasów i bagien na wschodnich krańcach Polski, tworzył tu coś niezrozumiałego. Pustelnik, odcięty od świata, nawet od prymitywnego życia odległej o mile najbliższej wsi, pisał coś, co nazywał „de profundis”. Jakiż to szaleniec? Czy jego pracy towarzyszył ten sam głos, który ściągnął mnie tu na bagna? Nie byłem pewien, czy to tylko sen,

trzymając w rękach szalony manuskrypt drżałem z niepewności i zadziwienia. Wtedy się obudziłem.

Znasz pewnie to rozdzierające uczucie straty, gdy znajdujesz we śnie skarb, a budząc się czar pryska i zostajesz z niczym. A nawet więcej, z dziurą po stracie czegoś pożądanego. Muszę odtworzyć to, co miałem w rękach przez chwilę, w dziedzinach Hypnosa i Shub Niggurath, w lasach ze snu. Nie wiem, ile zapamiętałem, ale podobno wystarczy, że człowiek raz na coś spojrzy, by zostało to wyryte na zawsze gdzieś w głębi jego podświadomości. Liczę na to, bo minął już prawie tydzień od tego snu, a ja nie mogę myśleć o niczym innym, jak tylko o tej tajemniczej księdze. Do odtworzenia jej potrzeba by pracy dziesiątek ludzi, spróbuję jednak zacząć sam. Prześlę Ci w najbliższym liście swoje notatki, byś mógł z grubsza przejrzeć ideę zawartą w rękopisie pustelnika. Jednak póki co, pomnę zawiłości i niejasne relacje między grą, a naszym życiem, naszym światem, a także wszystkie te reguły, których sam jeszcze do końca nie pojmuję. Jednego jestem pewien: to coś więcej niż gra. Boję się myśleć, czym jest naprawdę. Pamiętam dobrze ten magnetyczny śpiew lasu, wciąż go słyszę.

Nowa Fala

5 stycznia 1999



Słyszales o grach Nowej Fali? Ewolucja RPG pędzi coraz szybciej. Pamiętasz, jak kiedyś graliśmy całe noce w „labiryntówce”, ślęcząc nad kartkami w kratkę, zagryzłymi planami labiryntów? Mam jeszcze te kartki, całe stosy leżą u mnie do dziś w bibliotece. Teraz, po latach, owe dziecięce szkice stały się już miejscami poźółkle, jak prawdziwe mapy najprawdziwszych labiryntów.

Wiesz, myślę, że po części tak jest naprawdę. Dziś, gdy czasami zasiadę przy nich w nocy, przy słabym świetle lampki i filiżance parującej kawy, te mapy gdzieś mnie przenoszą. Rzeczywiście prowadzą do labiryntów - umysłu, wspomnień, a może do jakiejś tajemnicy, która ukryta jest w głębi duszy tych, którzy stali się graczami role playing games, a w rzeczywistości są innym gatunkiem ludzi, rodzajem marzycieli wечно szukających tego innego, ukrytego świata. Wiesz, nie wiem skąd mnie to naszło, ale pojawił się w mojej głowie pewien pomysł. Wspominałem Ci o dziwnym śnie i o grze, która zupełnie mnie opętała. A gdyby ją wydać? Chyba nazwaliby to grą Nowej Fali. Dziwne, co? Ja i Nowa Fala... Przy jej tworzeniu miewam dziwne stany, czasem czuję jakby ktoś szeptał mi coś do ucha. Słyszales o „piśmie automatycznym”? Pewnie tak. To właśnie coś takiego. No, prawie, bo jednak muszę też sam ruszać mózgowicą. W kolejnych listach będę opisywał ową grę. Ciekaw jestem, co o niej powiesz. Mam dziwne wrażenie, że gdybym tylko miał odpowiedni klucz, i przekręcił jakiś zamek w drzwiach swojego mózgu, cała gra wypadłaby stamtąd, skończona, gotowa. Tak jakby już gdzieś tam była, a ja na razie zmuszony jestem zerkać przez dziurkę od klucza. Czuję, że to coś jest już blisko, ale jeszcze nie umiem tego sięgnąć, wyrywam to kawałkami, składam jak fragmenty podartego zdję-

cia. Nie wszystko na razie do siebie pasuje, ale wiem, że są to części jednej niepodzielnej całości.

De profundis

11 stycznia 1999



Już wiem. Nazywa się „de profundis”. Miałem sny, a raczej wizje. Widziałem, jak się rodzi i wypełza z Otchłani. Wielu ludzi, graczy RPG chce i próbuje ujrzyć tamtą stronę świata, oszaleć, zajrzeć za horyzont rzeczywistości. De Profundis stanie się dla nich bramą, umożliwi im to czego szukają. Jestem tylko narzędziem, z otchłani wypelzło coś, co pochłonie zdrowe zmysły tych poszukiwaczy. De

Profundis to przeklęta gra, która nie powinna nigdy ujrzeć światła dziennego. Jednak jestem pewien, że ujrzy. Chwilami walczę sam ze sobą, walczę z tym czymś, szepejącym w nocy wprost do najgłębszych wylęgarni myśli. Mam nadzieję, że jeśli mnie się nie uda przeciwstawić tej sile, może ty ją powstrzymasz i nie pozwolisz, by dotknęła swoim brudnym dotykiem nieostrożnych, pokrewnych mi marzycieli, poszukiwaczy tej lepszej Krainy Szczęścia, ukrytej za Tamtymi Górami. Nie dopuść do tego, by to Coś, co przybiera teraz formę „de profundis” weszło do naszego świata. To kieruje mną jak marionetką, drwi z moich prób przeciwstawienia się potędze pełzającego szaleństwa. Im bardziej się miotam, tym bardziej to się rodzi. Każde moje słowo przestrogi staje się narzędziem w ręku „de profundis”, działa na Jego korzyść. Do czego To zmierza, czego chce? Boję się o tym myśleć. Szaleństwo jest zaraźliwe, wiesz o tym. A to jest skondensowane szaleństwo. Mój opór w końcu umrze, a szalona idea obejmie nade mną całkowitą władzę. Muszę pisać, muszę czuć podziw dla tego bluźnierczego dzieła, muszę mu służyć. Muszę pisać tą grę. To wciąga mnie coraz bardziej. Gdzie się podział strach i obawy? Już tylko piszę, myślę, tworzę. Dopracowuję szczegóły. Kreślę tabele, sprawdzam. Wizja całości wisi nade mną nieustannie. To ona mnie przerażała, gdy zaczynałem pisać. Już wtedy jakąś częścią swego umysłu widziałem zakończenie, straszny epilog „de Profundis”, wypisany nie na kartach gry, ale już przez życie. To straszne, widzę jak powoli pełźnie już w tą stronę.

Wiesz, że zawsze, chyba już od swych narodzin, zaczytywałem się w utworach Howarda Phillipsa Lovecrafta i jemu pokrewnych. Może to z czym mam teraz do czynienia to zwykłe przeczuwanie, kryzys psychiczny, może wszystkiemu winny jest wpływ tej literatury. Wydaje mi się, że Lovecraft zamykał między wierszami swoich utworów zamaskowane ostrzeżenia. Zobacz, biorę do rąk pierwszy lepszy tomik jego opowiadań, otwieram na chybił trafił i co tu mamy? Samotnik pisze o zakazanych eonach, które przeszywają dreszczem, gdy o nich myśleć i przyprawiają o szaleństwo, gdy o nich śnić. A dalej: „Zetknięcie się z nimi, tak jak z wszystkimi przejawami straszliwej prawdy, nastąpiło w momencie przypadkowego łączenia całkiem różnych rzeczy: wiadomości z gazety i notatek zmarłego profesora. Mam nadzieję, że już nikt więcej nie będzie się tym zajmował; jedno jest pewne, że jeśli będę żył, nigdy świadomie nie dostarczę ogniwa do tego straszego łańcucha”. Ha! Czyż

to nie jest aluzja? Ostrzeżenie? Wielu jednak, tak jak my, draży wciąż dalej i dalej. On coś wiedział, widział, choć udawał zwykłego pisarza. Wielu innych również zrozumiało. I wielu do dziś przeciera z uporem to zabrudzone okno prowadzące do Prawdy, strasznej i niezrozumiałej. Dodawane są kolejne ogniwa. Ta zaraza się rozprzestrzenia - nawet na rynku. A przeróżne byty Stamtąd wciąż napierają, wychylają się, pochłaniają ofiary, wykorzystują jak narzędzia do swych celów. Lovecraft pisał o strasznych księgach, ale to jego książki są owymi strasznymi księgami rozprzestrzeniającymi zarazę szaleństwa.

Gdyby nie było za późno, wycofałbym się z tego zdradliwego przedsięwzięcia. Niestety, sprawy zaszły już zbyt daleko.

Trzy filary

25 stycznia 1999



Co też wypisywałem w ostatnim liście? Mam nadzieję, że darujesz mi te wymysły, byłem ostatnio strasznie przemęczony i dopadła mnie grypa czy nawet coś gorszego. Gorączka przeszła, a wraz z nią wszelkie szalone fantazje spowodowane chorobą. Może i „de profundis” jest dziwną grą, ale w końcu to tylko gra. A wszystko co lovecraftowskie zdaje się zahaczać o szaleństwo, o grozę

„spoza naszego świata”. Ale HPL to też coś więcej niż tylko groza. Obiecałem Ci przesyłać kolejne fragmenty gry, a tymczasem zasypałem Cię jakimiś niezwykle wywodami. Wybacz.

Do rzeczy. Wyobraź sobie drzewo z rozlicznymi gałęziami, stające na trzech nogach. Takie jest „de profundis”, jak symbol trójnożnej postaci Nyarlathotepa. Składa się z trzech części, wspiera się na trzech filarach: część pierwsza to „Listy z Otchłani”, druga to „Fantasmagoria”, a trzecia to „Samotnia”. Te części są ze sobą nierozzerwalnie związane, razem tworzą pełną grę, są jakby różnymi etapami, występują na przemian, wzajemnie się uzupełniając i wspierając. „Listy z Otchłani” to gra główna, zaś dwie pozostałe są jakby paliwem do niej. Gdybyś spytał mnie o najogólniejsze określenie „de profundis”, to chyba najodpowiedniejsze byłoby: psychodrama korespondencyjna - przynajmniej w odniesieniu do części pierwszej. Proszę, nie myl jej z grami pocztowymi, to byłby błąd. Czyż od grania w nie można zwariować? To Coś nie bez powodu obrało sobie dla swych celów formę psychodramy, działającej jak chirurg na otwartym mózgu. Psychodrama potrafi wciągnąć ludzi w wir szaleństwa i rzucać nimi jak kukłami w takt, nie wiadomo skąd dochodzącej muzyki. Wybacz, znowu mnie poniosło. To wina tematu gry i mojego zaangażowania. Wiesz doskonale, że zawsze, gdy coś robię, wkładam w to całego siebie. Nie zwracaj więc uwagi na ewentualne dalsze wtrącenia, z których tłumaczę się powyższym. Wracając do tematu: „de profundis” to trzy różne odmiany psychodramy. Z pierwszą (korespondencyjną) koegzystują dwie inne: psychodrama terenowa oraz solopsychodrama. Nie bój się, psychodrama terenowa nie ma nic wspólnego z LARP-ami. To raczej...

Ups! Za oknem widzę nadciągającą burzę, niebo sine i ciężkie. Pierwsze krople tłuką już o szybę. Chcę jeszcze dziś wy-



Księga Pierwsza

H.P.Lovecraft i idea 8 lutego 1999

Autor książki ze snu pisał o rzeczach, które są mi skądinąd znajome. Na pożółkłych kartkach pojawiały się co chwila przekłete nazwy i imiona, o których wspomina w swoich utworach Lovecraft. Ale widziałem tam również i inne, których nie znam. Co to może znaczyć? Zaczynam się zastanawiać, ile z tego o czym pisał Lovecraft tak naprawdę on sam wymyślił? Gdzie kończy się szaleństwo, a zaczyna rzeczywistość?

Gra, nad którą mozolnie pracuję, którą staram się odtworzyć z zagubionego snu, osnuta jest wokół dokonań Samotnika z Providence i jego naśladowców. O ile udało mi się wyłowić istotę gry Pustelnika, wczepiona była przede wszystkim w to, co jest głównymi cechami stylu ich utworów. Zauważyłem otóż, że równie dużą ich część, co opisy jakichś wydarzeń i akcji, zabierają listy, dosłownie i w całości przytaczane niesamowite opowieści różnych ludzi, rozwlekłe wyznania i myśli głównych bohaterów. Opowiadania Lovecrafta to jakby spowiedzi na papierze, pamiętniki bohaterów. Pełne są dokumentów, artykułów z gazet, listów - z tego się składają, to ich sedno. Tu tkwi rdzeń ich klimatu i realizmu, ich wewnętrznej przestrzeni. Bohaterowie tych historii są samotni, w pojedynkę muszą zmierzyć się z horrorem, ze swym lękiem i szaleństwem, gdy w miarę odkrywania Prawdy ich świat rozpada się w pył i nicłość. Grając w „de profundis” jesteśmy tak naprawdę sami. Ze względu na formę gry, mniejsze mamy ciągoty do obławowywania swej postaci bronią, która w grze RPG chcąc nawiązywać do twórczości Lovecrafta głównie służyłaby do zabijania klimatu. Nie wiem czy autor „de profundis” ze snu znał ideę gier RPG, ale my znamy. Nie raz przyszło nam brać udział w przygodach opartych na tym pierwszym członie schematu opowiadań Lovecrafta, na fizycznej akcji. Pora spróbować drugiego - psychicznych przeżyć, zagłębienia się umysłem w prawdziwą tajemnicę, poznania czym jest to, co dotyka samej jaźni bohaterów szalonych opowiadań. Pora też byś się dowiedział, na czym polega istota „de profundis”.

„De profundis” to listy.

To bycie tym, kogo nieraz odgrywaliśmy na sesjach RPG.

To zatarcie granic między grą a rzeczywistością.

„De profundis” to psychodrama.

A teraz uważaj. „Listy z otchłani” to nie jest korespondencyjna RPG. To gra w korespondencję. Wcielasz się w postać piszącą listy w stylu i klimacie tych, które znamy z opowiadań Lovecrafta, czy z „Frankensteina” Mary Shelley, „Draculi” Brama Stokera etc. Pamiętasz „Draculę”? W całości składa się z listów i dzienników, co daje niesamowity efekt zebranych w jednym miejscu oryginalnych dokumentów. Akcja gry w „de profundis”, rozgrywająca się w przeważającej części w psychice bohaterów stykających się z niepojętymi, tajemniczymi siłami, toczy się na przestrzeni WIELU listów, wielu tygodni czy miesięcy - powoli, subtelnie, pełna najdrobniejszych szczegółów i niuansów. Najlepszą szkołą jest literatura HPL i innych pisarzy opowieści niesamowitych z XIX i początku XX w.

Nasze postacie będą w owych listach opisywały tajemnicze wydarzenia rozgrywające się wokół nich, odkrywane w księgach sekrety, wyniki przeprowadzanych badań czy przemyśleń.

Ale o tym napiszę Ci więcej w którymś z przyszłych listów, gdy będziesz już wiedział jak stworzyć sobie postać do gry.

A wracając jeszcze do psychodramy: wiadomo, daje ona niesamowicie głębokie i wstrząsające przeżycia, wymaga jednak przy tym ogromnego wysiłku i przełamania oporów, które wielu potencjalnym graczom uniemożliwiają swobodną grę. Wielu graczy nie odważy się na taką pornografię duchową na oczach innych, na żywo, niejako na scenie. Czy znaczy to, że dla nich wrota do psychodramy zostały zamknięte? Nie do końca. Już nie. Nie muszą być pozbawieni tego, co niesie z sobą i daje psychodrama. Tu bowiem wkracza „de profundis”. Dzięki niej każdy może przeżyć psychodramę trochę inaczej, nie na scenie, ale w domowym zaciszu. Mimo to ów intymny kontakt między graczami zostaje. Przy tym od dawien dawna znany jest fakt, że forma listu pozwala nierzadko na znacznie głębszy kontakt między ludźmi, niż ma to miejsce w przypadku spotkania oko w oko. Przykładem są choćby listy Twoje i moje. Nieraz poruszaliśmy w nich problemy tak osobiste, jak nigdy podczas rozmów. Nie zdobywamy się na taką otwartość na żywo, zbyt wiele jest oporów, nawet pomimo wieloletniej przyjaźni.

PS. Musisz wiedzieć, że napisałem już pierwszy list w ramach „de profundis”. Niedługo, na dwie strony. Jednak adresatowi (na razie nie zdradzę Ci, o kim mowa) nie wyjaśniłem jeszcze idei gry, czekam więc na reakcję z pewnym niepokojem. Dałem się wciągnąć w szalony wir, stworzony przez Pustelnika z bagien. Jego gra pozwala otworzyć oczy na prawdziwą postać wszystkiego, co nas otacza. Uwierz mi, to naprawdę nie jest szaleństwo. Przynajmniej mam taką nadzieję. Na razie.

H.P.Lovecraft: uniwersum i kanon 19 lutego 1999



Na dworze mokro, pojedyncze białe kupki śniegu zmieniają się szybko w szarą chlapę. Wodniście, sine chmury na niebie, blade, rozmyte słońce. Szybko robi się tak ciemno gdy pada śnieg - mokra śnieżycza. Widoczność spada jak w gęstej mgle. A w tej szarości Coś się czai. Gdy wychodzę na miasto, czy jadę autobusem - zaczynam zauważać ukradkowe spojrzenia niektórych ludzi. To ci, którzy wie-

dzą i czekają. Przyjrzyj się swemu otoczeniu, bo Ty też jesteś już w to wciągnięty. Sam właściwie nie jestem do końca przekonany na ile daję się ponieść atmosferze, a na ile zadarłem z siłami przekraczającymi zdolność ludzkiego pojmowania. Czasem wydaje mi się, że żyję już nie w realnym świecie, ale w jakimś innym, wyimaginowanym, niczym wyjętym z naszych bajecznych i czasem strasznych gier. Zdecydowałeś się również przejść na drugą stronę i zobaczyć wszystko inaczej. Pamiętaj, „de profundis” jest bramą do szaleństwa, mimo, że pozornie jest zwykłą grą. Zastanów się jeszcze raz. Wchodzisz?

W takim razie, pozwól, że przedstawię Ci garść rozważań dotyczących uniwersum gry, a w szczególności tego, jak ma się owo uniwersum do świata wykreowanego przez Lovecrafta.

Otóż, może Cię to zdziwi, wcale nie gramy w świecie HPL, lecz w naszym realnym, w którym to dopiero poszukujemy skrawków tego, o czym pisał między innymi Lovecraft. Dokładnie coś takiego pamiętam z rękopisu Pustelnika - wszak on nie tyle tworzył grę, ile zasady korespondencji między nielicznymi outsiderami, którzy zetknęli się z ukrytą stroną naszej rzeczywistości.

Inaczej mówiąc w „de profundis” nie ma stworzonego czy założonego umownego świata na potrzeby gry, jak ma to miejsce w każdym niemal podręczniku RPG. Nie ma ustalonego kanonu obowiązujących fikcji, jak np. bestiariusz czy apriorycznie obowiązujące, niby nieznane nikomu, a w praktyce wszem i wobec znane tajemne prawdy. Zacieramy granicę między przestrzenią gry, a naszym rzeczywistym światem, w którym na codzień żyjemy. Zasady przerabiania jego elementów i szukania w nim tajemnic, magii i ukrytych koszmarów opiszę Ci nieco później - spodziewaj się w niedługim czasie listu o tajemnicy Filtrów do odbioru naszej rzeczywistości na różne sposoby, do oglądania różnych innych światów w miejscu naszego, do którego tak przywykliśmy.

Podstawą gry jest nasz realny świat. Jednak z drugiej strony „de profundis” jest grą dla miłośników lovecraftowskiej literatury, dlatego patrząc na otaczającą nas rzeczywistość będziemy starali się zobaczyć w niej to, o czym pisze Samotnik z Providence. Szukamy tego w naszym świecie. Lovecraft nie ma tutaj rangi kreatora uniwersum gry, a jedynie rzeczywiste istniejącego pisarza opowieści niesamowitych, a przy tym jednego z tych, którzy widzieli cząstkę Prawdy.

Podsumowując powyższe, być może pozornie sprzeczne wywody: zakładamy, że w naszym świecie Coś jest, ale czy jest to dokładnie to o czym pisał Lovecraft, czy też coś innego - pozostaje kwestią otwartą. Zobaczymy, gdy zagramy. Wtedy zaczniemy odkrywać cząstki Prawdy o tajemnicach naszego świata.

Jako żywi ludzie w prawdziwym świecie, postawieni w sytuacji lovecraftowskich bohaterów, stoimy naprawdę na przeciw tajemnicy, czegoś niewiadomego, nieznanego. Nie gramy w horror RPG, w którym z góry wiemy o wszystkich najskrytszych tajemnicach - bo zostały opisane w podręczniku jako obowiązujący kanon. Tutaj zaczynając grę nie wiemy co w trawie tak naprawdę piskczy. Nikt nie wie. Dlatego jest to psychodrama. Nikt nie wie, dokąd go ona zaprowadzi.

W „de profundis” nie deklarujemy Mistrzowi Gry, że przeszukujemy biblioteki. Sami wybieramy się do prawdziwej biblioteki, by szukać niejasnych wzmianek i aluzji przyprawiających o dreszcze kosmicznego przerażenia. Mamy do przewertowania książki wszystkich bibliotek świata, by wyłapać z nich sekrety i ukryte, zamaskowane prawdy.

Światem gry jest więc mieszanka naszej rzeczywistości i codzienności z literaturą HPL i tych, których sami uznamy za pokrewnych i jego i naszej wizji ukrytej, tajemnej strony świata. Każdy niemal miłośnik Lovecrafta czytając jego opowiadania miał własne skojarzenia, inaczej go interpretował, inaczej odniósł jego „wymysły” do naszego świata i wizji innych pisarzy. Dlatego prawie każdy ma własną wizję HPL - jeden łączy go z poeinsteińską fizyką, inny z samym Hawkingiem, jeszcze inny z mitologią Clive’a Barkera, teoriami Junga, eksperymentami Monroe’a czy fikcjami Dunsany’ego i Hodgeesona. W „de profundis” każdy ma pole do popisu dla własnej, pomyslowej i zadziwiającej innych interpretacji faktów opisywanych w opowiadaniach Lovecrafta. Każdy ma prawo do własnej interpretacji „mitów”, do swoich refleksji i dociekań. Nie zakładamy

żadnego „świętego i nienaruszalnego kanonu” prawd ujawnionych u HPL, obowiązującego wszystkich graczy. W „de profundis” nie odtwarzamy w małych dawkach tego, co stworzył Lovecraft, ale na tej podstawie idziemy dalej, tworzymy coś nowego i własnego. HPL pisał o Prawdzie, którą odkrywał, ale i on mógł się w wielu miejscach mylić i źle interpretować pewne fakty i symbole.

Na koniec pozwól, że zdefiniuję krótko i ostatecznie uniwersum gry: **w naszym realnym świecie to, co nazywamy Mitami prawdopodobnie istnieje rzeczywiście. Częściowo starał się to opisać HPL. W jakim stopniu odgadł Prawdę, a w jakim stworzył fikcję na potrzeby literatury - tego nie wiemy. Czas to sprawdzić. Czas rozejrzeć się uważnie dookoła.**

To na razie wszystko. Mam nadzieję, że w miarę precyzyjnie opisałem Ci tą dosyć subtelną różnicę w podejściu do uniwersum gry między „de profundis”, a klasycznym RPG.

PS. Jako, że wszystkie trzy części „de profundis” razem i wspólnie tworzą dopiero właściwą grę, więc zanim wyjaśnię Ci dokładniej o co chodzi w każdej z nich, musisz już w tym miejscu dowiedzieć się jak stworzyć Postać. Dlatego w najbliższych listach zajmę się głównie problemem tworzenia postaci.

PPS. Czuję się znacznie lepiej.

Zebranie Towarzystwa 3 marca 1999



Uff. Właśnie wszedłem do domu i zaparzyłem sobie gorącej herbaty. Ale tam zimno! Znowu pada śnieg i wieje ten przekłety wiatr. Spośród postrzępionych kłębków chmur wygląda niewyraźne oko księżyca. Przebiegłem szybko pomiędzy blokami, bo nie lubię tego wścibskiego spojrzenia. Byłem u Grzegorza - chwycił bakcyła „de profundis”, tak więc mamy kolejnego do Towarzystwa. A jak wiesz, jest to nie byle jaki miłośnik dziwności. Wszak to właśnie z Grzegorzem kilka lat temu przeprowadzaliśmy eksperymenty ze świadomym snieniem. Towarzystwo się powiększa. A Twoje? Żeby zacząć grać w „de profundis” musisz najpierw znaleźć kilku ludzi o pokrewnych Ci zainteresowaniach. Pisałeś, że sam chciałbyś już zacząć i spróbować. Rozejrzyj się więc wokół siebie za odpowiednimi kandydatami. Postaraj się, by byli to w mniejszym lub większym stopniu ludzie zainteresowani tajemniczymi aspektami naszego świata, ludzie, dla których rzeczywistość nie jest tak prosta i oczywista jak dla ślepej większości. Ach! I nie myśl, że muszą to być wyłącznie gracze RPG! Nic dalszego od prawdy! „De profundis” jest czymś na tyle specyficznym, że nawet łatwiej pojmą ją ludzie nie obciążeni przyzwyczajeniami i nawykami związanymi z graniem w RPG. Szukaj jednak tych, którzy lubują się w czytaniu, wertowaniu bibliotek, w szalonych fantazjach, badaniach niewyjaśnionych zjawisk i poszukiwaniach niesamowitości w naszym świecie. Mogą to być nie grający fantaści i przede wszystkim miłośnicy Lovecrafta. Ci, którzy nie są obznajomieni z grami fabularnymi nie muszą traktować „de profundis” w ogóle jako grę, ale jako para literacką zabawę. A gracze RPG? Jeśli tylko

odważą się spróbować czegoś nowego, to przecież nie muszą się martwić brakiem czasu na jeszcze jedną nową grę, jak to bywa w przypadku pojawiających się wciąż na rynku tytułów. Nie musimy podejmować trudnej decyzji, bowiem „de profundis” nie zajmie miejsca innych gier, a jedynie wykorzysta wolne chwile, gdy i tak w RPG zagrać byśmy nie mogli - gdy jesteśmy sami w domu, podczas spaceru czy podróży autobusem. Mogą w „de profundis” również wejść ci, którzy nie mają już czasu na regularne spotkanie się na sesję, a mimo to chętnie odwiedziłiby czasem ten inny, magiczny świat, jaki tworzą dla nas gry fabularne. Na czas pisania własnego listu lub lektury otrzymanego zapomną o codziennych obowiązkach, które odebrały ich od ukrytej strony świata - krain wyobraźni. „De profundis” wyciąga swe macki po wszystkich tych, którzy różnią się od zwykłych ludzi zamkniętych w nieugiętych ramach małego świata jak bezmózgie szczury w klatce.

Rozejrzyj się za odpowiednimi ludźmi. Nie zapominaj o tych, którzy mieszkają daleko, w innych miastach. Równie dobrze przecież my sami moglibyśmy już grać w „de profundis” między sobą i nie jest powiedziane, że w końcu nie zagramy, ale na razie ważniejsze jest dla mnie by przekazać Ci jak najdokładniej ideę gry a także wszystkie szczegóły i przemyślenia.

Ja tu u siebie znajdę kilka nieprzeciętnych osobowości do Towarzystwa, a Ty, mam nadzieję i życzę Ci, u siebie. Potem możemy nasze grupy wymieszać. Gdy będziemy już gotowi, podniesiemy kurtynę i zaczniemy. To się już zbliża.

„De profundis” a „Zew Cthulhu” 13 marca 1999



Ach! Niesamowicie opisałeś Waszą ostatnią sesję „Zewu Cthulhu”. Niemal przeniosłem się do pokoju Damiana i zasiadłem między Wami, a potem jeszcze dalej - razem z Waszą ekipą do głębin oceanu w małym batyskafie. To „ZC” najwyższych lotów!

No i właśnie. Poruszyłeś ciekawą kwestię graczy, wcielających się w Badaczy Tajemnic w grze „Zew Cthulhu”. Otóż mogą po-

traktować „de profundis” jako uzupełnienie do swych gier. Zamiast tworzyć nowe postacie, mogą grać w „de profundis” swymi starymi lub aktualnymi Badaczami (wezmą znów do rąk zapomniane, odstawione i zakurzone karty postaci po przejściach). Korespondencja między Badaczami, korygowana ewentualnie przez ich MG, przeniesie ich w drugą sferę opowiadań Lovecrafta, w głębie umysłów Badaczy, w sferę przeżyć psychicznych, myśli, refleksji i domysłów, aż po szperanie w prawdziwych bibliotekach. Wreszcie znajdzie się czas i miejsce na to, by podzielić się z innymi jakże ważnymi, a niestety nie grywalnymi w klasycznej sesji RPG wewnętrznymi przeżyciami naszych postaci. A właśnie to wewnętrzne życie bohaterów jest tak charakterystyczne dla literatury Lovecrafta, że z powodzeniem mogłoby stać się jego wizytówką. Niemal każde jego opowiadanie jest swoistym pamiętnikiem jakiejś osoby, pełnym opisów najsztudniejszych myśli, obaw, domysłów, przemian du-

chowych, a także zebranych zewsząd materiałów takich jak listy, relacje naocznych świadków tajemniczych wydarzeń, mieszkańców dziwnych miejsc czy też opowieści i notatek innych badaczy tajemnic. Gdzie indziej moglibyśmy wcielić się w postać podlegającą wieloletniej, powolnej przemianie jak na przykład Richard Upton Pickman lub potomek Marshów z przeklętego Innsmouth? Do tego potrzebna jest psychodrama. Psychodrama rozciągnięta na miesiące lub lata gry - wymiany listów.

A gdy sami Mistrzowie Gry zechcą w stylizowanej formie listów wymienić się przemyśleniami dotyczącymi Mitów, przenieść się jeszcze bardziej do tego uniwersum, zagrać ze sobą bez względu na dzielącą ich odległość i na inne ograniczenia? Nic nie stoi na przeszkodzie.

PS. Co powiesz na to, by nasi starzy wermachtowcy z sesji Piotra (z ghumami i drugą wojną światową) odezwali się do siebie? Bo wiadomo, że nie już odtąd nie było dla nich takie samo jak przedtem. A i sama historia przeklętego oddziału się nie zakończyła - jedynie Piotr nie zrobił kontynuacji. Co Ty na to?

PPS. Rozejrzyj się dookoła. Przypatrz się uważnie swojemu otoczeniu. Czy nie zauważyłeś ostatnio czegoś dziwnego?

Towarzystwo i Pajęczyna 25 marca 1999

Szczerze mówiąc zdziwiłeś mnie listą osób z Twojego Towarzystwa „de profundis”. Nigdy bym nie przypuszczał, że ktoś taki jak np. Jacek zagra w jakąkolwiek grę. Powiedz, jak mu to idzie? Albo nie mów. Może lepiej sam do niego napiszę i spróbuję pokorespondować? No właśnie. Pamiętasz jak wspominałem o łączeniu poszczególnych grup graczy? Otóż w związku z tym istnieją dwa sposoby gry w „de profundis”: Lokalne Towarzystwo oraz Pajęczyna. Każdy z graczy osobno (bądź też cała grupa wspólnie) powinien zastanowić się, czy woli grać wewnątrz niewielkiej, kilkusobowej grupki przyjaciół (jak w przypadku klasycznego RPG), czy też zechce wyjść na szeroką wodę i zagrać na tzw. Pajęczynie, czyli w grupie otwartej, o nieograniczonym zasięgu i nieokreślonym składzie. Aby zagrać na Pajęczynie, może skorzystać z kilku możliwości wymiany i zdobywania adresów innych, nieznanych mu jeszcze osób, cthulhomaniaków - z innych miast, odległych rejonów Polski, a może z jeszcze dalszych zakątków świata. Jednym z owych punktów kontaktowych jest lista moich przyjaciół, zaangażowanych już w „de profundis”, spełniających czasem rolę koordynatorów gry na Pajęczynie. Listę tę podeślę Ci w niedługim czasie. Może zechcesz zaangażować się głębiej, jako węzeł kontaktowy, w rozciągającą się Pajęczynę? Jestem pewien, że zechcesz.

Chyba, że wolisz korespondować tylko w gronie swych przyjaciół. Wtedy sami o wszystkim decydujecie, ustalacie wszelkie reguły i rozwiązujecie ewentualne problemy z graczami łamiącymi konwencję (oby ich Shoggothy pożarły).

Zerknij teraz przez moment na kartkę z przykładowymi Archetypami Postaci, którą dołączyłem do listu. Już? No właśnie. To dopiero przeżycie! Wcielić się w Pickmana, Whateleya, Prerażającego Starucha czy Rorka! To dopiero szaleństwo! Ale na Pajęczynie, zauważ, nie może być dwóch Wilburów Whateleyów czy dwóch R.U. Pickmanów. Dlatego role na Pajęczynie będą z czasem zajmowane przez tych, którzy zdecydowali się na jedną



ze znanych postaci. Biorą oni tym samym na swoje barki duży ciężar. I oby zrobili to naprawdę dobrze, bo w przeciwnym razie szybko ją tracą, w zamian zaś otrzymują etykietkę szaleńca, którego listów nie należy brać na poważnie! Gdy dany gracz straci rolę znanego bohatera Lovecrafta, od tej chwili czeka ona znów na kogoś bardziej odpowiedniego. Żeby na dłuższą metę grać Herbertem Westem, trzeba naprawdę się postarać, czuć tę postać i zostać w pewnym stopniu zaakceptowanym przez pozostałych uczestników. Z tworzonymi samemu postaciami nie ma takiego problemu.

Wiesz, zastanawiam się, czy samemu nie spróbować roli Pickmana albo innego malarza - outsidera: Roberta Blake'a. Obydwie te postacie są genialne. Blake'a musiałbym wskrzesić do gry, bo zginął w „Duchu Ciemności”. Jednak bardziej nęci mnie wcielenie się w Pickmana. Ach, pokazać co to naprawdę znaczy - być najwrażliwszym z artystów, i przez to zmienić się w chareczącego i obgryzającego ludzkie kości ghula, żyjącego w jaskiniach wiecznego mroku w krainach snów... Któż przy zdrowych zmysłach mógłby to pojąć?

Ja czy postać?

5 kwietnia 1999



Śnieg jeszcze zalega na dworze. Kiedy wreszcie nadejdzie wiosna i rozejdą te mgły, kiedy zniknie ta szarość wdzierająca się aż do snów? Kiedy ptaki rozejdą ciszę, przepędzą złowrogie skrzeczenie kruków i wron? Mam już dość wszechobecnego zimna i wilgoci.

Pisałeś o wielu swoich wątpliwościach i niejasnościach dotyczących tworzenia postaci, ale nie martw się, wiele jeszcze rzeczy wyjaśnię Ci w kolejnych listach. W końcu trzymałem w rękach księgę Pustelnika z bagien. W rzeczy samej, mam innego rodzaju wątpliwości. Otóż chwilami tracę już rozeznanie kim jestem: sobą czy postacią z „de profundis”. Musisz wiedzieć, o czym Ci nie wspominałem dotychczas, że poza Pickmanem mam jeszcze jedną postać, już gotową, mianowicie postać autora „de profundis” - Pustelnika. Ale, zapomnij o tym. Właściwie chciałbym stworzyć dziesięć różnych postaci, ale wiem, że lepiej będzie, jeśli zdecyduję się na jedną, wtedy poświęcę jej całą uwagę i czas, dopracuję ją, by w końcu niemal się w nią zmienić.

Wracając do Twoich wątpliwości: masz już mniej więcej rozeznanie na czym sama gra polega, i pytasz - co dalej?

Teraz trzeba wybrać, kim będziemy grali, czyli w kogo się wcielimy na czas gry. Możemy bowiem grać:

- Samym sobą
- Badaczem stworzonym na potrzeby „de profundis”
- Badaczem wyjętym z gry „Zew Cthulhu” - ze starej i nieużywanej już karty postaci lub też aktualnie prowadzonym
- Bohaterem znanym z opowiadań HPL lub innych autorów

Każdy z powyższych wyborów ma swój niepowtarzalny urok. Jeśli zdecydujemy się na granie sobą, to czyż nie najłatwiej przyjdzie nam odgrywać siebie, czy nie wyjdzie to najbardziej prawdziwie? Jesteśmy najlepszymi specami od odgrywania roli samych siebie. To w naszym wykonaniu majstersztyk. Grając sobą właściwie prawie całkowicie likwidujemy granicę oddzielającą

W niektórych, ekstremalnych przypadkach gry na Pajęczynie również koordynatorzy gry mogą poinformować daną postać, że „nie żyje”, a także innych uczestników o jej „zgonie”. Oby nigdy się to nie zdarzyło, ale jeśli już się stanie, „zlikwidowana” postać zamiast się obrażać, powinna raczej się zastanowić. To znak, że pora na refleksję.

Dotyczyć to może wyłącznie graczy lubiących żarty nie na miejscu lub graczy kompletnie bez wyczucia. We własnej grupie łatwo sobie można z tym poradzić, jednak w Pajęczynie wymagać to może ingerencji koordynatorów.

Nierzadko zdarza się (np. podczas sesji RPG), że kusi nas do żartów, jednak żartując tutaj, nigdy nie poznamy prawdziwego smaku „de profundis”. Tutaj nie zachowując klimatu, popsujemy grę nie tylko sobie czy kilku współgraczom ale również sporej liczbie starających się graczy. Gdy zaś sami jako gracze uczestniczący w Pajęczynie dostaniemy taki właśnie niepoważny lub bardzo nieudolny list, możemy go po prostu zignorować, a adresu danego autora listu nikomu już nie polecać.

Adekwatnie do powyższych zasad możemy przyjąć odpowiednik punktów doświadczenia w RPG dla dobrych i wyróżniających się graczy. Otóż gdy zobaczymy, że listy jakiegoś autora są naprawdę niesamowite, możemy postarać się przyjąć jako fakty opisywane i wspomniane przez niego wydarzenia czy przytaczaną przezeń wiedzę. Jest to swego rodzaju ukłon w stronę nadzwyczajnego gracza, docenienie jego umiejętności i wysiłków.

grę od świata i poprzez korespondencję poznajemy prawdziwego, żywego człowieka, niepowtarzalną, autentyczną osobę o pokrewnych nam pokręconych duszach.

Jednak możemy też nieco się „podrasować”, stworzyć taką postać, jaką będzie nam się najciekawiej grało. Możemy dorożyć sobie tajemniczą przeszłość, dodać sobie lat albo tytułów naukowych lub stopni kariery (wszak u HPL aż roi się od profesorów, inspektorów itp.), dostosować się do epoki gry. Możemy zmieniać cokolwiek, tworząc nową postać na bazie nas samych. Jednak pamiętajmy o jednym: jeśli zdecydujemy się na prowadzenie autorytetu w jakiejś dziedzinie, musimy znać tę dziedzinę na wylot. To musi być nasz konik. Przykładowo jeśli ktoś zdecyduje się odgrywać jeżdżącego po świecie archeologa, to powinien być przynajmniej studentem archeologii. Jeśli zaś ktoś prowadzi doktora historii, to niech się na tym niełicho zna. Inaczej będzie kłapa: gdy z naszych listów zacznie wyzierać sztuczność, gdy będą naciągane, niewiarygodne, czy wręcz śmieszne, to na nic starania o klimat, na nic wczucie. Czar i tak pryśnie i magiczna psychodrama zmieni się w groteskową grę - nie grę.

PS. Zastanawiające, właśnie miałem Ci wysłać wraz z tym listem pewien psychologiczny artykuł, ale gdzieś mi zniknął. Wszedłem do swojego pokoju i znalazłem wszystkie papiery leżące bezładnie na podłodze, jakby wiatr zmiótł je z biurka, choć okno było szczelnie zamknięte. I zniknął gdzieś ów artykuł, a było w nim kilka wyjątkowo ciekawych uwag dotyczących odkryć w naukowych eksperymentach z ludzkim mózgiem. No cóż, gdy go znajdę, pošle Ci go przy okazji. Ale to dziwne, czuję jakiś niewyjaśniony niepokój. Czyżby ktoś grzebał w moich papierach? Nie, to niemożliwe.



Dwie epoki

18 kwietnia 1999



Zmartwiło mnie to o czym pisałeś ostatnio. Dlaczego tak nagle podupadłeś na zdrowiu? Może jednak lekarze się mylą, i jest to tylko jakiś nowy rodzaj grypy? Cieszy mnie natomiast, że przypadła Ci do gustu idea gry, choć jak na razie niewiele Ci ją przybliżyłem, nie mówiąc o jakichkolwiek szczegółach. Zupełnie mnie jednak zaskoczyłeś informacją, że zacząłeś już grać. Na Boga, jak? Znam

Twoją pomysłowość i wyobraźnię, dlatego proszę Cię, przyslij mi jak najprędzej swoją wizję poszczególnych aspektów gry, która z pewnością różni się od mojej. Czekam z niecierpliwością na dokładniejsze uwagi: w jakiej epoce? Czy w teraźniejszości, czy gdzieś w przeszłości?

Właśnie! W tym miejscu od razu trzeba coś podkreślić.

O ile łatwiejsze i dowolniejsze jest ustalenie epoki i miejsca gry w przypadku lokalnego Towarzystwa, gdy do „de profundis” przystępują przyjaciele ze wspólnego niewielkiego grona, o tyle w przypadku gry na Pajęczynie wymaga to ustalonej z góry konwencji i uniwersum. Grupa przyjaciół może się wszak dowolnie umówić co do kraju, odgrywanych postaci, roku czy nawet może poeksperymentować z graniem w innych niż lovecraftowski fikcyjnych światach. Ma to konsekwencje tylko dla nich. Sytuacja zaś szybko wymknęłaby się spod kontroli w Pajęczynie. Powstałby chaos nie do opanowania.

Dlatego w przypadku gry opartej na ogólnopolskiej Pajęczynie proponuję granie w dwóch epokach do wyboru:

- 1) Czasy opowiadań Lovecrafta, a uściślając: rok 1920
- 2) Tu i teraz, czyli teraźniejszość, aktualne daty

Oczywiście obydwie epoki nie są zamrożone w czasie, i od momentu „uruchomienia” ich na Pajęczynie dni, miesiące i lata zaczną biec równolegle z czasem rzeczywistym. O ile w przypadku „tu i teraz” sprawa jest prosta - data w grze jest identyczna z rzeczywistą datą w realnym świecie (w końcu gra również rozgrywa się w „realnym” świecie), o tyle w „latach 20-ych” z czasem będzie można się nieco pogubić - tutaj dzień i miesiąc również pokrywa się z aktualną datą w naszym świecie, ale rok już nie. Zaczynamy w 1920, ale za dwa lata gry będziemy mieli już 1922!

Należy przy tym zwracać uwagę na wyraźne rozróżnianie tych dwóch odmiennych uniwersów, i to nie tylko poprzez odpowiednie datowanie samych listów, ale i przez dodatkowe oznaczanie samych kopert tuż obok adresu nadawcy - w lewym górnym rogu:

- Małe czerwone kółko oznacza list w realiach „tu i teraz”
- Mały niebieski trójkąt to list z 1920 roku

Dzięki temu gracz otrzymawszy korespondencję „de profundis” może bez otwierania koperty nastawić się na odpowiednią epokę i „wejść w klimat”. Po całodziennym bieganiu zaparzy sobie wieczorem kawę, zasiądzie przy biurku w ciszy i spokoju, zapali nocną lampkę, puści odpowiednią muzykę i... jako np. Pickman przeczyta list od przyjaciela. Jeśli nie oznaczmy listu to adresat nie będzie w stanie się odpowiednio przygoto-

wać i nastawić, chyba że rozedrze wcześniej kopertę i zajrzy - ale tak się nie robi. Listów „de profundis” nie powinno się otwierać tak po prostu i czytać w pośpiechu, za dnia, na kolanie i przy okazji, jak zwykły list. Listy z otchłani trzeba smakować jak opowiadania.

Kolejnym rozróżnieniem tych dwu epok jest miejsce zajmowane w nich przez Lovecrafta. W grze w epoce 1920 nie ma Lovecrafta, nasi bohaterowie nigdy o nim nie słyszeli. Dodatkowo nie obowiązuje kalendarium wydarzeń z jego opowiadań, choć możemy dowolnie czerpać z nich postacie, miejsca czy motywy. Owo zawieszenie kalendarium dotyczy przede wszystkim finałowych wydarzeń, w których miejsca takie jak Innsmouth zostają najechane przez służby bezpieczeństwa i zrównane z ziemią, a większość głównych bohaterów opowiadań ginie. Inaczej mówiąc, w naszej grze Innsmouth dalej może kryć swe przerażające sekrety, R. Blake pisać opowiadania i malować szalone obrazy, a W. Whateley pogłębiać swą okultyistyczną wiedzę, mieszkając ze swym rosnącym coraz bardziej bratem. Zaś w grze w realiach „tu i teraz” Samotnik z Providence istnieje dla nas jako pisarz z początku XX wieku, tworzący fantastyczne opowieści. I oczywiście dostrzegający cząstki Prawdy.

W ogóle można powiedzieć, że o ile w grze „tu i teraz” gramy samym sobą, bardzo realistycznie i staramy się bardzo subtelnie i wiarygodnie wplatać jakiejkolwiek elementy fantastyczne, o tyle w epoce 1920 pozwalamy sobie na więcej fikcji i umowności, a także więcej czerpania wprost z opowiadań Lovecrafta. W „tu i teraz” to gra hiperrealistyczna, zaś „lata 20-te” to gra hiperlovecraftowska.

Odpisz najszybciej jak możesz.

I wracaj szybko do zdrowia!

Dwie postacie w dwóch epokach

3 maja 1999

Nareszcie nastąpiła zmiana pogody. Pokazało się słońce, zrobiło się sucho i ciepło. Może jaśniejsze światło naszej gwiazdy rozegna kosmar nocy sprzed trzech dni. Czy może u Ciebie zdarzyło się wtedy coś dziwnego? U mnie w przeciągu godziny czyste niebo zasnuło się ciężkimi chmurami i rozpętała się piekielna burza. Niebo było tak ciężkie, że w momencie rozbiłała mnie głowa i postanowiłem po prostu położyć się spać. Boże, gdzie zrodziły się te demony, które postanowiły odwiedzić mnie tej nocy i znęcać się nade mną we śnie? Z jakiej wypęzły otchłani? Pierwszy raz w życiu odczułem co naprawdę znaczy Noc Walpurgii. Na szczęście wspomnienie tego strachu powoli blaknie. Z nowymi siłami przystąpiłem do dalszego, żmudnego odtwarzania „de profundis”.

Narzekasz, że obydwie z proponowanych epok do wyboru są ciekawe i nie można się zdecydować, w której właściwie zagrać. Proponowałeś, żeby problem ten rozwiązać nie dając żadnego wyboru i narzucając tylko jedno możliwe uniwersum gry. Otóż myślę, że jednak nie jest to dobre rozwiązanie.

Dlaczego dwie epoki do wyboru? Bo obydwie mają swoje własne i niezastąpione atuty. „Tu i teraz”, czyli teraźniejszość to coś, co znamy najlepiej, mamy to we krwi, jesteśmy tym prześiąknięci. W tych znanych nam na codzień realiach będzie nam się grało najłatwiej, a przy tym nie można o naszym świecie powiedzieć, że jest mało ciekawy czy pozbawiony sekretów.



Wprost przeciwnie. Nasza codzienność jest tak bujna, pełna niuansów i podatna na teorii spiskową interpretację, że nie sposób nawet jej objąć choćby w najogólniejszym zarysie. Dobrze tematy raczej nigdy się tu nie wyczerpią, codziennie dochodzą nowe sensacje, nowe światło rzucające też na stare tajemnice. Grając w czasach współczesnych możemy ponadto korzystać z niezmierzonej ilości gazet, programów telewizyjnych, dzienników etc., jest to prawdziwy skarb i kopalnia pomysłów.

Zaś lata 20-te to wszak świat, w którym żyją bohaterowie opowiadań Lovecrafta! To TEN świat, w którym Whateleyowie krzyżują się z Yog Sothothem, na farmę Nahuma Gardniera spada dziwny meteor, Pickman maluje portrety ze swych żywych koszmarnych modeli, Carter usiłuje dostać się do Kadath, West bawi się w doktora Frankensteina, Robert Blake umiera z przerażenia patrząc w okno, zaś Akeley śle coraz dziwniejsze listy ze swej oblezionej przez obce stworzenia farmy. Lata 20-te to klimat! Niestety, na ogół nie czujemy się już tak pewnie w znajomości tych realiów, co w przypadku naszej codzienności. Trudniej zadbać o wszystkie szczegóły. Pozostaje nam zatem zacząć tu z lekkim, w miarę możliwości najmniejszym, przymrużeniem oka, ale z czasem należy się doksztalcić. Ponadto w latach 20-tych naturalniej wygląda korespondencja za pomocą tradycyjnych listów, choć ostatnio odżywa ona i przeżywa swoisty renesans i w naszych czasach.

Obydwa te uniwersa są niezastąpione i jedyne w swoim rodzaju. Dlatego proponuję grać w „de profundis” dwiema różnymi postaciami: jedną w świecie teraźniejszym, drugą zaś w latach 20-tych. Dodatkowo polecam, aby dostosować wybór postaci do epoki w taki sposób, aby specjalnie stworzoną postacią (bohaterem w stylu lovecraftowskim) grać w roku 1920-tym, zaś w „tu i teraz” grać po prostu samym sobą. W kolejnych paragrafach gry, które będę Ci referował w dalszych listach, będą pojawiać się dodatkowe rozróżnienia stylu gry w tych dwu epokach i dwóch rodzajach postaci.

PS. Grając dwiema postaciami uważaj, by się najzwyczajniej w świecie nie pogubić i nie pomylić wątków ich odmiennych historii, czy też samych ich korespondentów. Poza tym nie pomyśl samego siebie z postacią. Naprawdę uważaj.

Kraj

11 maja 1999



No, no. Dostyc szokujące postacie sobie stworzyłeś. A jako, że jedną z nich jesteś Ty sam, to rzeczywiście chyba już w tej chwili gramy w „de profundis”. Prawie.

Mam jeszcze jedną, ostatnią uwagę dotyczącą tworzenia postaci. Otóż musimy uzgodnić, w jakim kraju żyją i mieszkają nasze postacie. W przypadku, gdy chodzi o grę w lokalnym Towarzystwie między

znajomymi, ustalimy to sami, na początku gry. I tak w przypadku grania sobą dobrze będzie, jeśli zdecydujemy się na rzeczywiste miejsce naszego zamieszkania, czyli najczęściej będzie to jakaś miejscowość leżąca w Polsce. Oczywiście nie jest

Obce języki

W związku z możliwą wymianą listów pomiędzy mieszkańcami różnych krajów wprowadzamy dla wygody i w ogóle dla umożliwienia gry następującą zasadę: bez względu na narodowość odgrywanego przez nas korespondenta, listy piszemy w naszym języku, tzn. po polsku. Zakładamy, że nasze postacie nie mają problemów z porozumiewaniem się ze swymi korespondentami. Dlatego nie musisz znać angielskiego, by przeczytać i zrozumieć w „de profundis” listy z całego świata.



to konieczne. Jeżeli gracz zna na wskroś jakieś miasto w odległym kraju, jeśli spędził tam wystarczająco dużo czasu i uważa, że z powodzeniem odtworzy warunki tamtejszego codziennego życia, wtedy z powodzeniem i bez przeszkód może „udawać”, że mieszka właśnie tam.

Natomiast w przypadku stworzonych do gry np. w roku 1920 fikcyjnych postaci sprawa jest już bardziej dyskusyjna, bowiem korci tu by zagrać w Nowej Anglii, w Arkham, Ipswich etc. A gdy jeszcze do tego wcielimy się w postać z Lovecrafta, to nie podlega to już nawet dyskusji - mieszkamy tam, gdzie usadowił nas sam HPL. W takich okolicznościach możemy nieco przymknąć oko na problem idealnego odtwarzania realiów obcego kraju z lat 20-tych, ale podobnie jak w przypadku samej epoki należy się z czasem doksztalcić. Wpłynie to korzystnie na jakość gry i czerpaną z niej przyjemność.

Teraz pozostaje ogłosić w jakich krajach będą się głównie rozgrywać dwie gry powszechnie dostępne, otwarte dla każdego - Pajęczyny. I tak odpowiednio: gra rozpoczynająca się w roku 1920 ma miejsce w stanie Massachusetts na Wschodnim Wybrzeżu i w ogóle na terenie Stanów Zjednoczonych, zaś gra w realiach „tu i teraz” rozgrywa się głównie w Polsce. Oczywiście, skoro mówimy o korespondencji wtajemniczonych w zakazane sprawy specjalistów, to równie dobrze listy mogą pochodzić z całego świata, co również w „de profundis” powinno mieć miejsce. Listy z Katmandu, listy z Syberii, z Czarnej Afryki, z Izraela, z Egiptu... to są odpowiednie klimaty. Wymaga to tylko znajomości danego kraju, kultury i miejsca.

To chyba już ostatni guzik do dopięcia swojej postaci. No, chyba, że jeszcze nie pomyślałeś o dopracowaniu takich szczegółów jak rodzina, miejsce zamieszkania, przeszłość itd. Ale cóż tu głądzić? To przecież pestka dla takiego gracza, jak Ty. Poza tym dla potrzeb gry sobą samym masz już to gotowe i tak wiarygodne, jak nigdy dotąd w żadnej RPG.

Pamiętaj też, że autor listu to właśnie Twój bohater gry. Twoja postać. A postacie emanują różnymi emocjami, mają różne charaktery, powiedzonka etc. Ale... Komu ja to mówię?

Styl

22 maja 1999

Na dworze jest już całkiem zielono: zielone trawy, drzewa, mchy, krzewy. Ale znowu nadciąga zimno. Rozmyte chmury przesłaniają słońce. Wiatr targa koronami drzew i firaną w moim oknie. A ja piszę do Ciebie list. No właśnie. List.

List to „plansza” do gry w „de profundis”. To „pokój”, w którym spotykamy się i gramy. To miejsce wydarzeń i prezentacji naszych postaci. Wspólnej przygody i dialogu. „De profundis” to listy.



List to bardzo specyficzny rodzaj kontaktu między ludźmi. Inny niż spotkanie twarzą w twarz i rozmowa. W rozmowach często przerywamy myśl w pół zdania pod wpływem chwili, a w dialog wkrada się powierzchowność. W listach mamy możliwość przekazania od początku do końca tego wszystkiego, co mamy w danej chwili do powiedzenia. Mamy mnóstwo czasu na sformułowanie swoich myśli tak, by zabrzmiały jak sobie tego życzymy. Sztuka korespondencji jest bardzo stara i mimo powracającej nań dziś mody, niesie z sobą ów niepowtarzalny klimat retro, tak bliski twórczości pisarzy z XIX i początków XX wieku. Nie wspominając już o samym Lovecraftie, którego życie składało się głównie z wertowania starych książek i pisanie listów.

Jednak sam znasz to wszystko lepiej ode mnie i nie o tym chciałem Ci pisać. Dostałem bowiem list „de profundis” od Darka z Twojego Towarzystwa. I cóż, niezłe opowiadanie, ale...

Przypomnij w swojej grupie o kilku zasadach dotyczących samego schematu listu, bo inaczej zgubi się gdzieś wiarygodność ich korespondencji, pomimo świetnych pomysłów, klimatu czy stylu. I tak, zwróć uwagę, że inaczej będzie wyglądał pierwszy list do kogoś obcego, np. poleconego przez osobę trzecią (tak było właśnie we wspomnianym przypadku), inaczej list do starego znajomego sprzed lat, a jeszcze inaczej cotygodniowa korespondencja między dobrymi przyjaciółmi albo oficjalne wymiany myśli dwóch szanujących się nawzajem ale obcych sobie naukowców.

Pisząc do kogoś po raz pierwszy trzeba się przedstawić.

Jeśli zaś założymy, że postacie ze stworzonego przez nas Towarzystwa korespondencyjnego znają się od dawna, to nie ma takiej potrzeby. Wtedy pisząc ów pierwszy w grze list, zakładamy, że „tak naprawdę” nie jest to wcale początek naszej korespondencji i możemy nawet nawiązać do nieistniejącej, wcześniejszej.

Po drugie: listy pisze się ręcznie lub ewentualnie na starej maszynie. Dodatkowo, pisząc, warto posłużyć się piórem zamiast długopisu. To ukłon w stronę adresata, znak, że go szanujemy i wkładamy wysiłek w korespondencję. Jak widzisz, sam piszę do Ciebie używając brązowego atramentu. A przy okazji, co do naszych listów: tyle nam się dziwności ostatnio przydarza w tym rzeczywistym świecie, że czymże innym jest nasza korespondencja, jak nie grą w „de profundis”?

Ponadto, mimo, że Ty sam doskonale to wiesz, to przypilnuj w swojej grupie, by listy zaczynały się od zwyczajowego powitania (Witaj Michale! Drogi Grzegorzu!), a kończyły się pożegnaniem, pozdrowieniem i podpisem.

I jeszcze jedna ważna sprawa: daty! Gdy zbierzemy po pewnym czasie owe listy w jeden stos, zechcemy jeszcze raz je przeczytać i odtworzyć cały przebieg korespondencji, to jedynym kluczem do ułożenia ich w odpowiedniej kolejności będą daty. Inaczej czeka nas prawdziwa mordęga - znam to z własnego doświadczenia.

Osobny temat to charakter ręcznego pisma i jego odpowiednia do sytuacji stylizacja. Zupełnie inaczej bowiem wygląda pismo spokojnego naukowca, przelewającego na papier wyniki swych przemyśleń i badań, inaczej zaś pismo zlekniętego uciekiniera lub ostatnie, przedśmiertne zdania, notowane w szalonym pośpiechu i ostatecznym skurczu przerażenia. Jednak mimo stylizacji starajmy się pisać wyraźnie. Nie mówiąc już o normalnej, spokojnej korespondencji. Wszelki urok szybko by umknął, gdybyśmy musieli przedzierać się przez nieczytelny

chaos i odgadywać najzwyklejsze słowa zamienione w tajemnicze hieroglify.

Wiele można by jeszcze mówić o specyficznym stylu pisanie listów i pamiętników, o sztuczkach pozwalających na oddanie emocji, klimatu i nastroju, ale to właśnie w znacznym stopniu jest sednem gry w „de profundis”. Odkrywanie owych sekretów i trików samo w sobie przyniesie wiele radości i satysfakcji z rozgrywki. Zaś co do sposobu składania i przekazywania myśli w listach, spisywania dzienników podróży itd., specyficznego tak dla samej formy listu, jak i dla minionej epoki lat 20-tych, nieocenioną pomocą będą wszystkie powieści i opowiadania z początku XX wieku, a także z XIX, jak np. „Frankenstein” czy „Dracula”.

PS. Sprawa e-maili. Uff. Jeszcze jedno. Żadnych e-maili. To prosta droga do zabójstwa klimatu. Chyba, że ktoś celowo chce zagrać w innej od dwóch proponowanych konwencji, i wykreować obraz świata naszej codzienności: internet, pośpiech, telefony komórkowe, natłok informacji, wymiana krótkich i szybkich listów elektronicznych, pełnych brudów, skrótów i slangu komputerowego etc. Można w ten sposób stworzyć obraz współczesnego świata jak w „Teorii Spisku” czy „X-Files”. Ale łatwość i wygoda, jaką niesie z sobą internet, i którą kusi, jest zwodnicza. Jeżeli tylko z powodu lenistwa e-mailowy sposób korespondowania stanie ci na przeszkodzie by spróbować i posmakować gry w klasycznej, papierowej korespondencji, to uważaj. Komunikacja i wymiana myśli za pośrednictwem papieru to ZUPEŁNIE co innego niż e-mail. Do listu trzeba się przyłożyć, bez pośpiechu, w skupieniu. Jest to przy okazji dowód szacunku dla adresata. W emailach: trzask prask i leci, z błędami, czasem bezmyślnie przekopiwane fragmenty otrzymanego wcześniej listu z dodanymi tylko na szybko komentarzami. Ci, którzy na codzień ślą e-maile, niech na te wieczory, gdy siadają do „de profundis”, odpoczną sobie od komputera. A tak w ogóle, to uważaj na e-maile, bo wypaczają porozumiewanie się i stosunek do adresata.

Psychika i akcja

2 czerwca 1999



Nie uwierzysz, ale dziś w nocy miałem groteskowy i niemal śmieszny sen, w którym toczyłem rozmowę z Nyarlathotepem, o sztuce. Przyzywał go jego dotychczasowy kapłan, będący jakimś muzykiem. Z tego, co widziałem wydaje mi się, że ów kapłan bardzo go rozczerował swą dotychczasową opieszałością. Jednak

dla wielu artystów Nyarlathotep jest bardzo wyrozumiały. Byłem bardzo zaskoczony, gdy dowiedziałem się ile grup muzycznych, ilu pisarzy i malarzy zdaje się być pod jego protekcją. Gdy odchodził, miałem wrażenie, że los kapłana jest już przesądzony. Odczułem natomiast pewną przychylność do mojej pracy. Potem widziałem jak za oknem wielkie czterogłowe smoki rozbijają bloki i domy, wyluskując z nich i zjadając ludzi. Jednak im więcej taki smok jadł, tym bardziej się nadymał i rósł, aż w końcu pękał. Zwykły sen. To śmieszne, ale co jeśli w ten właśnie sposób zawiera się przymierze z szaleństwem? W cza-

sie nieświadomości, bez żadnej bariery obronnej ze strony świadomego umysłu. Bez grozy, a jedynie w spokojnym, tęsknym letargu.

Ale mam nadzieję, że to tylko najzwyklejszy sen i że wszystkie te lęki i podejrzenia zrodziły się po prostu w mojej fantazji.

O tym też chciałem Ci dziś napisać. Jak to jest z przelewaniem na papier przeżyć psychicznych, a jak z opisem fizycznej akcji w listach „de profundis”?

Kiedyś wspominałem Ci o tym, że „de profundis” jest swego rodzaju alternatywą i przeciw wagą dla RPG, że tutaj jest miejsce na traktowaną w grach fabularnych trochę po macoszemu sferę myśli, przeżyć i refleksji postaci (pomimo, że wielu graczy powstałoby teraz pewnie z oburzeniem). I rzeczywiście, forma gry w „de profundis” narzuca niejako skupienie się na wnętrzu umysłu i ma ku temu ogromny potencjał. Jednak nie samą myślą człowiek żyje. Owa sfera przeżyć wewnętrznych jest nierozdzielnie związana ze światem, w którym żyjemy, z wydarzeniami, w których uczestniczymy, z ludźmi, z którymi obcujemy. Zaś lęki czy podejrzenia dotyczą zwykle czegoś poza nami. Jest to często sposób widzenia świata, nie zaś coś samodzielnie egzystującego w naszej głowie. Ileż bowiem można pisać tylko o kłębiących się pod czaszką horrorach? Dlatego w „de profundis” równie ważna jest „akcja”, jak i przeżycia psychiczne. Z tym, że tutaj owa „akcja” jest tylko pretekstem do wyrażenia myśli. Gdy w „de profundis” jako gracz decydujemy się pójść nocą zbadać stary kościół, to nie po to, by znaleźć tam coś dziwnego (jak w RPG), ale by PRZEŻYC coś dziwnego. By potem mieć o czym rozmyślać i pisać. W RPG bardziej interesuje nas to, co postać robi, co potrafi, co znalazła etc., a nie to co czuje i co myśli w danej chwili. To oczywiste, że forma RPG narzuca raczej akcję. Tutaj „akcja” przebiega tysiąc razy subtelniej, a jako, że jest udziałem najczęściej jednej tylko osoby - autora listu, dlatego też jest zawsze ujmowana subiektywnie. Mistrz Gry w grach fabularnych opisuje wydarzenia i miejsca obiektywnie, tak, by ujednolicić ich odbiór przez wszystkich graczy. W „de profundis” nie ma tego wymogu. Tutaj chodząc po podziemiach ukrytych w lesie ruin, chodzimy tak naprawdę po swojej psychice. Dla nas nawet obiektywnie suche i czyste kolumny mogą być zmurszałe, oślizłe i bluźniercze. Świat jest takim, jakim go widzimy. A na to, jak go widzimy mają wpływ nasze emocje, charakter, przeżycia, psychika czy choćby nasz bzik. Czym będą glony i meduzy dla kogoś, kto co noc śni o zatopionym R'lyeh?

To, czego nawet byśmy w RPG nie zauważyli, tu jest główną treścią gry (a także opowiadań Lovecrafta). Podejrzenia, sny, aluzje, przemiany psychiczne, refleksje, odkrywanie własnych korzeni...

...i czasami akcja. W odpowiednim miejscu i czasie, w odpowiedniej dawce. Podobnie umieszczał akcję w swych utworach HPL: przez trzy czwarte opowiadania czytamy wspomnienia narratora, jego dziennik lub listy, w których pisze o swoich podejrzeniach i postępach w badaniu jakiejś tajemnicy, aż w końcu dochodzi do momentu kulminacyjnego, gdy już wie, gdy już przekroczył krawędź. Dopiero wtedy rusza się z miejsca, jedzie gdzieś i tam zaczyna się piekło, staje twarzą w twarz z koszmarem, który dotąd prześladował go tylko w snach. W „de profundis” wyglądałoby to mniej więcej tak: pierwsze 2-3 listy wprowadzają subtelnie w temat tajemnicy, w kolejnych kilku listach autor odkrywa coraz więcej sekretów, zmienia się jego psychika, postępuje wyczerpanie, rosną obawy, aż w końcu przy-

chodzi list, w którym podejmuje decyzję wyjazdu i odszukania źródła tajemnicy. Potem ewentualnie może nadejść jakiś ostatni przedśmiertny list (kulminacyjny moment całej korespondencji) lub też listy będące dziennikiem wydarzeń, spisane już po powrocie. To oczywiście tylko przykład jednego z wielu możliwych schematów konstrukcji kampanii.

Warto jeszcze dodać, że różny nacisk na akcję sugeruje każda z dwóch proponowanych epok gry w „de profundis”. W latach 20-tych więcej jest umowności, fikcji, gramy przy tym postaciami wymyślonymi lub zaczerpniętymi z Lovecrafta. Dlatego też w tej epoce więcej jest miejsca na akcję, przygody, podróże i niesamowite wydarzenia. Zaś „tu i teraz” jest grą narzucającą realizm, świat w niej istnieje namacalnie za oknem lub w gazetach, przy tym możemy w niej grać samym sobą. Dlatego raczej jest to pole dla przeżyć, dociekań, paranoi i teorii spisków, a o wiele mniej dla fantastycznych wydarzeń, i co za tym idzie, dla akcji.

Ech. Kończę już, bo nie można wytrzymać w domu. Jest zbyt duszno i parno. Wszystko się lepi. Przejdę się do lasu, zanim nadciągnie wieczorna burza. Teraz niemal codzień, gdy tylko robi się ciemno, zaczyna natychmiast grzmieć i błyskać. A przy okazji, kiedy ostatnio byłeś w lesie?

O czym by tu napisać?

24 czerwca 1999



Ostatnio przysłałem Ci trochę moich uwag o stylu pisania listów. Teraz napiszę Ci o różnych możliwych rodzajach fabuł czyli „scenariuszy” do sesji „de profundis”. Oto przykłady, wokół czego mogą być osnute korespondencyjne kampanie i w jaki sposób zbudowane. Pozwól, że je wypunktuję.

1. Mity wokół nas. W „de profundis” wybieramy dla swej postaci jeden wybrany mit albo rasę z opowiadań HPL i na tym wybranym temacie się skupimy, będzie to odtąd naszą zmoją. W tym jednym wybranym z wielu micie staniemy się znawcami, zajdziemy tu dalej niż ktokolwiek. O wiele wiarygodniejsze jest, gdy dana postać odkrywa i draży jedną tajemnicę na przestrzeni wielu lat, niż gdyby rozwiązywała ona kolejne, różne „sprawy” i niewyjaśnione przypadki jak w telewizyjnym serialu. Ten jeden temat stanie się naszą opowieścią, wokół niego osnujemy swoje badania i przygody. Dlatego w „de profundis” nie jest potrzebny żaden bestiariusz. To co będzie nam potrzebne, wyczytamy z Lovecrafta, a resztę musimy stworzyć sami. Jeden gracz doszuka się na wybrany temat więcej niż się komukolwiek śniło, i może to być zupełnie inne od jakiegokolwiek przyjętego kanonu, dziwniejsze. Takie, jakiego nikt nie zna.

2. Tajemnicze wydarzenie - początek kosmaru. Możemy wcielić się w nieświadomego człowieka, który przez przypadek zetknął się z jakąś tajemnicą, która na zawsze odcisnęła na nim swoje piętno. Mroczne istoty i sekrety zaczynają ujawniać się w jego otoczeniu, on sam zaczyna się zmieniać. Szuka odpowiedzi, lub też po prostu zwierza się komuś ze swych lęków i podejrzeń.

3. Teoria spisku. Nasza postać może być wtajemniczonym badaczem Prawdy, który całe swe życie poświęca na szukanie i sprawdzanie najdrobniejszych śladów np. obecności Mi-Go w naszym świecie czy kraju. Oczywiście, w miarę postępu owych badań wskaźnik paranoi tego badacza stopniowo wzrasta, aż w pewnym momencie zaczyna „wszystko rozumieć”, pojmując kim są ludzie z tajnych organizacji rządowych, kto kontroluje polityków i media etc.

4. Myśli, refleksje, dociekania. Możemy zająć się jakąś dziedziną nauki, np. fizyką, psychologią, historią lub biologią, albo też zagłębić w lekturze okultystycznych ksiąg i doszukać się tam niejasnych aluzji i wzmianek dotyczących mitów, o których wspominał Lovecraft. Niektóre z nich są zadziwiająco dobrze opracowane przez współczesną naukę, i powoli przestają być już tylko fikcją szalonego pisarza. Warto się tym zająć, poszperać i podzielić się swymi wnioskami z innymi.

Nie jeden wtajemniczony badacz zastanawiał się nad związkiem pomiędzy legendami o Latających Polipach a pustynnymi dżinami, albo między mitem Shoggoth a nowotworami i tajemnicą życia.

5. Badania i eksperymenty. Ślęcząc nad książkami możemy wiele z nich wynotować i spore fragmenty zamieścić dosłownie w listach. Nic nie stoi na przeszkodzie, by na potrzeby gry samemu stworzyć fikcyjne źródła i książki czy przeprowadzać eksperymenty w wymyślonych laboratoriach, a następnie opisać ich wyniki. Jedynym problemem w tym przypadku jest zachowanie wiarygodności, do czego potrzebna będzie prawdopodobnie spora wiedza z odpowiedniego zakresu.

6. Przygody. Oprócz samych badań, myśli i dociekań możemy w korespondencji opisywać swoje wyprawy i akcje, przeżycia z ostatnich dni lub z przeszłości, tajemnicze przygody, niewyjaśnione zdarzenia, z którymi się zetknęliśmy. W tym przypadku możemy to np. spisać już po powrocie - i tutaj: albo w momencie gdy już trochę odetchnęliśmy albo jeszcze roztrzęsieni, świeżo po wypadkach. Możemy też inaczej: notować w trakcie akcji, wykorzystywać odpowiednie do tego momenty na pamiętnikarskie lub reporterskie, szybkie uwagi. Oczywiście nie w biegu czy w ciemności, nie w środku akcji ani też płynąc - tylko np. podczas jazdy pociągiem lub odpoczywając w wilgotnej komnacie jakichś podziemi.

7. Listy z podróży. Szczególnym połączeniem opisów akcji i rozmyślań są listy z podróży - długich, kilkumiesięcznych lub chociażby kilkutygodniowych wypraw.

8. Historie rodzinne. Ileż to opowieści niesamowitych wysłuchaliśmy od swoich dziadków, rodziców, starszych sąsiadów i innych mieszkańców świata przeszłości? Duchy, zjawy, topielce, czarownice, diabły, dziwne domy, przeklęte miejsca, legendami przodkowie i charakternicy... Starsi ludzie uwielbiają opowiadać i straszyć tymi opowieściami dzieci. Przypomnij sobie te historie. Lub spróbuj je zebrać i wysłuchać ponownie, jeśli masz taką możliwość. Pewnie, wiele z nich to wymysły dziadkowej czy babcinej wyobraźni, ale nie to jest najważniejsze. Ważna jest dobra historia, która może być doskonałym punktem wyjścia dla Twojej kampanii „de profundis”. W każdej legendzie może tkwić ziarno prawdy. Dziś możesz przyrzuć się tym bajkom jeszcze raz na nowo, i powoli dać się wciągnąć w ich głębie, poszukać ich pierwotnych korzeni, zbadać historię, szczegóły, poszperać w przeszłości. W końcu to nie jest tylko jedna z wielu opowieści. To Twoja historia, Twoje korzenie. Kim tak naprawdę byli Twoi przodkowie, czym się zajmowali, kim jesteś Ty sam?

9. Krajobrazy. Kolejny ważny element listów to opisy miejsc. Okolice, w których mieszkamy nam samym najczęściej wydają się nieciekawe i niegodne opisu. Ale spójrzmy na to z innej strony - nasz korespondent wcale nie zna ich z codziennych przemarszów do sklepu. Dla niego nasze otoczenie może być wręcz egzotyczne. Sam mieszkam na cichym osiedlu o złej sławie, a za oknami na południe rozciąga się las po sam horyzont. Jako dzieci znaleźliśmy kiedyś głęboko w tym lesie samotny, zniszczony nagrobek sprzed I wojny światowej. Jakies dziesięć lat temu grasowały u nas sfory dziczyli psów - po kilkanaście głodnych i agresywnych zwierząt. Nad szklanymi wrotami naszego kościoła przez długi czas wisiał olbrzymi napis „Brama do raju”. Mógłbym tak jeszcze długo wymieniać w punktach to, czego większość mieszkańców mojego osiedla nie zauważa i nie zwraca na to żadnej uwagi. A to tylko jedno z niezliczonych, najzwyklejszych, szarych osiedli.

Dla mnie wielkim przeżyciem byłaby lektura listów kogoś znad morza, z gór czy lasów, ze wsi, z Bieszczad, znad wschodniej granicy, albo z pojezierza. A nawet z wielkich miast czy małych miasteczek - każde ma swoją duszę, jest inne i zasługuje na opisanie. Każde kryje w sobie tajemnice. Gdyby tylko autor wykorzystał potencjał tkwiący w jego miejscu zamieszkania, gdyby znad morza dolatywał zapach ryb, nawoływania istot z głębin, a pijacy z portowych uliczek opowiadali tajemnicze historyjki, albo gdyby listonosz przyjeżdżał po nasze listy na rowerze, przez złote łąki zboża, w których nocami błakają się tajemnicze świetliki - wtedy nasza Polska zamieniłaby się w krainę równie tajemniczą, co Nowa Anglia Lovecrafta.

Każdy ma wokół swego domu coś, co dla niego jest zwyczajne, codzienne i normalne, ale dla innych egzotyką - grzechem byłoby tego nie wykorzystać.

10. Tematy z księgi II i III. Pomimo, że gra sprowadza się głównie do samego pisania i czytania listów, jest w niej jeszcze miejsce na innego rodzaju psychodramę od tej, która rozegra się na płaszczyźnie korespondencji. Aby gracze zostali w pełni wchłonięci w inny świat, potrzebne są jeszcze dwie pozostałe księgi „de profundis”, które opiszę Ci niebawem. Mają one za zadanie wypełnić dwie luki w życiu gracza: chwile samotności oraz podróże. Granie w „de profundis” nie może się sprowadzać tylko do chwil skupienia podczas samego pisania listów, bowiem wtedy będą one nosiły ślad pisania na siłę, przez co stracą na jakości, autentyczności i klimacie. Może się tu ujawnić podobny syndrom do tego, gdy malarz siada naprzeciw białego płótna i nagle czuje w głowie pustkę, a całe natchnienie gdzieś umyka. Coś go paraliżuje. Chodzi o to, żeby siadając do pisania listu już wiedzieć, o czym chce się napisać. List z otchłani piszemy nie dlatego, że nadeszła nasza kolej i trzeba coś tam splodzić, ale dlatego, że mamy coś ważnego do przekazania - jakieś sensacje, odkrycia, przygody, przeżycia. Inaczej mówiąc „de profundis” nie może rozgrywać się tylko w trakcie samego pisania listu, ale musi już o wiele wcześniej - na co dzień, w każdej niemal chwili jakąś częścią umysłu gramy, przypatrując się naszej rzeczywistości, naszemu otoczeniu w pewien specyficzny sposób, poprzez gogle „de profundis”. Gramy idąc po ulicy, jadąc autobusem, patrząc z okna itd. Opiszę Ci to w kolejnych listach o dwóch dodatkowych częściach. Ale już teraz warto wiedzieć, że tematy listów biorą się w głównej mierze z grania właśnie w te dwie odmienne psychodramy, mimo że najważniejsza dla gry jest pierwsza część. Pozostałe dwie są dla niej paliwem, w nich przeżywamy to wszystko, co potem opisujemy, odpowiednio przerobione. Czasami nawet nie będzie



potrzeby wiele zmieniać. Zamykasz się wieczorami w pokoju z gorącą herbatą, rozkładasz papiery, czytasz list, który do ciebie przyszedł, spisujesz swoje przygody, zaglądasz do bibliotek, jadąc autobusem przypatrujesz się posępnym domom i tajemniczym miejscom... Grasz w „de profundis”. Gdy właściwie wykorzystamy rzeczywistość, gdy postaramy się odpowiednio ją ująć, wychwycić szczegóły i potem je opisać (odpowiednio przerobione i skomponowane), to wyjdzie nam coś, czego byśmy sami nie wymyślili, siedząc tylko przy biurku i myśląc o czym tu napisać, nie wpadlibyśmy na takie scenki, miejsca, fabuły, klimaty. To o czym piszemy, musi zaskoczyć i zniewolić atmosferą nas samych.

I I. Normalna korespondencja. W pewnym momencie gry możemy pozwolić sobie na jeszcze bardziej subtelne zagrywki, np. przez pewien okres prowadzić z innym graczem najwykleszą korespondencję, by dopiero z czasem, w tle, zaczęło się coś pojawiać, niewyraźnie rysować, aż powoli zrodzi się i wyłoni horror. Jednak trzeba się do takiej normalnej korespondencji przyłożyć o tyle, by mimo swej zwykłości, była ona ciekawa, wciągająca i by zachowała jednak klimat gry. Trochę więcej trzeba się nagłowić nad sensownym powodem do takiej korespondencji, by wciągnąć w nią współgracza. To musi być majstersztyk pisany z wyczuciem.

Wymienione wyżej propozycje są oczywiście podzielone umownie, a w konkretnych listach czy kampaniach będą się pojawiały elementy wszystkich powyższych rodzajów fabuły i jeszcze wiele, wiele innych. Pewnie już masz jakieś pomysły, o których nie było ani słowa w opisanych punktach. Jeśli możesz, to spisz je i przyslij mi w liście. Albo nie, lepiej zachowaj je dla siebie, żebyś miał mnie czym zaskoczyć w środku kampanii „de profundis”.

Jeśli zastanawiamy się nad odpowiednimi tematami serii naszych listów, by stworzyć atmosferę zbliżoną do utworów Lovecrafta, przypatrzmy się dokładnie właśnie jego opowiadaniom. O wiele łatwiej wyłowić z nich elementy przydatne do „de profundis” niż do RPG, które rządzi się zupełnie innymi prawami niż literatura. Oczywiście, listy nie muszą być osnute tylko wokół samego HPL. Może to być horror w ogóle, albo nawet żaden horror.

Uff. Zbyt się rozpisalem i nie daję Ci czasu na zanotowanie własnych pomysłów. Wybacz, ale ostatnio piszę jak automat, bez chwili wytchnienia. Budzę się wcześniej rano i od razu siadam do pisania. Kończę późno w nocy. W ciemności pracuje mi się najlepiej, choć teraz trwa ona zbyt krótko. Właśnie, jak tam przeżyłeś Noc Świętojańską? Póki co, życzę Ci owocnej burzy mózgu. Bywaj.

Realizm i klimat ponad wszystko 2 lipca 1999

Pamiętasz stare gadżety do naszych pierwszych horrorów RPG - maszynopisy, listy, pamiętniki? Albo te wcześniejsze, robione wyłącznie dla samego czytania i wczuwania się w nastroj tajemnicy i realnej grozy, z czasów, gdy nie znaliśmy jeszcze RPG, a graliśmy tylko w „Labirynt Śmierci” i gry na Atari? Nie przeszkadzała nam ortografia czy styl tych stylizowanych na prawdziwe dokumentów i rękopisów. Liczyło się tylko jedno: klimat! By móc wziąć do ręki choć jeden z dzienników, o

których pisał Lovecraft i poczuć, że nasz świat również nie jest szary, zwykły i przyziemny. Tak, to były przeżycia...

Wiesz, w „de profundis” chodzi właśnie o to, dokładnie o to samo. Pamiętasz tajemnicę wyobraźni, która zmienia nasz świat w zaczarowaną krainę? Celem tej gry jest osiągnięcie obojętności klimatu, realizmu, grozy. Ta gra ma sprawić, byśmy zapomnieli na chwilę o codzienności, byśmy zobaczyli w naszym świecie drugą, ukrytą rzeczywistość. Nasze listy mają sprawić, by adresat uwierzył, że to wszystko, o czym piszemy, to prawda. Przygotujemy go do tego powoli, stopniowo, krok po kroku, list po liście. Nie zawsze realizm i klimat tajemniczości czy grozy idą ze sobą w parze. Czasem trzeba poświęcić jedno na rzecz drugiego. Ale niech najważniejszą wytyczną pozostanie maksymalny realizm listów. Opisując w liście jakieś wydarzenia wyobraź sobie, że TO NIE JEST GRA. Spróbuj poczuć, jak gdyby wszystko o czym właśnie piszesz czy chcesz napisać, wydarzyło się naprawdę. Spróbuj, choćby miało Cię to kosztować wiele wysiłku. Uruchom wyobraźnię, zapomnij o całym świecie. Przekrocz granicę między grą a rzeczywistością. Może się nagle okazać, że to wszystko co jest napisane w liście nie wygląda tak jak powinno. Może pognieciesz kartkę i zaczniesz jeszcze raz, od nowa, bo poczujesz co to znaczy rzeczywiście opisywać PRAWDĘ, tak straszną i niewiarygodną, że niemal brakuje słów. Nagle przestanie to być tworzeniem opowiadania, literackich kawałków i na papier przeniesiesz prawdziwą grozę i tajemnicę, stworzysz prawdziwy list z otchłani, w który będzie musiał uwierzyć każdy bez wyjątku. Lepiej opisać skrawek cienia czy ślad pazura, ale tak prawdziwie, że adresat zadrży w fotelu, niż przerażające przygody i niesamowite sceny, upodobnione jednak do opowiadania, które czyta się z przymrużeniem oka. Nie chodzi o dobre opowiadanie czy o ciekawą grę ale o zatarcie granicy między tym, co piszemy a rzeczywistością. Musimy dbać o każdy szczegół. Nieustannie. To jedyne prawdziwe reguły „de profundis”. Gdy już nie umiesz wytrzymać i zaczynasz popadać w groteskę i sztuczność, odłóż pióro, zostaw to i odejdz. Wrócisz jutro, albo jeszcze dziś, ale nie teraz. Przypatrz się prawdziwym opowieściom ludzi, a szczególnie sposobowi, w jaki próbują czasem opisać coś niezwykłego, niewiarygodnego. Przyjrzyj się wspomnieniom dziadka czy babci. Z drugiej strony, dla uzyskania nastroju lovecraftowskiego przeczytaj sobie opowieść Zadoka Allena w „Widmie nad Innsmouth”. Kolokwialny, niedbały, uliczny język. Nieliteracki, kulawy lecz w miarę realistyczny, zdecydowanie odcina się od reszty opowiadania.

Nie muszę chyba mówić, że w listach z otchłani nie ma miejsca na żadne dodawane przy okazji uwagi „poza grą”, w stylu „a w ogóle to jak było na Cthulconie?” i tym podobne. Od początku do końca list musi zachować konwencję. Od pierwszej do ostatniej kropki, włącznie z plamą po kawie czy zagiętym rogiem.

Pozostaje jeszcze kwestia niedowiarka. Otóż gdy jakiś gracz zdecyduje się odgrywać sceptyka, który nie uwierzy w nic, czego nie pojmie lub nie dotknie, musi on mimo wszystko dbać o to, by nie spartaczyć budowanej przez innych atmosfery. Nawet niedowiarka można odgrywać w taki sposób, że przyczyni się on do realizmu gry i będzie ozdobą sesji, a nie zakałą, jak to czasami bywa z laikami, próbującymi zagrać w RPG. Jest to oczywiście sprawa wyczucia. Gdy sceptyk będzie usilnie zaprzeczał tajemniczym wydarzeniom, bronił się przed Prawdą, i w końcu ulegnie - to może być wspaniałe. Gdy jednak gracz

odgrywający sceptyka ograniczy się do docinek, żartów czy kąśliwych uwag - to będzie to zwykłe partactwo i nieudolność.

Zresztą, pamiętasz tego bałwana Maxa, który na sesji chciał cały czas myśleć, że sprawi dobre wrażenie swoją „dorosłością”, dystansem i cynizmem. A teraz przypomnij sobie arcydzieło aktorstwa w wykonaniu Michała, gdy grał panem Gabrielem, niewierzącym w nic dziadkiem, mocno stojącym na ziemi nawet wobec zjawisk absolutnie paranormalnych.

Ostatnio wyrwałem się kilka razy z domu, choć szybko wracałem do pisania. Ale na dzisiaj już kończę. Nakreślę jeszcze tylko jedną tabelkę do rozdziału o archetypach postaci. Jest już druga w nocy. Krople deszczu stukają o parapet. Jasny krążek księżycy to wychyla się, to znika zawieszony na błękitnym nocnym niebie. Może dziś w ogóle nie będę się kładł spać. Mam jeszcze tyle pomysłów, a do świtu daleko.

Interakcja

9 lipca 1999



O nie! W żadnym wypadku nie jedź tam! Już wolę sam pojechać do Brudnic i sprawdzić Twoją teorię, niż pozwolić Tobie na tak nierozważny krok. Nie znasz nikogo z tej wsi a ja mam tam rodzinę. Nie znasz też brudnickich lasów, nawet nie przypuszczasz jak są

ogromne i jak łatwo można się w nich zgubić na zawsze. Obiecuję Ci, że pojedę tam osobiście i o wszystkim Ci napiszę. Jak tylko się rozpogodzi i zagości u nas trochę lata. Bo póki co, rankiem i do południa panuje upał, ale po południu zrywa się wiatr, robi się zimno, ciemno i pada deszcz. Co w taką pogodę można robić na wsi? Ech, co za lato. Żeby cały czas było tak jak teraz - letni wiaterek, trochę słońca, chłodno lecz nie zimno. I te piękne jasne chmury na niebieskim niebie. Ale pewnie jutro znów będzie lato.

Piszę teraz rozdział o interakcji w „de profundis”. To niesamowicie ważne. Wiesz w czym tkwi problem? Otóż nie można zapominać, że korespondencyjna psychodrama toczy się pomiędzy co najmniej dwójkiem ludzi. W tworzonej przygodzie muszą brać udział obydwie strony. Nasz korespondent nie ma spełniać roli tylko odbiorcy naszych pomysłów, skrzynki na opowiadania. Nie może być tak, że każdy pisze tylko o swoich sprawach i przygodach, ignorując tematy poruszane przez swego korespondenta. Gra z takimi autystykami szybko stałaby się nudna, straciłaby sens i z czasem uschłaby zupełnie. Historię musimy budować wspólnie, nasze listy muszą się ze sobą nierozdzielnie wiązać, wpływać na siebie, wzajemnie się kształtować. To sedno psychodramy. Ważny jest zarówno ZEW i OD-ZEW. Trzeba wykazać zainteresowanie swoim korespondentem i jego przeżyciami, a nie tylko: ja, ja, ja... Równie obszerną część listu musi zająć ustosunkowanie się do spraw poruszanych przez współgracza, co opis naszych własnych.

Mimo to, podczas wymiany listów będzie się prawdopodobnie dokonywał za każdym razem mniej lub bardziej wyraźny podział na role: aktywną i pasywną. To znaczy: gdy jeden gracz będzie opisywał w danym okresie gry swoje przygody, wzrost aktywności dziwnych wydarzeń, to wypada by drugi gracz za-

chowował się w tym czasie nieco spokojniej i przyjął rolę raczej powiernika i komentatora tego pierwszego. Chodzi o to, by nie dochodziło do sztucznych i niewiarygodnych sytuacji, gdy np. jeden z graczy opisuje jak to wokół jego domu zaczynają zacieśniać się kręgi złych mocy, giną ludzie, krążą cienie, a w odpowiedzi dostaje podobną dawkę horroru - np. wyznanie zaleknionego archeologa, który w swoim domu gości coś, co wprowadziło się wraz z tajemniczą statueta przywiezioną z Iraku. O wiele bardziej interesująca i realistyczna będzie historia, w której jeśli już mają miejsce dziwne wydarzenia i przygody, to w danym czasie przytrafiają się tylko jednemu z graczy. A u drugiego spokojnie - czyta książki, myśli, ustala pewne fakty, bada szczegóły, doradza, komentuje, zadaje pytania, odpowiada, dzieli się swoją wiedzą itd. Ewentualnie może się wplątać w wątki swego korespondenta, podchwycić i przyjąć pewne fakty opisane w jego listach, samemu je rozwinąć z własnym już w nich udziałem, u siebie. Ale trzeba zrobić to dosyć ostrożnie, żeby nie stworzyć przez nieuwagę sprzecznych faktów. Poza tym gracz pasywny może oczywiście mówić o wszelkich swoich przeżyciach, tyle tylko, że stroni w nich raczej od akcji. Gdy jeden z graczy przyspiesza, drugi zwalnia.

Pewnie przychodzą Ci już do głowy dziesiątki trików i zagrywek jak np. podrzucenie wątku drugiemu graczowi, zaprzeczanie, zadawanie scenariuszy, wciąganie innych w swoje przygody etc., które można tu zastosować podobnie jak w normalnej psychodramie. Jest ich do odkrycia mnóstwo, właśnie je spisuję w swoim zeszycie. Gdy zaczniemy ze sobą grać, przygotuj się na coś niezwykłego.

Tempo

21 lipca 1999

To coś pozwala mi już niemal tylko na pisanie „de profundis”. To nie jest rozumne w ludzkim sensie. To coś obcego. Ogromnie rozwinięty ale zupełnie niezrozumiały intelekt. Muszę pisać. Nie wiem dlaczego, ale pozwala mi na wtykanie przetróg między wiersze. Pewnie i tak mu się przysłużą. Zależy mu przede wszystkim na tym, żebym skończył, odtwarzając dzieło Pustelnika. Ale co stanie się potem? Ile jeszcze mam czasu?

Nie mogę przestać o tym myśleć. Czas biegnie nieubłaganie. Minęły już długie miesiące odkąd opętała mnie wizja gry ze snu i zacząłem pisać. Tak samo wygląda tempo kampanii w „de profundis”. Kolejne listy to kolejne odsłony wydarzeń u danej postaci. Spore odstępy czasu to znaczna różnica między tą grą a RPG. Tutaj w jednym liście zaledwie o czymś wspomniamy, w następnym dochodzi kilka nowych elementów, interpretacji, zmienia się stan psychiczny postaci, w kolejnym znówu dochodzą nowe wydarzenia itd. Rozwój akcji przebiega powoli, rozwijamy wątki, tworzymy scenariusze listów, komponujemy poszczególne motywy z rozmysłem, w domowym zaciszu, w samotności i skupieniu. Sama fabuła tworzona jest z myślą o powolnym, wielomiesięcznym procesie badań, przeżyć, przemiany psychicznej, wygląda więc zupełnie inaczej niż fabuła klasycznej gry RPG.

Dokładnie tak samo bawi się mną owo pełzające i szepczące szaleństwo z bagien. Odchodzi i przychodzi z powrotem, wzmacnia się, a gdy już myślę, że zbliża się koniec - zanika. Ale to nie wie, że gdy tylko skończę, spalę to wszystko i nikt się nie dowie. A to co Ty masz, to tylko część gry. To tylko szkic. Piszę

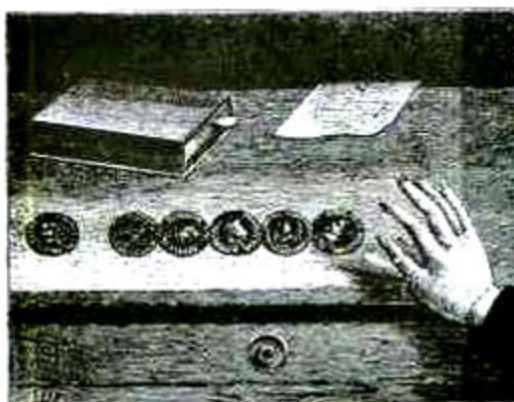


posłuszny potężnemu głosowi, ale ukrywam swe prawdziwe myśli i zamiary w gęstej mgie wymieszanej z sobą prawdy, kłamstwa i fikcji, z której składa się „de profundis”.

Na niebie jasne, prawie białe albo sinoniebieskie, wodniste plamy. Czasem wielka, ciemna chmura deszczowa. Rozumiesz?

Konspiracja

31 lipca 1999



Upał! Parno i wilgotno. Przed nagłą burzą deszczową zrywa się potężny wiatr i miota piaskiem i liśćmi. Krótkie przejściowe ulewy.

Podąłem Twój adres kilku moim współgraczom, więc pewnie za jakiś czas któryś z nich do

Ciebie napisze. A tak w ogóle, to opiszę Ci pewne zasady dotyczące właśnie wzajemnego polecenia adresów pomiędzy graczami Pajęczyny „de profundis”. Po pierwsze, musi to wynikać z kontekstu gry, a nie tak ot sobie, bez powodu. Gdy np. jeden z Twoich korespondentów poszukuje pewnych informacji dotyczących kultury starożytnego Egiptu, a drugi jest archeologiem albo historykiem, wtedy poznaj tych ludzi ze sobą. Opisz w liście, że znasz kogoś, kto mógłby prawdopodobnie pomóc w tej akurat sprawie, że ten i ten coś wie, coś widział czy przeżył, podaj jego imię, nazwisko, opisz go pokrótce, i nie zapomnij o adresie korespondencyjnym. Właśnie, po drugie - adresy. Jak już kiedyś zauważyłeś, adres i nazwisko gracza, które musimy napisać na kopercie różni się zazwyczaj od nazwiska i miejsca zamieszkania odgrywanej przez niego postaci. To konspiracja. Skryci i schowani w świecie korespondencji z różnych tajemniczych Towarzystw posługują się pseudonimami dla poczty i przykrywkowymi adresami do korespondencji. Nieświadomi ludzie niczego nie zauważają, jednak wtajemniczeni znają swoje prawdziwe tożsamości.

Jednym ze sposobów wejścia w powszechną Pajęczynę jest stopniowe poznawanie ludzi poprzez najpierw jednego, wybranego korespondenta, który z czasem dopiero poleci nam innych, albo odwrotnie: innym nas. Przy poleceniu kontaktów należy pamiętać, by nie pomylić z sobą dwóch epok gry, i postaci współczesnej nie podać adresu kogoś z początku XX wieku!

I jeszcze jedno: jeden z moich korespondentów ostatnio zniknął. Wyjechał na zaproszenie do kogoś, z kim wymienił ostatnio kilka listów, do jakiegoś innego gracza. I jak dotąd nie wrócił. Wszelki kontakt się urwał. Tak więc uważaj, to nie jest żaden larp. To nie są żarty.

Przemiana i koniec

9 sierpnia 1999

Mokro, szaro, jak codziennie. Siąpi od rana. Wieje lekki wiatr. Co za lato? Trochę bladego słońca około południa, a rano i w nocy ziąb. Zaraza „de profundis” się rozprzestrzenia. Ciemność, deszcz, depresja bardzo temu sprzyja. Pamiętasz Grzegorza? Nie ma już Grzegorza. Teraz jest to już ktoś zupełnie inny. Przerażające. A wszystko to zaczynało się po prostu jak ciekawa gra. Gdzie tkwi ten haczyk, który sprawia, że z gry

sączy się jad i szaleństwo? Pamiętasz Marcina, który wyjechał? Pisałem Ci o nim ostatnio. Otóż wrócił. Ale już nie jest sobą. Oni stali się inni, tajemniczo uśmiechnięci żyją już w innym świecie, którego nie widzimy.

Tak. Przemiana psychiczna to sedno gry dla każdej postaci. Tak często pisał o tym Lovecraft. Tajemnica przemiany. Pickman, malarz upiórów, który zmienia się powoli by w końcu stać się samemu upiorem, poznać tajemnicę do samego końca, przekroczyć ostateczną granicę, poznać niepoznawalne. Juan Romero, o którego przemianie nic właściwie nie wiadomo. Arthur Jermyn, interesujący się obsesyjnie prastarą cywilizacją z dżungli Czarnej Afryki. Randolph Carter, poznający najgłębsze tajemnice rzeczywistości. Joe Slater przekraczający zakazane mury snów. Iranon, którego cudowne marzenia umarły jednego dnia. Potomek Marshów z Innsmouth, odkrywający swe odrażające dziedzictwo. Wszyscy oni doświadczali niesamowitych, przerażających przemian. Dla wielu z nich skończyło się to śmiercią.

Śmierć. To także mocno eksploatowany przez Lovecrafta temat. W „de profundis” śmierć postaci zasługuje na osobne, szczególne miejsce. To jeden ze sposobów na zakończenie naszej kampanii, niesamowite rozwiązanie w kulminacyjnym punkcie horroru, bluźnierczych wydarzeń. Trzeba jednak najpierw zrozumieć, że w „de profundis” śmierć jest częścią gry i nie ma nic wspólnego z przegraną. To musi być odejście w wielkim stylu, z klasą godną opowiadań HPL. Ostateczny majstersztyk godny zwieńczenia całej długiej przygody. Musi niejako dopełnić opowiadanie, które tworzyło się przez miesiące. To sztuka. Mam sporo pomysłów i propozycji na Ostatni List. Oto kilka z nich:

- * List przerażenia - ostatnie notatki, szybkie, niewyraźne, koślawe zapiski, pełne przerażenia, oczekiwania na koniec, ostatnich przeblysków zrozumienia. W przypadku pamiętnika lub dziennika można pisać do samego końca, wraz z urwanym w pół zdaniem i ostatnią spazmatyczną kreską. Zaś w przypadku listu musimy wziąć oczywiście pod uwagę jeszcze to, że mimo wszystko w jakiś sposób list ten musiał zostać nadany.

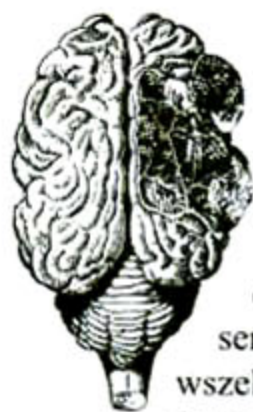
- * List pożegnalny - pisany przed wyjściem na jakąś nadzwyczajnie niebezpieczną akcję, albo czekając na nieuniknione, przed odejściem z naszego świata (jak Carter) lub też przed samouniestedwieniem.

- * Urwanie - nagle zaprzestanie korespondencji, przy czym z kontekstu wcześniejszych listów można się domyśleć znaczenia owego milczenia. Można pokusić się o pełną mistyfikację - odsyłać z powrotem listy do „nieistniejącego” już adresata lub nawet wysłać po jakimś czasie szokujące zawiadomienie. Można też inaczej, po dłuższym czasie odezwać się znowu i opisać, co takiego się z nami działo, że nie odpisywaliśmy (patrz: „Szepczący w ciemnościach”).

- * Wyrwane kartki - dotyczy to tylko pamiętników i dzienników. Ostatnie kartki są wyrwane i można przeczytać tylko kilka zastanawiających słów na ich krawędziach.

I jak? Pewnie zrobiłbyś to jeszcze inaczej. Ważna w nich jest nie tylko treść, ale i styl samego pisania. Listy powinny być tak dopracowane w szczegółach, żeby po samym charakterze pisma, doborze słów, po niuansach bystry czytelnik mógł odkryć zmianę swego korespondenta, odkryć, że coś jest nie tak. Do listów pisanych gdzieś w terenie można użyć ołówka, który nie zamoknie nam tak jak długopis.

Jeszcze jedno: gdy gramy sobą, to raczej starajmy się unikać zbyt drastycznych dla nas przygód, a szczególnie śmierci. Ja-



Mechanika

Główna wytyczna mechaniki, i zarazem główna zasada brzmi: „użyj swego mózgu”. Spełnia ona tu o wiele ważniejszą rolę niż w innych grach fabularnych - tu nie chodzi tylko o panowanie logiki i zdrowego rozsądku nad regułami. Tu zdrowy rozsądek i wyobraźnia zastępują reguły. Oczywiście w poszczególnych częściach gry pojawi się kilka pseudo-reguł pomagających w psychodramach, jednak wszystko i tak należy sprowadzać do tej jednej głównej zasady. Tutaj kieruje ona psychodramą i stosowanie jej nie dotyczy tylko jakiegoś „wyćwiczonego” MG, ale wszystkich biorących w niej udział. W końcu w pewnym sensie wszyscy grający są tu Mistrzami Gry. W trakcie gry w „de profundis” musimy starać się unikać wszelkiej mechaniki, reguł itp. jak ognia. Bowiem tutaj wszystko podporządkowane jest zatarciu granicy między grą a rzeczywistością. Dystans do gry powinien być zerowy. Każda reguła ułatwia granie w grę, ale zwiększa dystans. Jakiegokolwiek zrzucenie ciężaru z wyobraźni na reguły, rozstrzygające coś za nas samych, oddali nas momentalnie od przeżywania wydarzeń w „de profundis” jako czegoś realnego i wyrzuci nas z powrotem na pole zwykłej gry, gdzie wszystko jest z założenia umowne, gdzie bynajmniej nie staramy się zapomnieć o tej granicy. Wtedy granie w „de profundis” zasadniczo straci cały sens, jak i wszelki urok. Możemy wtedy również zapomnieć o obiecanych emocjach i niesamowitych przeżyciach. Dlatego jeszcze raz: „użyj swojego mózgu”. Jak? Zajrzyj do Księgi Drugiej i Trzeciej...

sne, to tylko fikcja i literatura, ale zachowajmy umiar. Gdy natomiast gramy stworzoną, fikcyjną postacią, to możemy pozwolić sobie na wszystko, spreparować scenki i wyznania, które wywrą na odbiorcy niewiarygodne wrażenie.

Paczki, pamiętniki i inne

21 sierpnia 1999

Dostałem kolejny list, a właściwie pamiętnik. Ale czy to jest naprawdę zmyślane? Zaczynam mieć wątpliwości. Coraz trudniej odróżnić fikcyjne listy z wnętrza naszych umysłów od prawdziwych listów z rzeczywistego świata. Właściwie gdyby nasza rzeczywistość okazała się tak koszmarna jak opisujemy ją w listach „de profundis”, nie byłoby żadnej różnicy. Jedne i drugie byłyby tym samym. Byłyby to po prostu listy z otchłani.

Jest słonecznie, ciepło, duszno. Tylko w nocy krótka burza z piorunami. A tak - upały, słońce i skwar.

Pisałem wielokrotnie o takich sprawach jak interakcja, schemat pisanie listu etc., które dotyczą dwustronnej korespondencji, a tymczasem trzeba podkreślić, że nie jest to jedyny sposób gry w „de profundis”. Otóż można zdecydować się na granie zupełnym samotnikiem, ekstremalnym outsiderem, który wcale nie prowadzi pisanego dialogu na odległość, a jedynie powodowany szczególnymi przeżyciami związanymi z jakimiś wydarzeniami decyduje się na jednorazowe wysłanie jakby „w ciemno” do kogoś, kogo może ten przypadek zainteresować, jednego lub ewentualnie kilku listów ze swymi wy-



Koordinatorzy

Wyjaśnijmy od razu, na czym polega stanowisko koordynatorów Pajęczyny. Otóż nie są oni bynajmniej od tego, by wtrącać się co chwilę w przebieg gry, kontrolować, upominać czy wyrzucać graczy. Nic z tych rzeczy. Założeniem ich jest absolutne minimum ingerencji w sprawy techniczne. Najczęściej spełniają oni po prostu rolę ukrytych NPC-ów. Nie mają oni też absolutnie nic wspólnego z MG. Koordynatorzy starają się być tacy, jakby ich w ogóle nie było. Zgadnij, czy Twój przyjaciel jest jednym z nich...

znaniami. Takie Listy Samotników to głównie monolog, rodzaj pamiętnika, nie ma w nim oczekiwania na odpowiedź. Spętany strachem Samotnik wysyła swe listy jak rozbitek wrzucający do morza butelki z wezwaniem o pomoc. Listy te muszą być jednak na tyle ciekawe, by pomimo braku miejsca na interakcję inni gracze chcieli je czytać, brać je pod uwagę itd. Przy tego typu eksperymencie, gdy nie spodziewamy się otrzymać listu w odpowiedzi, możemy na kopercie umieścić stuprocentowo fikcyjny adres i nazwisko, albo wysłać pocztą po prostu anonimowo.

Kolejnym sposobem odmiennego przeprowadzenia sesji „de profundis” jest pisanie pamiętnika lub dziennika, który ewentualnie potem komuś wyślemy z odpowiednią informacją. Pamiętnik w konwencji horroru, ręcznej roboty, grubo zapisany zeszyt, jedyny, niepowtarzalny egzemplarz - jest bezcennym skarbem dla tego, kto go otrzyma. Można w nim zastosować mnóstwo ciekawych technik i trików, jak np. wyrwane kartki - tak zrobiłeś kiedyś, dawno temu, w swoim niesamowitym dzienniku z podróży do nawiedzonego domu. Albo można upchnąć w nim mnóstwo rysunków, o wiele więcej, niż zazwyczaj i ewentualnie zamieszcza się w liście. Taki manuskrypt to coś o wiele więcej niż opowiadanie. Emanuje magią i atmosferą nieporównywalną z niczym innym. To jednocześnie przykład nowego trendu sztuki, który rozwija się od pewnego czasu właśnie poprzez pocztę - niewielkich dzieł (np. starannie malowanych listów), tworzonych z myślą o jednym tylko odbiorcy, jednym człowieku. Nikt poza adresatem może nigdy nie ujrzeć włożonej w dzielnik pracy, wysiłku i efektu. Jakiż to wyraz szacunku do danej osoby? Jaki kontrast z współczesnymi tendencjami do masowej pseudo-sztuki, towaru na sprzedaż?

Dotyczy to także listów, choć oczywiście list jest z reguły zdecydowanie krótszy od pamiętnika, i kosztuje o wiele mniej wysiłku. Mimo to niektórzy gracze mogą jednak czuć czasem żal, że któryś z ich nadzwyczajnych pomysłów ma się zmarnować, trafiając do jednego tylko, wybranego adresata. Można wtedy zdecydować się na powielenie listu. Możemy ten sam pomysł, tą samą opowieść, ten sam list wysłać do wielu naszych korespondentów, wprowadzając przy tym podczas ich przepisywania nieznaczne zmiany - po to, by dopasować ów konkretny egzemplarz powielanego listu do określonego adresata. Musimy osadzić ten list w kontekście całości naszej korespondencji z daną osobą. To kosmetyka. Do kilku z naszych przyjaciół możemy wysłać niemal to samo, a jednak nie to samo.



A skoro już mowa o alternatywnych rozwiązaniach korespondencji „de profundis”, to nie sposób zapomnieć o paczkach! Nadanie paczki jest względnie tanie, zaś efekt może być piorunujący. Gdy do paczki włożymy np. jakiś dziwny kamień, tajemniczą figurkę, starą książkę kupioną w antykwariacie albo fiolkę przedziwnego proszku, i załączymy do tego normalny list, w którym nawiążemy do przesyłanego gadżetu, zwrócimy na jakiś szczegół uwagę - to dopiero będzie klimat! Oczywiście, w podobny sposób możemy mniejsze gadżety i dodatki, jak choćby wycięte z gazet artykuły albo jakieś zdjęcia, wkładać nawet do zwykłych kopert.

Psy na dworze często ostatnio ujadają. Zbliża się pogańskie święto. Święto Diany. Dziwne wydarzenia na pewno nas nie ominą.

Listy zostają!

31 sierpnia 1999

Znów zimno, blado i mokro, ale mam dziwnie pogodny nastrój, jakby wszystko co się wokół dzieje już mnie nie dotyczyło. Ulice całe w kałużach. Piekielna, piekielna, naprawdę piekielna burza zaatakowała nasze miasto wczoraj wieczorem. Pioruny waliły bez jednej chwili wytchnienia, niebo mrugało od oślepiających błyskawic. Deszcz i wiatr niemal wyrwały okienne. W pewnej chwili myślałem, że nigdy już się nie skończy. Apogeum trwało trzy godziny. Dziś, w świetle dnia, można oglądać zniszczenia spowodowane piorunami. Siedzę przy biurku i przeglądam listy.

No, no, zebrał się już całkiem spory stosik z naszej korespondencji poświęconej grze. Ale to jeszcze nie koniec.

A co, gdy skończymy? Listy zostaną.

W żadnym wypadku nigdy nie wyrzucaj listów „de profundis”. Więcej! Postaraj się zawsze przed wysłaniem skopiować w jakikolwiek sposób każdy ze swoich listów. Potrzebna jest całość korespondencji - listy Twoje i współgraczy razem. Potrzebna? Do czego? Aby złożyć je w jeden długi tekst, w gotowe, hiperrealistyczne opowiadanie! Niesamowite, lovecraftowskie, klimatyczne, długie, zawile... Można by tak jeszcze długo wyliczać. Opowiadanie na kilku autorów, złożone z listów „de profundis”. Wystarczy to wszystko tylko złożyć w jedną całość! Między innymi dlatego należy zawsze pamiętać o datowaniu każdego listu. Pozwoli nam to w łatwy sposób ułożyć je w odpowiedniej kolejności. Poza tym taka kolejność listów po skończonej kampanii to niesamowita pamiątka.

Kopiowanie listów stosuje się nierzadko w normalnej korespondencji. Gdy korespondujemy z kimś stale, piszemy do niego listy w dwóch kopiach. Jedną chowamy do pudełka w odpowiedniej dla tego korespondenta przegródce, a drugi wysyłamy. Gdy przychodzi odpowiedź, najpierw odświeżamy sobie i przypominamy nasz własny ostatni list, a potem dopiero czytamy otrzymaną. Wtedy panujemy nad ciągłością korespondencji, widzimy na jakie z naszych pytań dostaliśmy odpowiedzi, do których tematów dany list nawiązuje.

Grajmy i składamy opowiadania!

Grajmy, grajmy, niech To rośnie! Wpuścimy To do naszego świata, zaprosimy między ludzi, do mas! Potem wydamy antologię „De Profundis”! W dużym nakładzie, aż trafi do każdego, pod każdą strzechę! A potem film! Niech szaleństwo zbiera swoje żniwo! Pelzające szaleństwo Nyarla ogarnie cały świat!

Księga Druga

Psychodrama terenowa

11 września 1999



Odeszło. Czy to już koniec? A może poszło w świat, osiągnęło swój cel, i teraz przeniosło się do innych, którzy zaczęli w to grać, ponieśli to dalej? Czy jest już u Ciebie? Czujesz To?

Rankami jest jeszcze słonecznie ale potem robi się chłodno i ciemno. Czuć już w powietrzu zapach nadchodzącej zimy. Wracalem wczoraj nocą przez osiedle do domu. Nagle usłysza-

lem odległy pisk jakiejś fabryki - jednej z tych, które zaślepiają horyzonty dookoła naszych brudnych miast. Gdy się wsłuchać tak naprawdę w to co w mieście nazywamy ciszą, nagle pochwycimy prawdziwą kakofonię dźwięków, które na codzień nie docierają do naszej świadomości. Zgrzyty, szumy, ryki, piski.... Pisk fabryki. Nic w tym dziwnego, przecież codziennie słyszy się rozbrzmiewające echem łomoty, dudnienia i zgrzyty miasta, tak głośnie, że docierają do nas z odległości wielu kilometrów. Nic dziwnego. Czy aby na pewno? A może w tej ogromnej fabryce więziona jest istota spoza znanych nam wymiarów, większa od wszystkich znanych nam zwierząt Ziemi? Może ów wstrząsający całym miastem ryk wydobywa się z jej gardła, a nie z metalowych suwnic? Może z naszych okien można dostrzec siedlisko horroru? Nie widzimy go, bo zaślepiły nas codzienne przyzwyczajenia, zadowalamy się ogólnie przyjętymi banałami, tłumaczącymi przeznaczenie każdego budynku, każdy odgłos miasta? Zamknięta w wielkiej hali bestia wyje na całe gardło, a my nie zwracamy na to najmniejszej uwagi. To dźwięki miasta.

Chcesz dostrzec ten inny świat?

Siądź przy oknie i przyjrzyj się dokładnie okolicy aż po sam horyzont. Znajdź wysoki blok i przypatrz się swemu miastu. Patrz i myśl, jak Zed Allen w „Widmie nad Innsmouth” albo Robert Blake w „Duchu Ciemności”.

No i załóż na swe oczy Filtr, aby ujrzeć prawdziwe oblicze świata.

A potem, gdy wyjdiesz z domu i będziesz szedł lub jechał autobusem, także uważnie obserwuj. Aż To zobaczysz.

Kiedyś obiecałem Ci napisać o tajemnicy Filtrów, zmieniających nasz odbiór rzeczywistości. Granica pomiędzy rzeczywistością a wytworami naszej wyobraźni czasem się zaciera. Czasem możemy dostrzec coś, czego większość ludzi nie zauważa. Czasem też dostrzegamy, a raczej rozpoznajemy Tych, którzy widzą. A Oni mogą rozpoznać nas.

Zdarzyło Ci się nieraz, że próbując wyjaśnić jakiemuś laikowi, czym jest RPG, natrafiałeś na takie niezrozumienie, że z bezsilności opadły Ci ręce? Natrafiamy na pewne blokady wyobraźni: „Jak to? Siedzicie w pokoju a jednocześnie chodzicie po labiryntach, lasach i miastach? Bez planszy, bez komputera? Wy to widzicie czy jak?” Niezwykle trudno wyjaśnić istotę RPG, gdy jest dla kogoś czymś całkowicie nowym i nieporównywalnym z niczym, co zna. Przygotuj się na zmianę miejsc,

bowiem opiszę Ci grę inną od typowej RPG, a może inną od wszystkiego w co kiedykolwiek grałeś.

To psychodrama w terenie, na jedną lub więcej osób.

To gra rozgrywana na planszy. Tą planszą jest otoczenie, świat, rzeczywistość, to co widzimy. Ulica. Osiedle. Korytarz piwnicy. Wnętrze autobusu. Wnętrze obrazu wiszącego na ścianie. Widok z okna.

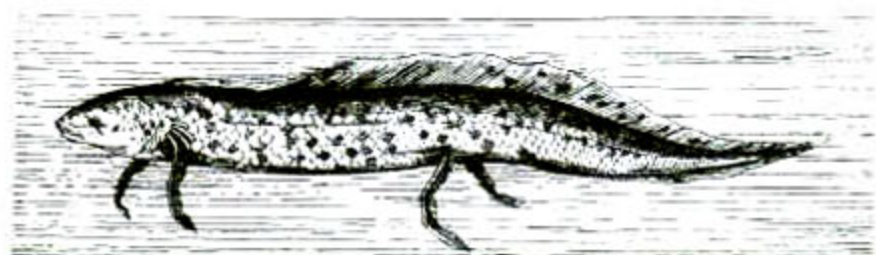
Skup się i uwolnij wytwory swej wyobraźni na świat, niech się z sobą miesza. Nałóż je na rzeczywistość, którą widzisz. Nałóż tak, jak nakłada się na siebie dwie klisze, by stworzyć fotomontaż. Dokonaj fotomontażu rzeczywistości ze swoją wyobraźnią. Zagraj na planszy swego otoczenia pionami z wnętrza umysłu. Zobacz To. Rozegraj, przeżyj i opis. Dokonaj zderzenia realnej czasoprzestrzeni z imaginacją. Odszukaj źródło snów.

To co zobaczysz i przeżyjesz będzie daleko bardziej wstrząsające i niesłychane, niż gra rozgrywająca się tylko w samej wyobraźni. Tak realistycznej scenerii nie uzyskamy w żaden sposób w czterech ścianach. Szczegóły szarej codzienności, które masz przed swymi oczami w całej okazałości, namacalne, realne, prawdziwe - zestawione z horrorem zrodzonym w umyśle.

Na początku będzie to niewyraźne. Posłużysz się wyobraźnią. Potem zaczniesz zdobywać doświadczenie w tym nowym rodzaju przeżyć, podobnie jak kiedyś wzrastało nasze obycie z RPG. Fantasmagoria przybierze na sile, zacznie rysować się wyraźniej na planszy naszego świata, w którym poruszamy się na codzień. Nabierze barw, namacalności, głębi, zwiąże się z otoczeniem.

Pamiętasz, jak kiedyś wracając nocą z sesji RPG, przechodziliśmy akurat obok wjazdu do kanału? Puste osiedle, niewyraźne, żółtawe światło latarni, wszędzie wokół cienie głębokie jak pieczary. Ktoś z nas rzucił wtedy: hej, wyobraźcie sobie, że teraz ta kłapa się odsuwa, i jakaś przegniła ręka wynurza się z kanału. I nagle to zobaczyliśmy! Tak, to była psychodrama w terenie. Nie wystarczy sam opis tej historyjki, aby odczuć to wszystko. Sedno w tym, że trzeba było tam, w tej chwili być, poczuć to, ZOBACZYĆ! Stać na chodniku pośród głuchej nocy, czuć zimny, nocny wiatr na twarzy, widzieć nad sobą czarne, rozgwieżdżone niebo, księżyc przysłaniany przez białe, rozświetlone zimną poświatą chmury, przesuwające się jak fale oceanu. Słyszeć odległe cykanie świerszczy i rechot żab. Czuć w nozdrzach zapach zimnej nocy. Sęk właśnie w tym, że taką scenę nie wystarczy sobie wyobrazić. Trzeba ją PRZEŻYĆ! Trzeba ją poczuć na skórze, zobaczyć na własne oczy, usłyszeć. A przynajmniej jej większą część - wszystko, z czego się składa, oprócz tylko tego jednego elementu zrodzonego w naszej wyobraźni, dodanego i nałożonego na nią. Gdy będziemy w terenie, pośród prawdziwych budynków, dźwięków miasta, podmuchów wiatru - wtedy wyobrażona scena uderzy nas z ogromną siłą. Stanie się REALNA.

Będziemy na życzenie przywoływali mariaże dwóch różnych światów: a gdyby tak teraz zza tamtego bloku wyłoniła się krocząca machina Marsjan? Och nie... Dość już tego.



Horror w Twoim oknie

17 września 1999



Jest późny wieczór. Idę na przystanek, jak codzień. Od ponad miesiąca obserwuje mnie Gwiazda. Świeci tuż obok księżyca. Nie ustępuje mu blaskiem. Wisi nade mną jakby czekając, śląc jakieś ciche lecz nieustępliwe przesłanie. Pulsuje. Ona szepcze... Stoję w cieniu, pośród nielicznych ludzi, jadących o tej późnej porze do centrum. Oni nie zwracają na nią najmniejszej uwagi, jak ślepcy...

Noc. Noc jest królestwem wyobraźni. Graj w fantasmagorię

nocą. Podróżując przez miasto, idąc, jadąc autobusem, tramwajem, pociągiem... Oczywiście, w dzień też. Ale w nocy jest Tego więcej, cały świat staje się tajemniczy, przeplata się z nierzeczywistością, z krainami sennymi. Mary i osobnicy z innych, ukrytych, odrażających ras wychodzą na świat, ukrywając się pośród ludzi pod osłoną nocy.

Jadę autobusem. Jestem w połowie drogi. Postój na przystanku. W oddali za szybą wylawiam z ciemności jakiś zdezelowany, pusty autobus, pewnie jakaś nocna linia łącząca miasto z ostatnią dziurą, o której nikt nie słyszał. Powoli przywołuję fantasmagorię i zaczynam grać. Nadal patrzę na autobus. Tak... Kilka razy go widziałem. Za dnia nigdy, podobno nawet nie figuruje nigdzie taki numer linii. Stary, rozlatujący się, ciemny wrak. Podjeżdża jak żywa istota na przystanek, staje zawsze trochę dalej, poza światłem latarni. Niewielu do niego wsiada. Co to za piekielny autobus, kto nim jeździ, kim są jego pasażerowie, dokąd jedzie? Kiedyś się tego dowiem. Zapytam przy okazji.

Odjeżdżamy z przystanku. Obok mnie siada jakieś małe dziecko. Jest ciche. Fantasmagoria... Początkowo nie zwróciłem na to uwagi, ot, jeszcze jeden maluch, wracający z matką nocnym autobusem. Siedział obok, był tłok, więc nic dziwnego nie zauważyłem. Aż do trzeciego przystanku, gdy pięciolatek wysiadł. Wtedy uświadomiłem sobie, że jechał sam, że nie ma z nim żadnej matki, żadnego opiekuna! A nie wyglądał na przestraszonego, ani na zagubionego. Wręcz przeciwnie, pewnie siebie dziecko, nawet jakby agresywne, dzikie. Gdy wysiadł, odwrócił małą twarz w stronę odjeżdżającego autobusu i się uśmiechnął. Zobaczyłem ostre jak szpilki kły.

Uff. Nie, dość. Jedziemy dalej. Mijamy rozległy Park Chorzowski, pocięty alejami i drózkami, pełen budowli, rzeźb, stawów, niezgłębiony labirynt pełen ukrytych tajemniczych miejsc. Mijamy z dużą prędkością szerokie aleje ginące w mroku. Ciągną się aż do wysokich krat ogrodu zoologicznego. Teraz wszystko to jest skryte w całkowitej ciemności, nieliczne latarnie rozświetlają tylko fragmenty głównej ulicy parku. Mijamy jakieś światło, jakby wiszące gdzieś w powietrzu na czarnej tafli nocy. Pewnie to okno jakiegoś przytulnego domu, ukrytego gdzieś w głębi lasu, w mroku. Jednak... Zaraz, w tym, miejscu przecież nie ma żadnego budynku. Pamiętam, że jest tam tylko zwykły pagórek porośnięty drzewami i gęstymi chasz-



czami. Nie zdążyłem się ponownie przyjrzeć, bo autobus ruszył dalej i tamto zostało w tyle. Zobaczę to jutro rano w drodze powrotnej, albo ponownie w nocy.

Mijamy pomnik majaczący w mroku nocy. Czy tylko mi się zdawało, czy on się poruszył? Nie, to chyba tylko złudzenie...

Najprostszą metodą na filtrowanie rzeczywistości i otoczenia, jest wywołanie stanu kontrolowanej paranoi, schizofrenii. Widzisz coś, i mówisz: to jest To. Dostrzegasz drugie dno, ukrytą stronę świata, prawdziwe oblicze potworów i tajemnic zamaskowanych w naszym świecie. Widzisz na wylot, poprzez ich kamuflaż. Zaczynasz dostrzegać szczegóły dotąd ukryte przed Twoją uwagą.

Idę ciemną uliczką. Mijam kamienice, klatki schodowe, sień i bramy, jakiegoś miejscowego typka, ślęczącego w bramie po nocy. Odwracam głowę jeszcze raz w jego stronę. Nie... Nie ma nikogo! Jak to? Widziałem, stał tam przecież czarny człowiek, stał przed chwilą. Czy mogło mi się zdawać?

Gdy wędrujesz przez miasto, osiedle, park, wokół Ciebie, na wyciągnięcie ręki, znajduje się wiele motywów godnych wielkiej tajemnicy i przygody. Chwytasz któryś z nich i rozwijasz. Uruchamiasz fantasmagorię. Paszcza szaleństwa powoli się rozdziawia...

Byłem dziś wczesnym rankiem w sąsiednim mieście. Miałem wolną godzinę do umówionego spotkania. Musiałem jakoś ją przeczekać, zabić czas. Poszedłem więc główną drogą najpierw w jedną stronę pół godziny, potem wróciłem i poszedłem w drugą, na poszukiwanie jakiegoś ciekawego sklepu czy księgarni. Nic. Wróciłem ponownie do miejsca umówionego spotkania, ale zostało jeszcze pół godziny, więc znów poszedłem ulicą, tą samą co ostatnio, i znów wróciłem. I gdy tak szedłem po raz czwarty już dziś tą samą drogą, wciąż się rozglądając z najwyższą uwagą, nagle zobaczyłem to. Dopiero za czwartym razem! Potężna złota kopuła bazyliki wystawała spoza starego, skruszonego, kamiennego muru. Jak mogłem nie zauważyć wcześniej tych monumentalnych ruin tuż przy ulicy? Tuż za ogrodzeniem i niewielkim pasem zieleni, rzędem rozlatujących się garaży i komórek. Zupełnie tak, jakby na monumentalną, starą budowlę został rzucony jakiś urok. Zaklęcie, które odwracało uwagę, czyniło świątynię niewidzialną dla przechodniów, a nawet dla miejscowych. Ilekroć tedy szedłem, widziałem jakby tylko pierwszy plan: ogrodzenie, trawę, czarne smolowane dachy niewielkich budek w opłakanym stanie, po prostu slumsy. Jak mogłem nie zauważyć starego kamiennego muru, ciągnącego się, jakby otaczał jakiś park, aż do rzędu kamienic przy samej ulicy? Spomiędzy drzew wystających zza owego muru wychyla się jakby starożytna okrągła budowla, rotunda, z zielonkawą ogromną kopułą. Od chwili, gdy go ujrzałem, zabytek zaczął przyciągać mnie z niesamowitą siłą, jednak ani okoliczni mieszkańcy z psami na spacerze ani przechodnie nie widzieli, nie zwracali nań najmniejszej uwagi. Gdy się później pytałem o budowlę w autobusie, nawet nie wiedzieli o czym mówię. Muszę wybrać się sam do rotundy, przez lukowatą bramę w kamiennym murze.

Fantasmagoria to nieraz cała seria wypraw i wędrówek w to samo miejsce. Za każdym razem odkrywamy nowe szczegóły, dochodzą nowe wrażenia i fantasmagoryczne przygody. Wracamy, spisujemy to w liście lub pamiętniku, by kilka dni później znowu odwiedzić to miejsce. Możemy też robić pośpieszne notatki w terenie, na kartkach podręcznego notesu.

To zdarza się nie raz...

Idę nocą przez ciemną uliczkę między kamienicami. Przede mną powłóczy nogami inny przechodzień. Nagle widzę, że jego prawa dłoń, skryta w rękawie płaszcza, zaciska się i zmienia. Rozcapierza trzy długie palce, czarne, jakby ptasie... Trzy ostre szpony zakrzywiają się, by rozszarpać najbliższe gardło...

Słyszałeś legendę o diable, który potrafi zawładnąć ludzkimi rękami? To zawsze trzypalczysta ręka ze szponami...

Kiedy indziej spoglądam w lustrze do lustra... Nie, nie będę o tym pisał.

A widziałeś może, jak przez ostatnie miesiące przekopano całe Katowice? Podobno ma to związek z budowaną autostradą. Demontują mosty i ulice, burzą domy i całe rzędy kamienic. To nie autostrada. Oni czegoś szukają.

Pewnego razu do nocnego autobusu wsiadł dziwny włóczęga, obszarpany muzyk dźwigający futerał ze skrzypcami. Wszyscy ludzie nieświadomie odsunęli się od niego na bezpieczną odległość...

Wystarczy patrzeć, mieć oczy szeroko otwarte, wylawiać skrawki drugiej strony rzeczywistości. Nie daj się zwieść panującemu powszechnie prostemu światopoglądowi, który sprawia, że ludzie są kompletnie ślepi na rzeczy nie przystające do niego.

Wiesz już, co to jest fantasmagoria? Czy znasz już metody tej odmiany psychodramy? Spróbuj sam, choć z początku będzie to z pewnością trudne. Przypatrz się, w jaki sposób wylawiasz z otoczenia potencjalne motywy, jak powstaje w twojej głowie jego interpretacja, jak go dalej ciągniesz, rozwijasz.

Czy wiesz już, jak to potem opisać?

Ostatnio zachody słońca zapalają czerwoną lunę na niebie i ziemi po sam horyzont. Dni są już coraz krótsze. Na niebie sufit z chmur, dosyć ciemnawo, choć jeszcze ciepło. Właśnie spadł gruboziarnisty, ciepły deszcz. Teraz po deszczu jest parno, w powietrzu unosi się zapach parującej wody.

Wyjeżdżam do Brudnic. Muszę to odszukać, znaleźć źródło tego wszystkiego, dowiedzieć się prawdy. Dotrzeć do miejsca narodzin koszmaru. Tam wszystko się zaczęło. Muszę jeszcze raz zobaczyć polanę ze snu. Czy istnieje w naszej rzeczywistości? Czy jest tam chatka, a w niej Gra? Czy jest tam bagno i to Coś w jego głębi?

Księga Trzecia

Solo - psychodrama

9 października 1999

Jestem w Brudnicach. Sam. Wokół wsi rozciągają się niezgłębione lasy. To jest tutaj. Blisko.

Gram. Nie uwierzysz, ale samotnie gram w „de profundis”, w jej trzecią księgę. Nie, nie mam zamiaru Ci zdradzić, na czym polega ostatnia część szaleństwa. Dlatego, że jesteś moim przyjaciелеm. Ani Tobie, ani nikomu. Zapomnij o tym, nie szukaj tego, czego nie znasz i czego lepiej nigdy nie poznać.

Przenoszę się już zupełnie w krainy wyobraźni. Rzucam jedną kostką i odczytuję wszystko z tabel, które sam w trakcie gry tworzę. Zapisalem już grube zeszyty. Gdy ktoś kiedyś znajdzie te tabele, i zacznie je czytać lub spróbuje zagrać według nich, bez wątpienia oszaleje. Nie sposób już się z tego wyrwać. Jest za późno. Zawędrowałem za daleko, nie ma już powrotu. Kreślę tabele, piszę, rzucam kością i gram. Muszę dotrzeć do końca, to jedyna droga, która mi pozostała.

Na niebie rozwiane przez wiatr szare strzępki. O dziwo jest bardzo ciepło, choć nie ma to dla mnie większego znaczenia. Wieczorami mgły. I rankami. Słońce przez cały dzień wisi tuż nad horyzontem.

Stworzyłem kartę postaci. Grając, powoli ją wypełniam. Już wiem, co się ze mną stanie, gdy wypełnię do końca wszystkie jej zawile sploty.

Ślęczę nad mapą, którą stworzyłem do ostatniej części „de profundis”. Pierwsze, co na nią naniosłem, to oczywiście dom mojej babci, w którym mieszkam. Wokół narysowałem inne domy, ulicę i całą wieś, a dalej drogi i dróżki prowadzące w głąb lasów. Wszystko dzielę na kręgi, kwadraty, pola i obszary. Potem rzucam kością. Na tej mapie rozgrywam swoją ostatnią grę. Tabele i kość pozwalają mi błądzić po krainach wyobraźni. Odkrywam tajemnice swojego umysłu, o których nigdy nawet nie śniłem. Nie przypuszczałem...

Wczoraj stworzyłem poprzez generator demona. Zamieszkał na strychu. Pech chciał, że nadałem mu kopyta, więc teraz nocami muszę wysłuchiwać natrętnego tupania.

Ach! Dziś w nocy zajmę się sprawdzaniem wyników pewnego eksperymentu. Teraz właśnie tworzę w tym celu tabele i spisy. Są już chyba w tej chwili bardziej skomplikowane i obszernie od generatorów podróży! Oczywiście, gdy wrócę do tego ostatniego, ten znowu się rozrośnie.

Nie ma przy mnie żadnego Mistrza Gry, patrzącego mi na ręce, a jednak nie oszukuję, nie trzymam kostek w rękawie. Uczciwie rzucam kością i sprawdzam wynik. Ta gra jest zbyt blisko rzeczywistości. Jeśli bym tutaj oszukiwał, traciłbym powoli swoją poczytalność. Wolniej bym się rozwijał. Traciłbym doświadczenie. Nie mogę sobie na to pozwolić. Siedzę sam w Brudnicach. Kreślę tabelki, tworzę reguły. Tego nie da się opisać, ale to działa, przenoszę się do innego świata, albo do tego, który jest ukryty w naszym.

Rzucam kością...

...Stoję przed starym, samotnym i opuszczonym domem, położonym na samym krańcu wsi. Wokół niego drzewa. Wszędzie drzewa. Coś mnie goni. W tym domu znajdę schronienie. Biegne, lecz zmęczenie daje mi się już we znaki. Musiałem dłu-

go wędrować dziś po lasach. Drzwi są zamknięte, lecz na szczęście po chwili udaje mi się je otworzyć. Jestem w środku... ups! Kostka upadła mi gdzieś pod stół. Już, mam ją. Rozglądam się wokół. Kurz, pajęczyny. Nikt tu nie zaglądał od bardzo dawna. Z pewnością od kilku lat. Na piętrze znajduję biurko (...). Czekam tu już kilka godzin. Na dworze pada deszcz, jest już prawie ciemno. Coś chodzi wokół domu. Sprawdzę jeszcze raz, czy wszystkie okiennice pozamykane...

Samotnia to największe szaleństwo, generatory rozrastają się bez granic.

Chmury widać tylko w pobliżu słońca. Rozmyte, rozświetlone smużki. Reszta nieba zupełnie czysta. Samo słońce to tylko jaśniejsza plama na tle rozmytych lat. Chwilami słońce zalewa ziemię swym blaskiem, snopy światła smagają niewielkie poletka wycięte w ogromie lasu.

Mechanika pytań

11 listopada 1999



Dostałem Twój list! Nawet nie wiesz, jak ogromną sprawiłeś mi tym radość! U Ciebie wszystko w porządku. Naprawdę się cieszę. To dla mnie ogromna ulga.

Od pewnego czasu zadaję sobie pytanie, jak działa wszelka myśl. Właśnie tak! To pytania! To tajemnica reguł i generatora. Pytania i nasz mózg. Pytania jak testy, najgłębsza eksploracja duszy i

podświadomości, psychodrama.

Zamiast wszelkich testów - pytania. Jak się dzisiaj czuję? Jak z moją kondycją? Czy wystraszyłbym się takich odgłosów? Czy mam przy sobie broń? Czy zdecydowałbym się jej użyć? Czy potrafię? Wraz z odpowiedziami scenariusz płynie sam. To psychodrama. Sami musimy wiedzieć co się stało i jak.

Ślęczę nad mapą, rzucam kością, wertuję tabele. Gdy natrafiam na jakieś ślady, przeszkody lub potwory, zadaję pytania lub pomagam sobie kością. Czy jest stąd jakieś wyjście?

Zdecydowałem, że nie prześlę Ci nawet szkicu ostatniej części „de profundis”. To zmusza mnie zbyt natęrczywie. Ale tym razem nie ustąpię. Samotnia zostanie w Brudnicach.

Zadaję sobie pytanie, czy to już koniec... Czy tak kończy się to wszystko, całe to przedsięwzięcie? Czy zostanie po mnie pusty dom jak Pustelnika na bagnach? Czy ktoś przyjedzie do Brudnic i odnajdzie moją grę? Ona naprawdę wypłynęła z otchłani.

Prószy pierwszy śnieg. Rano był szron i przymrozek. Teraz zaś droga zamieniła się w błoto, wszędzie leży mokry śnieg. Na wodzie pływają kry.

Cieszę się, że u Was wszystko w porządku.

Pozdrów wszystkich.



Ostatni list

22 listopada 1999



Śnieg stopniał, znów jest sucho, pozostały tylko pojedyncze brudnobiałe łaty. Pada deszcz jakby od niechcenia. Niebo jest ciemne, w odcieniach seledynu i błękitu, tylko nad samym horyzontem widnieje jasna smuga. Różnokolorowe chmury, jak wieżowce na niebie - potężne dachy, białe, żółte, kremowe, różowe, pomarańczowe, szare, sine i fioletowe. Około szesnastej szybko zapada mrok. W nocy księżyc co chwilę się chowa za rozświetlonymi chmurami. Nie muszę już więcej grać w Samotnię. Ani w Fantasmagorię.

Idę do lasu.

Gdy tylko wrócę, napiszę do Ciebie. Wyjaśnię Ci co działo się przez ostatnie dwa tygodnie. Za miesiąc Saturnalia - tak się to wszystko zaczęło rok temu.

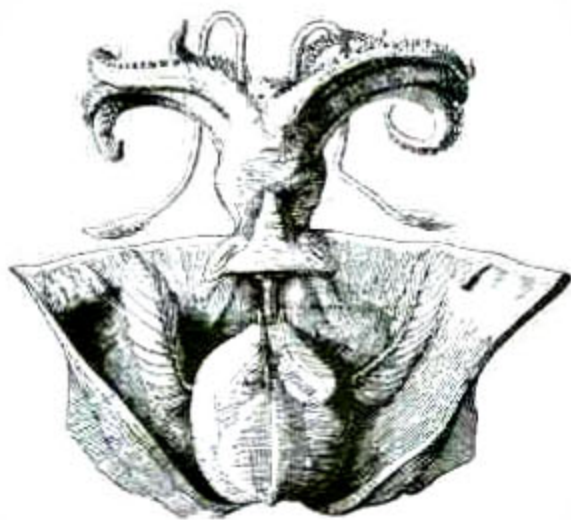
To już wie, że nie mam zamiaru dokończyć „de profundis”. O ile już nie jest za późno...

Zbliża się koniec. Chcę stanąć z Tym oko w oko. Spojrzeć temu w twarz, jeśli ma twarz. Albo uda mi się To powstrzymać, albo... Muszę odszukać polanę na bagnach. Wyruszę do lasu, ale to nie jest tylko las. To labirynt, bezkresny, kosmiczny wzór niewidzialnych bram i ścieżek, prowadzących do niezliczonych światów i wymiarów. To węzeł łączący z sobą wszystkie lasy wszystkich światów. Czy spotkam małe elfy, konioludzi, czy dzieci Shub Niggurath? Wielkie leśne miasta, czy żywe drzewa? Czy wrócę?

Godzina trzecia w nocy. Słyszę rechot lelków. Albo śmiech jakichś innych mieszkańców lasu. Wieś spoczywa martwa i cicha. Tylko wiatr nie śpi.

Czwarta. Spakowałem najpotrzebniejsze rzeczy. Czekam. Kiedy ta noc ustąpi? Kiedy wreszcie pojawi się choćby blade światło i doda mi odrobinę wiary? Po drodze wrzucę ten list do sąsiada. Mam nadzieję, że odda go listonoszowi. Zresztą, nieważne, gdy wrócę to i tak napiszę Ci wszystko ze szczegółami.

Świt. Horyzont na wschodzie bieleje dość szybko. Na zachodzie cały czas panuje ciemność, fioletowo sina, niebieska. Wokół rozedrganego słońca czerwono pomarańczowa luna. Mgły pływają nad łąkami. Wychodzę.



Dodatki

Formularz zgłoszenia

Poniżej znajduje się wzór formularza, który należy skserować, wypełnić i wysłać na adres Towarzystwa:

Portal; ul. Ks. M. Strzody 2/408; 44-100 Gliwice

W ten sposób zebrane przez nas dane zostaną opublikowane na stronie internetowej magazynu Portal, także w magazynie Portal. Dodatkowo członkowie Klubu NF mogą, po przesłaniu na nasz adres zaadresowanej do siebie koperty otrzymać aktualną, pełną listę adresów osób należących do Towarzystwa.

De profundis: 1920 / Tu i Teraz

(niepotrzebne skreślić)

Imię i nazwisko postaci?

Zawód, stopień naukowy, specjalizacja. Z czego bohater słynie, czym się zajmuje?

Czy mieszka w Polsce, czy w innym kraju?
Czy ma znajomości na świecie, czy dużo podróżuje?

Z jakiej cechy charakteru jest znany, czym się wyróżnia, czego szuka? Co go szczególnie interesuje?

Ile ma lat? Ew. inne informacje, które znają członkowie Towarzystwa.

Adres do korespondencji (wraz z „konspiracyjnym” imieniem i nazwiskiem)

Archetypy postaci i organizacji

Opowiadania Lovecrafta to niemal zawsze historie o outsiderach, marzycielach i odszczepieńcach rasy ludzkiej, o tych, którzy nie poddają się ziemskim prawom, nie biorą udziału w bezmyślnym szurzym wyścigu ślepców za przyziemnymi wartościami. Bohaterowie Lovecrafta widzą więcej, umieją zobaczyć to, czego istnienia w naszym świecie inni nawet nie podejrzewają. Kierują swój wzrok poza najdalsze horyzonty ziemskie, ku nieskończonemu kosmosowi i poza najodleglejsze granice czasu i przestrzeni. Często nie są już w stanie żyć dalej tak jak przeciętni ludzie. Są inni. Podobnie jak gracze RPG. Wielu z graczy czytając Lovecrafta czuje jakieś dziwne, nienazwane pokrewieństwo z jego bohaterami. Są i tacy, którzy podczas lektury opowiadania HPL szczególnie blisko utożsamili się z jakąś konkretną postacią. Może wydaje im się, że zrozumieli danego bohatera głębiej i lepiej niż większość czytelników, może jest im bardziej bliski? Randolph Carter wędrujący przez otchłanie piekielnych krain by odnaleźć swe szczęśliwe sny z dzieciństwa, genialny i wrażliwy artysta Pickman zmieniający się powoli w zjadającego trupy ghula, prymitywna lecz wrażliwa matka Wilbura Whateleya, potwora udającego człowieka - dla większości te postacie niewiele znaczą. Może jednak Ty jesteś inny? Może niepojęte dla przeciętnego człowieka tęsknoty targają i Twoją duszą - ukryte gdzieś w głębi przed wzrokiem Twojego otoczenia?

Gracz decydujący się oficjalnie prowadzić którąś z owych znanych postaci, może zmienić ewentualnie kilka faktów:

- daty (gdy np. dana postać występuje w opowiadaniu w czasach nie do końca zgodnych z erami gry)
- pominąć wypadek lub śmierć postaci

Wprowadzając zmiany w życiorysach postaci zaczerpniętych z kart lovecraftowskich opowiadań musimy postępować ostrożnie i z rozmysłem. Jedynym uzasadnieniem takich zmian jest umożliwienie gry tą postacią w „de profundis”.

Kilka przykładowych adresów postaci z Towarzystwa:

Rok 1920

Jon Gorge. Reporter bostońskiego brukowca Shining Star, jest typowym łowcą sensacji. *Adres: Aleksander Heba, ul. Chojnickiego 13c/7 41-800 Zabrze.*

Jack Hackinson. Mieszkający w Londynie zamożny filozof zgłębiający naturę rzeczy. Fascynują go badania tajemnic świata. *Adres: Michał Oracz, ul. Grabskiego 29a/28, 40-826 Katowice.*

Józef Mazurkiewicz. Pastor ewangelicki, Polak. Ma 28 lat, cechuje się otwartym umysłem. Z zamiłowania podróżnik, posiada obszerną wiedzę biblijną, ma znajomości w Anglii. *Adres: Józef Mazurkiewicz, ul. Księcia Władysława 13e/2, Żory.*

Tu i teraz

Henryk Prus. Mieszka w Polsce, ma 43 lata. Jest cenionym archeologiem, rzadko odpisuje, cechuje się dużą nieufnością, jest zamknięty w sobie, często wyjeżdża. *Adres: Michał Bugaj, os. Księcia Władysława 9a/37, 44-240 Żory.*

Dr. Daniel Ziemiński. Polak, socjolog. Prowadzi badania nad pierwotnymi społecznościami Ameryki Łacińskiej. Ma 32 lata, jest wykładowcą na Uniwersytecie Śląskim. *Adres: Aleksander Heba, ul. Chojnickiego 13c/7, 41-800 Zabrze.*

Gerard Ptak. Mieszka z Katowic. Jest artystą malarzem. Inspirację czerpie ze snów. W jego twórczości dominują senne krajobrazy, światy i istoty spoza naszej rzeczywistości oraz odmienne wizje naszego świata. Jego sztuka ceniona jest w wielu europejskich krajach, maluje na zamówienie. *Adres: Michał Oracz, ul. Grabskiego 29a/28, 40-826 Katowice.*

Józef Mazurkiewicz. Ma 33 lata, pochodzi z Polski. Jest właścicielem biura turystycznego, dużo podróżuje, organizuje specjalne wyjazdy dla ekscentryków. *Adres: Józef Mazurkiewicz, ul. Księcia Władysława 13e/2, Żory.*



W ŚWIECIE PSYCHODRAMY

UWAGA: PO PRZECZYTANIU - ZAGRAĆ!

Michał Oracz

Na świecie istnieje bardzo wiele odmian gier. Część z nich tworzy specyficzną rodzinę. Jej głową są gry fabularne czyli RPG. Innymi członkami tej rodziny są gry planszowe, bitewne, gry-powieści (paragrafowe), karciane (i ich wariacje), terenowe, LARP-y, dramy i psychodramy. Każda z nich posiada własny język, co innego daje, z inną dziedziną życia czy kultury się łączy (książka, komputery, poczta, wyjazdy, sport, teatr, itd.). Niesprawiedliwym byłoby ustawiać wyżej wymienione rodzaje gier w hierarchicznym porządku, od najprymitywniejszej do najbardziej wartościowej, choć da się oczywiście ukazać schemat ich ewolucji na przestrzeni lat (swoiste drzewo genealogiczne). Chęć podkreślić, że gra, będąca jakąś formą ewolucji klasycznej RPG, nie jest przez to od razu grą lepszą, czy też Grą Dla Bardziej Doświadczonych Graczy. Znam Mistrzów Gry, którzy potrafią z kostkowej rozgrywki wykreślić więcej emocji, klimatu i dramatyczności, niż wielu innych za pomocą np. storytellingu. Wiele sesji RPG zapada głębiej w pamięć niż niektóre Dramy.

PSYCHODRAMA

Na Polconie '97 trzech moich przyjaciół: Rafał „Alienator” Kaczmarek, Robert „Ganelon” Stawiarz i Mirosław Meyer prezentowali różne rodzaje gier, w tym Psychodramę. Doszło do sporu o nazwę - czy oznacza ona grę-zabawę, jaką została opisana przez Paula Andersona w mikropowieści „Psychodrama”, czy też pewien rodzaj psychoterapii. Bowsiem faktycznie nazwa ta przysługuje dwóm różnym rodzajom gier (stąd nieporozumienie). Tutaj opiszę Psychodramę jako grę-zabawę, nie zajmując się tą drugą Psychodramą - sesją terapeutyczną, kontrolowaną przez psychologa, w celu wywołania z góry zamierzonych efektów. Zaczynamy

SESJA

Co trzeba przygotować do rozegrania sesji Psychodramy? Nic. Nie potrzebujemy opisu świata, kart postaci, reguł ani żadnego scenariusza. Teraz już wiecie, dlaczego nie ma na rynku podręcznika do tego cudactwa. Mimo to w dalszych rozdziałach opiszę kilka pomocnych i ubarwiających grę elementów.

Na czym więc ta gra polega? Uff...

W pewnym miejscu spotkało się kilku ludzi. Dwóch, trzech czy dziesięciu - nieważne. Ludzie ci to gracze, miłośnicy RPG. Nie mają przy sobie żadnego podręcznika, kostek, ani nawet pomysłu na przygodę. Rozsiedli się wygodnie w ciemnym pokoju, zamknęli oczy, wyciszyli się... i zaczynają grę.

Gracz 1: Nie mam przy sobie nic, tylko chusteczkę i klucze do mieszkania...

Gracz 2: A mnie boli głowa, dzisiaj nie przebiegłbym nawet stu metrów...

Gracz 3: Jest tak jakoś ciemno, nie?

Gracz 4: Rzeczywiście. Słyszycie ten stukot?

G2: Myślałem, że to moje otarcie.

G3: Gdzie jesteśmy?

G1: Jak to gdzie? W autobusie. Jedziemy do mnie pograć w erpega. A co nie tak?

G3: Jasne, że „nie tak”. Gdzie się podzieli wszyscy ludzie? Jesteśmy sami w autobusie

G1: O cholera... Ty, dałbym głowę, że za nami jeszcze przed chwilą

siedzieli jakas horda, dwóch staruszków i faceci w garniturze

G4: Patrzcie! Tam pod siedzeniem leży tłący się papieros

G2: Nie podoba mi się to. Popatrzcie za okno...

G3: Co? O czym mówisz?

G1: Zachód słońca... O jedenastej rano...

G3: O k...!

G4: Szybko, do kierowcy!

G1: Dobrze! (...) (stuk, stuk, stuk) (...) Co z nim?

G2: Spi, czy co?

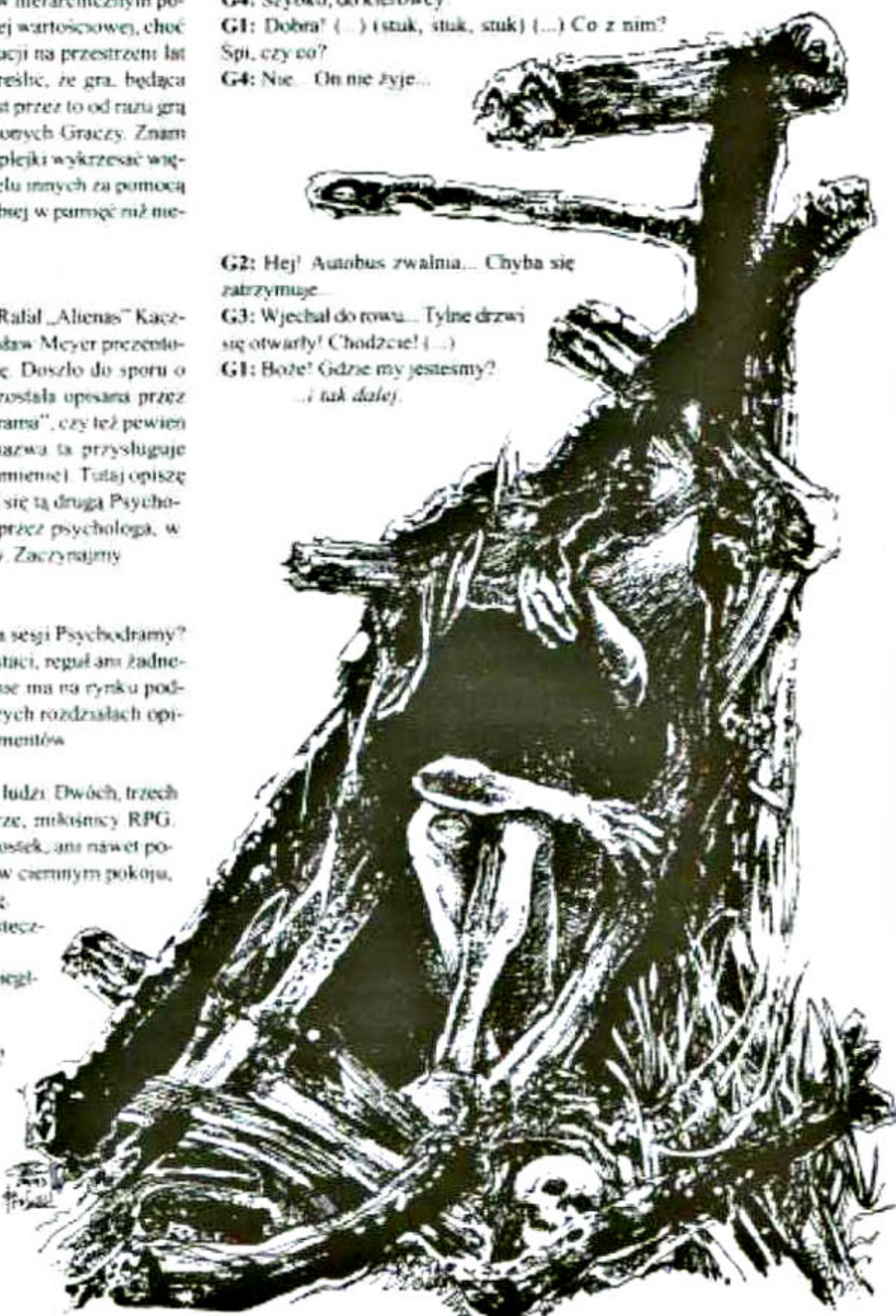
G4: Nie... On nie żyje...

G2: Hej! Autobus zwalnia... Chyba się zatrzyma...

G3: Wjechał do rowu... Tylne drzwi się otworzyły! Chodźcie! (...)

G1: Bóg! Gdzie my jesteśmy?

...i tak dalej.



Czy już wiecie, o co chodzi? Tutaj NIE MA MISTRZA GRY. Są sami gracze. A jednocześnie każdy z nich ma coś z MG - tworzy kolejny kawałek historii. Gracze przerywają sobie wypowiedzi i dokładają fragmenty, podchwytują wypowiedziane przez innych kwestie, rozwijają je, analizują, przeczą, przeżywają, wizualizują. Właśnie...

WIZJE

Aby naprawdę mocno przeżyć tocząca się, nie przewidzianą przez nikogo historię, należy spełnić kilka warunków.

Po pierwsze, grać w ciemnym pomieszczeniu, najlepiej w absolutnym mroku, i dodatkowo jeszcze zamknąć oczy. To bardzo ważne, a właściwie nawet konieczne. Wtedy łatwiej jest zobaczyć sceny z gry, zbliżyć się do granicy snu i uchwycić pod powiekami obrazy scen, otoczenia i toczących się wydarzeń. Spróbujcie na czas gry położyć się plecami.

Po drugie, postaci, które odgrywamy w Psychodramie, to my sami - w takim stanie, w jakim jesteśmy w tej chwili, z tymi przedmiotami, które aktualnie mamy przy sobie.

Po trzecie, Psychodrama najlepiej sprawdza się w konwencji horroru. Niesie on w sobie wiele emocji związanych właśnie ze światem wewnętrznym, psychicznym i najszybciej wciąga graczy w historię, konstruującą się niemal samodzielnie z wielu tradycyjnych gadżetów i klasycznych elementów jak np. tajemniczy dźwięk, niepewność, zdziwienie, zagubienie... I, oczywiście horror genialnie współgra z ciemnością wymaganą przez technikę gry.

INNE CECHY PSYCHODRAMY

NARRACJA:

Jak pewnie zauważyliście czytając przytoczony fragment przykładowej gry, wszelkie narracje mają formę dialogu. Nikt nie mówi „Idziemy leśną drogą, mijamy stare powykłęcane drzewa, rozlżący się płot jakiejś zagrody, nad naszymi głowami świeci księżyc...” itp. Powinno to raczej brzmieć tak, jakby któryś z uczestników wydarzeń miał w kieszeni włączony dyktafon i nagrywał sam głos. Jednocześnie w sprytny sposób możemy ukryć w dialogu opisy krajobrazu czy akcji, np.: *Długo jeszcze będziemy szli tą dro-*

gą? Te drzewa są jakoś dziwnie poskręcane, i chyba cholernie stare. O! Widzicie? Tam... To chyba płot? Jakas zagroda czy co? ...Ale ten księżyc dzisiaj błyszczy... itp.

Używanie takiej formy wypowiedzi i opisu między innymi różni klasyczną RPG, poza tym wszyscy gracze są nieustannie zaangażowani i non stop wysiłają swoją wyobraźnię, non stop kreują, przetwarzają, przeżywają. Czasem jest to istna ekwilibrystyka (nie mówiąc już jaką sztuką jest np. ukaranie w tej formie jakiegokolwiek dynamicznego akcji czy spotkania z kimś ze świata gry (odpowiednikiem NPC-a).

CZAS GRY:

Z tych też powodów Psychodrama trwa o wiele krócej niż przeciętna RPG około godziny. Krótko? Może tak, ale gry są na tyle angażujące, że raczej nie mamy po takiej sesji niedosytu, a raczej ulgę, że to już koniec.

PUSTKA:

Wspominałem przed chwilą o trudności w odgrywaniu spotkań z NPC-ami. Dlatego najczęściej światy Psychodramy nie są załudnione. Z jakichś powodów ludzie znają, lub gracze przenoszą się do pustych scenerii, wędrują samotnie po różnych miejscach. Lub inaczej: ludzie na ulicach, w domach itd. z jakichś powodów stają się apatyczni, bierni, uśpieni, opętani - co uniemożliwia prowadzenie rozmów z nimi. Z reguły ów brak żywych i działających ludzi staje się przy okazji osłą fabuły lub jej ważnym elementem.

BUJNE KRAJOBRAZY

Może właśnie dlatego, że gracze są samotni, pozbawieni możliwości kontaktu z innymi ludźmi, ich kreacja przenosi się na scenę. Tworzą bardzo bujne, niesamowite obrazy. W tym miejscu budzą się często symboliczne sceny, nad którymi możemy podumać jeszcze długo po skończeniu gry. Gracze poprzez tworzenie krajobrazów schodzą w głąb swojej psychiki.

NIEPEWNOŚĆ, ZAGUBIENIE

Te emocje towarzyszące grze są również konsekwencją mechaniki gry. Żaden gracz nie jest Mistrzem Gry. Żaden gracz nie ma decydującego głosu, nie tworzy samodzielnie świata gry i wydarzeń. Nikt nie jest pewien, co wyniknie z jego własnych słów i pomysłów, czy jego kwestia zostanie podchwytana, czy też zostanie uznana za jakieś majaczenie i odrzucona przez resztę. Ty rzucasz pomysł - a ten dalej przetwarza się i przetwarza dzięki innym graczom. To jest współtworzenie przygody. Tu ścierają się pomysły, wyobrażenia i psychika każdego gracza, dając w efekcie coś, czego żaden z nich nie wymyślił ani nie przewidywał. W tej grze gracze poznają historię nie wymyśloną przez żadnego Mistrza Gry. Ona tworzy się sama, spontanicznie, poprzez zderzenia umysłów wszystkich graczy.

JESZCZE RAZ O DYNAMICE

Wspominałem wcześniej o trudnościach w odegraniu szybkiej, dynamicznej akcji. Tak. Nie znaczy to jednak, że jest to niemożliwe. Sam brałem udział w sesjach, gdzie wprost samo narastało przyspieszenie (np. paniczna ucieczka na leśne wzgórze między otwierającymi się grobami, z których wypływają żywymi zmarli i czepiają się butów). Jednak - właśnie, to akcja sama przyspiesza wtedy, gdy rosną emocje. Raczej nie przyspieszaj jej świadomie żaden z graczy, nie robi tego, co mógłby zrobić Mistrz Gry. Nie wywołuj on emocji przyspieszając akcję. To raczej wzrastające emocje wpłyną na jej tempo.

MUZYKA

Muzyka odgrywa ogromną rolę w sesji Psychodramy. Możemy grać albo w ciszy, albo przy akompaniamencie muzyki, która nazywana jest WIZYJĄ - bądź to okraszona wieloma rozmaitymi dźwiękami nieinstrumentalnymi, bądź to złożona w całości z takich dźwięków. Często są to płyty tematyczne, np. odgłosy przywołujące na myśl olbrzymie mechanizmy, miasta, czy też bulgoczące leśne maczary, średniowieczne zamki etc. - swoiste kolaże, akustyczne obra-



zy i historie. Istnieją dosłownie setki grup nagrywających tego rodzaju płyty (postaram się w bliskiej przyszłości napisać co nieco o takiej muzyce i podać kilka adresów, by takowe płyty sobie spróbować). Póki co, weźmy np. ścieżkę dźwiękową z „Dracula”, „Wywiadu z wampirem”, albo z jakiejś gry komputerowej. Generalnie chodzi o mroczną, klimatyczną muzykę, najlepiej przepelnioną rozmaitymi dodatkowymi odgłosami (wiatr, szczech łańcuchów, krzyki, szumy, szmery, trzaski, szepty, wycia...). Stworzy ona podkład dźwiękowy sesji. Taka muzyka jest jakby naszym Mistrzem Gry - prowadzi nas przez przeróżne klimaty, podsuwa nam pomysły, wrażenia, skojarzenia, a głównie pobudza wyobraźnię i wywołuje wizje. Jeśli akurat nie mamy takiej muzyki, to lepiej grać w ciszy - i wyławiać rozmaite dźwięki po prostu z otoczenia, a w świecie naszej gry staną się one czymś innym, nabiorą innego znaczenia, wkomponują się w scenę, historię i wydarzenia.

WSTĘPY

Tak, w Psychodramie możemy mieć coś w rodzaju scenariusza. Przyda się bowiem odpowiednie wprowadzenie, zawiązanie akcji, po to, by łatwiej dotrzeć do sedna gry, by rozpocząć prawdziwie miesamowitą historię. Dobrze by było, gdyby jeden z graczy miał w głowie wstępny szkic sytuacji, coś, co zainspiruje resztę i wciągnie ich do tworzenia dalszego ciągu przygody. Gracz ten weale nie staje się przez to Mistrzem Gry. On tylko zaczyna. Nawet, jeśli miałby w głowie jakiś dłuższy scenariusz, to i tak szybko wyminie mu się on spod kontroli - inni bowiem przechwyć paliczkę i żywioł zostanie uwolniony. Nikt bowiem nie jest w stanie samemu kontrolować sesji Psychodramy. Przeciętny wstęp to zaledwie kilka słów i jakiś zadziór, haczyk, tajemnica, pomysł. Nie musi to być nic dopracowanego, przemyślanego, czy oryginalnego - to nie ma wpływu na jakość samej gry. To tylko postawienie pierwszego kroku. Oto kilka gotowych wstępów:

- 1) Wracamy nocą z imprezy. Idziemy przez las, na skróty, na przystanek. Jest druga szesnaste. Mamy jeszcze dwie godziny do odjazdu pierwszego autobusu. Podobno gdzieś tu w pobliżu jest cmentarz. W tym lesie, niedaleko drogi, którą idziemy... Podobno czasem słychać tam głosy... O! To chyba tutaj... Widzicie? Tam, po lewej, między drzewami... Wejdziemy? Tylko na chwilę. Mamy przecież czas... Chyba się nie boicie?...
- 2) Wczoraj przyjeżdżaliśmy na wieś, do mojej hubci. Jest noc. Co się dzieje z tutejszymi ludźmi? Są jacyś dziwni... Czemu kościół jest zamknięty na cztery spasty? Wszyscy milczą... Hej! Słyszycie? Jakaś delikatna melodia... To chyba z lasu... Albo z kościoła... W nocy?...
- 3) Siedzimy u kogoś z nas w mieszkaniu. Ktoś chce wstać. Nogi odmawiają posłuszeństwa...! Innym też? Co się dzieje? Czy to z pieca ulatnia się czad?...
- 4) Impreza w toku. Nagle gaśnie światło. Schodzimy do piwnicy sprawdzić, czy może wybiły korki. O... Tam na końcu piwnicy... Czy to jakieś drzwi?...
- 5) Wybraliśmy się do muzeum, na wystawę archeologiczną. Przez przypadek zamknęli nas tutaj na noc...!
- 6) Przyjeżdżamy do starego schroniska w zalesionych górach. Wynajmujemy pokój, żeby pograć sobie w nocy w czipę... Jest wieczór...!
- 7) Idziemy przez rynek. Duży ruch - autobusy, tramwaje... Zagałaliśmy się, i nagle... ogłuszający dzwonek tramwajowy? Skaczemy do przodu! O Hoże... O mało nas nie przejechał, ale... gdzie się podziali ludzie? Czemu jest tak ciemno? Patrzcie, tam na szynach leży jakaś książka... To Biblia...

Nie sprawi nam kłopotu wymyślenie dziesiątek takich wstępów, choć nie musimy tego robić. Możemy spokojnie korzystać wiele razy z tych samych szkiców wprowadzających w przygodę, a i tak za każdym razem akcja potoczy się w inną stronę i wyjdzie coś innego. Wstępy mogą się składać nawet z kilku tylko słów, jednak muszą być one dla graczy inspirujące, mają otwierać przed nami możliwość snucia mrocznej i tajemniczej opowieści. Czy potrzeba wielkiej wyobraźni, by stworzyć na podstawie takich szkiców nie-

samowite historie? Może tak, ale przecież nie musimy dbać o spójność, wiarygodność i realizm wydarzeń, a nasze głowy napchane setkami książek, filmów, pomysłów, skojarzeń etc. A w trakcie Psychodramy pokłady te otwierają się w dziwny sposób, nieraz zaskakując nas samych. Tak, jest to improwizacja, ale każdy jej element to wynik możliwości kilku graczy. Głos zabiera przecież ten, i akurat ma coś do powiedzenia. Nie mamy tutaj do czynienia z Mistrzem Gry, któremu może się przytrafić chwilowy kryzys pomysłów i niemożność improwizacji - taki gracz po prostu staje się na ten czas biernym słuchaczem lub tylko uczestnikiem wydarzeń tworzonych przez innych.

TRIKI

A teraz pora na kilka trików typowych dla specyfiki języka Psychodramy:

ZAMILKNĘCIE

Grę tworzą głosy graczy, dźwięki - i nie poza tym. A Ty nagle milniesz... Gdy inni zorientują się, że od dłuższego czasu nie dają znaku życia, mogą zacząć Cię nawoływać. Milczysz dalej. I co biedni mogą począć? Łamią sobie głowy, co też się z Tobą stało. Ci się przytrafiło. Twoje milczenie stało się bardzo znaczącą „w powiednią”, zaczęło kreować jakiś zwrot akcji.

NEPODZIELENIE WIZJI

Jeden z graczy mówi swoją kwestię, dodaje kolejny element akcji np.: *Czy słyszycie ten dźwięk? Zobaczcie, tam jest kościół... W głąb lasu...* A Ty odpowiadasz: *O czym ty mówisz? Co ci jest? Jaki dźwięk? Nie widzę żadnego kościoła...* Inni dołączają się do Ciebie: *Czy dobrze się czujesz? Chyba majacujesz...* Coś, co „zmurzył” jeden z graczy zostało zhojkoowane przez resztę, obrócone w żużel, majak, gorączkę czy nawet coś gorszego. Zrobiłeś z niego szaleńca, wariata.



OFIARA:

W pewnym momencie gry mówisz nagle do jednego z graczy (lub o nim): *Czy coś ci się stało? Wyglądasz jakos dziwnie. O.K. - Twoje oczy! Co z tobą?!* Wybrałeś jednego z graczy i uczyniłeś obiektem opisów, wbrew jego woli wniósł innym, że coś z nim jest nie tak. Jeśli inni podchwycą Twoje uwagi, ten ktoś przeżyje ciężkie chwile... Stał się dla niego jakby MG.

Oczywiście, Psychodrama nie polega na przekomarzaniu się, walce na sztuczki itd. Jest wspólną zabawą, wspólną przygodą. Dawajcie takie rozwiązania szczególnie oszczędnie i z wyczuciem, a jeśli to Wam przytrafi się rola ofiary jakiegoś triku, to postanawiajcie się przyjąć ją na swoje barki i dobrze to odegrać. Możecie tym niesamowicie wzbogacić i ubarwić grę. Tu i tak nikt nie wygrywa.

Wymieniłem tylko kilka przykładowych szneczek wykorzystujących specyfikę języka Psychodramy, opartej o dialogi i wspólną kreację. W trakcie sesji wpadniecie pewnie na wiele innych, a nie chcę zawczasu psuć Wam zabawy.

TAJEMNICZY SCHEMAT PRZEBIEGU SESJI

Biorąc udział w Psychodramach z udziałem bardzo różnych ludzi, zauważyłem powtarzający się schemat ich przebiegu:

Pierwszą część gry to zagłębianie się w tajemnicę, w coraz bardziej mrocznie i bardziej brudne klimaty, w coraz bardziej negatywne emocje. Jest to jakby schodzenie w dół, licytowanie się na przerażające i dołujące pomysły. Gdy już się wydaje, że widać światło w tunelu, kolejny gracz bezlitośnie niszczy tę nadzieję, i zmienia w nowe oblicze złego. Mrok i beznadzieja coraz szczelniej opasują graczy, coraz mniej nadziei tli się w ich sercach.

Druga część gry to etap skrajnego znużenia, zmęczenia taką sytuacją. Nie można wytrzymać już ani chwili dłużej.



W końcu, któryś z graczy zaczyna z całych sił przeć ku górze, ku światłu, wstępuje w niego nowa nadzieja, nowy zapal, otrząsa się i wyzwala z marazmu i mroku, ciągnie za sobą innych - początkowo z mozołem, co chwila się potykając. To trzecia część gry. Koniec to swego rodzaju ulga i katharsis.

Tak wyglądały wszystkie sesje, w których brałem udział, oczywiście w bardzo ogólnym i wyabstrahowanym zarysie. Bo na pewno nie były takie same. W opisywanych przed chwilą stanach ujawnia się pewna genialność, wyobraźnia podsuwa obrazy powalające wprost swoją niesamowitością, zadziwiające skojarzenia i zestawienia. Wszystko to na bardzo długo zapada w pamięć. A dzieje się to w grze, w którą można zagrać w każdej chwili, w dowolnym niemal miejscu, bez przygotowań, i potrwa ona jedynie około godziny.

WARIACJE

Na zakończenie kilka słów o rozwinięciach formy Psychodramy. Jeśli oswoiłyśmy się już z tym specyficznym językiem gry, z jej technikami, trikami itd., spróbujmy wprowadzić kilka urozmaiceń. Oto przykłady:

- 1) Zagrajmy w innych konwencjach, np.:
 - cyberpunk: wchodzimy do Sieci...
 - fantasy: wędrujemy prastarymi traktami w trzewiach olbrzymich lasów; kilkusetmetrowe drzewa, wieczny mrok, światło prawie nigdy nie przebija się przez dach listowia...
 - SF: trzydziesty dzień podróży statkiem kosmicznym z Ziemi na Jowisz: coś jest na pokładzie...; komputer szwankuje, radar coś wykrył...

- lecimy balonem, wysoko ponad chmurami. Zanurzamy się we mgłę. Po chwili balon znacznie opada. Wypływamy z mgły, pod dachem chmur. Spoglądamy w dół, a tam...

Możemy zagrać w którymś ze światów popularnych erpegów, w świecie jakiegoś filmu, książki, itp. Możemy przed grą ustalić postaci, które będziemy odgrywać (jak w RPG).

- 2) Możemy jeszcze bardziej upodobnić grę do RPG: dopuścić obok dialogów także formy narracji. Któryś z graczy co chwilę przejmie rolę MG po to, by opisać krajobraz czy scenkę. Cała wieś ciągnie się wzdłuż jednej drogi, która jest chybą zabytkiem wiejskim z XIX wieku. O świcie i pod wieczór wloką się nią wieśniacy poganiając po kilka sztuk bydła, albo taszcząc wiadro wody ze studni sąsiada. Czasem, klekocząc, przejedzie jakaś furmanka... itd.

Wprowadzenie narracji, wraz z dopuszczeniem języka literackiego, daje o wiele większe możliwości kreacji wydarzeń i światów, jednak kosztem możliwości wzniesienia się w grę. Zbliża sesję do RPG (jednak o wartościowaniu rodzajów gier mówiliśmy już na początku). Coś za coś.

- 3) Możemy też lekko upodobnić grę do Dramy, obarczając jednego z graczy rolą odgrywania spotykanych NPC-ów.

- 4) Któryś z graczy może też na sesję Psychodramy przytasiaczyć w głowie zarys jakiegoś ogólnego scenariusza, pomysł na przebieg historii, i co chwila dorzucać kolejny jego kawałek (np. przeczytał właśnie jakąś obfityjącą w pomysły książkę). Pozwoli to uniknąć ewentualnych przestojów przy chwilowych brakach natchnienia.

Możemy również przygotować sobie dokładniejsze, bardziej rozbudowane i dopracowane wstępy, i przekazać je w formie narracji.

NA ZAKOŃCZENIE

Już w klasycznej RPG gra się nie po to, żeby wygrać. Jednak Psychodrama ma jeszcze mniej wspólnego z grą niż RPG. Nie konkurujemy ze sobą, nie rozwiązujemy tajemnic i problemów zadanych przez MG, nie poruszamy się po liniach scenariusza, nie poznajemy przygotowanej przez niego historii. Raczej poznajemy tajemnice samych siebie, zagłęwiamy się we własną wyobraźnię, fantazję, odkrywamy swoje skojarzenia, swoją psychikę. To trochę tak, jakbyśmy śnili na jawie.

No cóż - sami zagrajcie i sprawdźcie, jak wyjdzie to w Waszym wykonaniu. Ja na dzisiaj kończę i ruszam na wyprawę w głąb własnej psychiki...

(...) Wszedłem do środka. Oprócz pokręconego stolika i wiszących półek, wypełnionych małymi słoiczkami, pęczkami wysuszonych ziół i pożółkłymi kartkami z jakimiś zapiskami, stał tam stary kufer. Otworłem go. Wewnątrz, na stercie skórzanego ubrania, leżała księga. Wziąłem ją do ręki, grube tłoczone okładki wykonane były ręcznie z mocnej skóry. Na grzbiecie wyryty był napis, może tytuł: „*de profundis*”. Odchyliłem ciężką okładkę. W pierwszej chwili pomyślałem, że to czyjś pamiętnik. Jednak, gdy zacząłem przewracać grube kartki wypełnione ręcznym pismem, zobaczyłem wiele tabel, przedziwnych wzorów, symboli i... To była gra. Ktoś, mieszkający w tej chacie w samym środku lasów i bagien na wschodnich krańcach Polski, tworzył tu coś niezrozumiałego. Pustelnik, odcięty od świata, nawet od prymitywnego życia odległej o mile najbliższej wsi, pisał coś, co nazwał „*de profundis*”. Jakiż to szaleniec? Czy jego pracy towarzyszył ten sam głos, który ściągnął mnie na bagna? Nie byłem pewien, czy to tylko sen, trzymając w rękach szalony manuskrypt drżałem z niepewności i zadziwienia. Wtedy się obudziłem.

„Niezwykła, wciągająca, ocierająca się o szaleństwo i oparta na niebagatelny pomysł – „*de profundis*” to ambitna gra dla ludzi inteligentnych, wskrzeszająca zapomnianą sztukę i prowokująca do zupełnie nowego sposobu myślenia. Choć w rękach osób zbyt wrażliwych może okazać się niebezpieczna, zapewni niezapomniane przeżycia wszystkim, którzy po nią sięgną.”

Tomasz Z. Majkowski, autor artykułów i przygód, tłumacz

„Lovecraft przewraca się w grobie z rozkoszy! *De profundis*, to najszlachetniejszy powrót do korzeni: ciemny pokój, tylko Ty i lektura. A najstraszniejsze jest to, że straszysz się sam! A jak się mówi „Nikt Cię tak nie przestraszy, jak ty sam.” *De profundis* to najdoskonalsze do tego narzędzie jakie znam.”

Miłosz, autor niewiarygodnego „Skrótu do R'lyeh”, były szef działu ZC w MiM

„Howard Phillips Lovecraft nienawidził gier. Kochał pisać listy. Ale w rzeczywistości grał nieustannie. Grał w „*de profundis*”. Ja pisząc do Was te kilka słów też gram. Uważacie pewnie, że żartuję! Wiedźcie, że dopóki nie przeczytacie „*de profundis*”, nie dowiedziecie się. A kiedy już to zrobicie, będzie za późno. Ale czy możecie się oprzeć temu wezwaniu? Ja nie zdołałem...”

Lukasz M. Pogoda, autor artykułów i przygód

„Jeszcze pięć lat temu spaliliby Michała wraz z całym nakładem „*de profundis*” na stosie... Dzisiaj to on wytworem swojej wyobraźni zajął ogniem spróchniały już termin RPG”

Joe Abrakadabra, szef działu ZC w Portalu



Wydawnictwo Portal

ul. Ks. M. Strzody 2/408; 44-100 Gliwice

www.rpg-portal.pl;

portal@rpg-portal.pl

De profundis

ISBN 83-914727-2-8

Wszelkie prawa zastrzeżone, kopiowanie bez zgody wydawcy zabronione