Przy kufelku

Maciej „Revans” Gniadek



Niestandardowa przygoda, pasująca do każdego systemu fantasy rpg rozgrywającego się w czasach zamierzchłych (jak np. warhammer czy d&d). Wszystkie rażące błędy w pisowni są zamierzone. Aby ułatwić odbiór tekstu oraz jego umiejscowienie będę się miejscami odnosił do warhammera, bez problemu będzie można je przekonwertować do inszych systemów.

Drodzy Miszczowie! Wasi poczciwi gracze zapewne uratowali już tysiące, jeśli nie miliony (zawsze mnie zastanawia co się potem z nimi dzieje) dziewic, zabili tyleż samo smoków, demonów, urzędników, poborców podatkowych (oczywiście możliwe że smoka uratowali, a dziewicę ukatrupili – jak kto lubi), znaleźli tony skarbów, jeszcze więcej skarbów zgubili. Moglibyśmy wymieniać tak w nieskończoność, czyż nie waszmościowie? A gdyby tak troszku… inaczej?

Jak zapewne drogi molu tekstów internetowych spostrzegłeś (bardzo prosty test +30) jest to tekst pisany z tak wielkim przymrużeniem oka, że za bardzo nic nie widać. Powiem wprost, u moich graczy jestem znany z tego, że w każdej mojej przygodzie może się zdarzyć dosłownie wszystko i nic zarazem, oraz z tego że niektóre moje przygody to po prostu odpoczynek dla ich BG, a inne to troszku cięższa praca (smoki demony, urząd skarbowy). Dlatego też proponuję wam przygodę zupełnie inną niż wszystkie. Taką w czasie której gracze będą mogli sobie chwileczkę odpocząć, pozmyślać, po prostu się pobawić. Z drugiej strony pierwsza część przygody zmieni troszkę miejsca standardowego eRPeGa, to ty mistrzu teraz usiądziesz i zaczniesz słuchać, i ewentualnie pytać się, a twoi dotąd tłamszeni gracze przejmą pałeczkę Miszczowania. W skrócie: jest to przygada w formie odpoczynku dla BG, oraz złamania rutyny. Oczywiście można ją świetnie wykorzystać również w chwili gdy MG nie posiada żadnego pomysłu na przygodę/jest zmęczony/czy może w daaaaaaalekiej podróży (nie pytajcie jakiej), jedyne co w niej (przynajmniej na początku) będzie musiał robić, to udawać publiczność wiejskiej karczmy. Więc Mistrzowie siadać i słuchać! Gracze wymyślać, prowadzić i gadać!

Tyle ze wstępu…

P.S.: Nie umiem totalnie wymyślać imion więc przepraszam za wszelkie dziwne nazwy lub imiona znane z gier czy książek.

P.S. II: Tak jest to moja autorska przygoda, chociaż przyznam się, że zainspirowało mnie do jej napisania (między innymi) gra Neverwinter Nights 2 (fakt, faktem tylko gdzieś do fragmeńcika tak może z 5 % tekstu, ale od tego się zaczęło), a dokładniej jej prolog.

Opowiedzcie coś panocku!

Jak źle autor ma w główce

Gracze zmęczeni trudami podróży (dobrze aby tym razem nic ich nie napadło, drogi były suche, ładne, asfalt czysty, że aż nie czuć kół ;) w skrócie albo Misiu zgubił gdzieś całą pomysłowość, albo coś się świcie [a tu heca]), których nie było docierają do wsi. Na pierwszy rzut oka, wioska jak wioska, jedynie wieśniacy mimo wieczornej pory (ok. godziny 19.00), coś się krzątają jakby święty Mikołaj miał przyjść i całą wiochę stroją (o tym potem). Opis wioski na końcu, ponieważ wymyśliłem dość ciekawą (mam nadzieję) lokację do wykorzystania też potem.

Po chwili BG widzą swymi przepitymi oczami mury (dobra deski, nie szalejmy toż to bidna wiocha). Radość na ich twarzach wielka toż to prócz oczywistego miejsca uciech (często wszelakich), a także przy okazji pośredniak dla questów tych wielkich jak stodoła i tych malutkich jak gnom… bez drożdży, za szybko wypiekany. Oczywiście zapewne skierują się w tamtą stronę, jeśli nie zechcą zachęć ich (np. plakat – dzisiaj mordobicie w gospodzie, każdy kto chętny zapraszamy!) odpowiednio.

Gdy nasze zakapiory już wejdą, opisz im to miejsce (im barwniej tym lepiej) np.:

Gdy weszliście do karczmy do waszych nozdrzy dotarł zapach pieczonych mięsiw z dodatkiem bazylii, tymianku i innych ziół. Przy wejściu zauważacie kołki na płaszcze, rzadki to widok, jeszcze rzadszym widokiem są tak przyjaźni goście, którzy już z daleka was witają, niektórzy na start wciskają kufelek piwa, krasnoludy proponują zawody w picu piwa beczkami, elfy śpiewają, a karczmarz zza szynku wyjmuje kufelki ustawia je i nalewa, najwidoczniej dla was, złocistego trunku. Normalnie cyrk na kółkach, wesołe zoo.

Jest to dość krótki opis naszej tawerny, oczywiście możesz, go zmodyfikować (to ty wiesz co twoi gracze lubią, jak ich rozbawić), dwie rzeczy są tylko obowiązkowe: goście i pracownicy karczmy (jak i cała wieś), są bardzo przyjaźni – zresztą rzadko ktoś do nich zagląda, taka wioska na krańcu świata; Poza tym karczma (jak i wioska) to istny tygiel kulturowo-rasowo-wiekowo-płciowy, powinni znaleźć się tutaj przedstawiciele większości ras jakie występują w waszym uniwersum. Dlaczego? A to w opisie wioski na samym końcu.

UWAGA!!! Wioska ma tajemnicę, ale nie mroczną, wręcz świetlistą jak żarówka 100W, oczywiście jak zwykle opisana w opisie wioseczki.

Gdy gracze najedzą się, napiją, odsapną i co tam jeszcze muszą zmajstrować (co ciekawe wszystko gratis – z okazji święta, oraz to już w tajemnicy patrz opis wioski) karczmarz opowie im o święcie jakie jutro ma mieć miejsce. Ważne jest tylko to aby nie było ono opisane w żadnym podręczniku, czyli gracze za diabła i lenina nic o nim wiedzieć nie mogą. Przykładowo odnosząc się do młoteczka, (tam wiem na 100% że takiego święta nie ma), będzie miało miejsce Święto Integracji Istot Wszelakich Oraz Bohaterom Obijającym Smokom Organy w skrócie SIIWO BOSO. Oczywiście karczmarz wyssał tą nazwę z palca, jutro odbędzie się po prostu święto na pamiątkę zwycięstwa mieszkańców wiski nad czterema armiami, bogów chaosu (łaj?, znowu opis potem we wiosce). W chwili gdy skończy gracze powinni się zorientować że zostali otoczeni przez gości karczmy. Powinni wyglądać jak zombie i najlepiej bełkotać (hmm…. może tak coś oryginalnego… mózgi?, albo wątroba!), gracze nie powinni ich móc zaatakować (np. zostawili broń przy płaszczach, magowie nie mogą czarować bo coś tam - wymyśl coś, za chwilę to zadanie będą mieli gracze). Gdy nasze koziołki ofia… to znaczy kochani gracze będą śmiertelnie przerażeni, cała karczma… buchnie śmiechem. Goście tez swoje chłopy i kobity i żarciki ich się trzymają.

Kiedy emocje już opadną, jak temperatura na Syberii. Goście dosiądą się do nich poczęstują piwkiem, miodzikiem (wraz z karczmarzem oczywiście, choć graczy powinno zdziwić że każdy z gości sam wchodzi do składziku i przynosi co uważa za potrzebne, a karczmarz się jeszcze cieszy). Zaproponują jakąś krótka zabawę (hulańce-tańce [jeśli przedstawicielki płci pięknej są w drużynie to tym chętniej], rzut toporem w beczkę, czy biegi dookoła karczmy po stołach). Po ewentualnych zabawach (nieważne jak na razie gracze się zachowują), nastąpi wielkie poruszenie i cała „zawartość" karczmy zaprosi graczy do właśnie co przygotowanego stolika i poproszą o opowieść, na temat ich przygód. I teraz zapnijcie pasy, bo będzie ostra jazda i jaja jak berety.

Czas na bajeczkę!

W tym momencie, powinna nastąpić zamiana ról. Jeżeli gracze się nie zgodzą, znaczy to że nie umieją się dobrze bawić i powiedz im że nagle budzi się po środku lasu, to wszystko to był chyba tylko sen, ale z drugiej strony każdy z nich trzyma w ręku kufelek od karczmarza. Brutalne, ale jeśli gracze się nie zgadzają (można dodać prośby tłumu) i ogólnie nie chcą się bawić, wtedy trzeba uciąć całą przygodę, zapakować ją do ładnego pudełeczka i poczekać, aż pojawią się gracze bardziej hmm… dojrzali (tak, dobrego słowa użyłem, bo człek [elf, gnom, krasnal] dojrzały powinien się tez umieć uśmiechnąć). Oczywiście nie powinieneś brogi Miśku skreślać ich za szybko, ale jeżeli

po całej przygodzie okażą, się niemili, dla mieszkańców, zarozumiali, aroganccy lub co gorsza egocentryczni – ukaż w/w sposobem z dodatkiem np. wilków, demonów (czy co inszego odpowiedniego do wagi przewinienia znajdziesz oraz dostosowanego do systemu – tylko uwaga gracze nawet jeśli je pokonają nie powinni NIC na tym zyskać [składniki do alchemii, przedmioty, itp.] prócz PD, oraz mogą odnieść kilka poważniejszych ranek.

W tym miejscu zakładam, że się zgodzili. Misiek gry, powinien im dać kilka rad (pomysł z opowieścią można wykorzystać też później, oczywiście z bardziej rzeczywistą gawiedzią – chyba że gracze zostaną polubieni przez mieszkańców wioski [**nazwijmy ją Drewnipizgocz**] i będą do niej wracać, w tym miejscu opowieści są zawsze mile widziane), oto one:

-Nie musicie mówić prawdy, ale z drugiej strony tez nie przesadzajcie z kłamstwami – ci mieszkańcy to nie debile (czyli, jeżeli gracze powiedzą, że pokonali na raz, sami, 10 wielkich demonów i 3 smoki to raczej mieszkańcy ich wyśmieją [odniesienie warhammer], z drugiej strony mistrzu nie ograniczaj ich tez zbytnio, przycinaj im tylko w momentach nazbyt wielkiej fantazji, odpowiednimi zachowaniami, granej przez twą osobę gawiedzi).

-Starajcie się dopasować opowieść do wszystkich słuchaczy, wiadomym jest to, że nie da się zadowolić wszystkich , więc np. w wypadku gdy przedstawiacie motyw szczególnie ciekawy dla dzieci, możecie odpowiednio między wierszami, iż prawda jest delikatnie inna (czyli, panie prezesie odgrywając publiczność, powinieneś, dawać graczom odpowiednie sygnały, al. Pamiętaj w tej wiosce mieszkają WYROZUMIAŁE istoty)

-W tych przygodach BG powinni być dobrzy (lub przynajmniej nie źli, mieszkańcy tej wioski nie przepadają za złem) – tego nie mów im bezpośrednio tylko, ujmij to jakoś.

-Macie wszyscy się wypowiadać – (nie tak że tylko jedna osoba mówi, a reszta odpowiada – *tak było, yhy, uhu, mnmn*. Oczywiście istnieje duże prawdopodobieństwo iż jedna osób będzie grała główne skrzypce, w takim wypadku nie ograniczaj jej, ale zachęcaj tez troszkę pozostałych)

- I najważniejsze, zasada wręcz która jest jak Primus Inter Pares: Wszyscy mają się dobrze bawić (koń jaki jest…).

-Karczmarz zaproponuje aby gracze opowiedzieli swą opowieść na dworze, przy ognisku (patrz budowanie nastroju), odpowiednie miejsce już jest.

- gracze mogą, a nawet powinni robić przerwy (oczywiście nie jak na Polsacie czy tvn-ie co 20 minut po 0,5 h).

Tyle z opisu zasad, reszta zależy tylko od was, chociaż można troszkę temu dopomóc. Jak? O tym za chwileczkę. Pamiętaj tylko ady po opowieści nagrodzić graczy, nie za jakość a za to jak się starali, nie każdy z nas jest urodzonym aktorem, ale w grach RPG **każdy** powinien się **dobrze bawić**. Taki jest cel tego wszystkiego nie zapominajmy o tym.

Wina, wódki i trzy nagie krasnoludki!

Jak pomoc w tej przygodzie graczom? Proste zbudować odpowiedni nastrój. Osobiście jestem przeciwnikiem alkoholu (spożywanego realnie) na sesjach, maximum u mnie to jedno piwko… w sumie na wszystkich. Dlatego nie zaproponuje „polania” graczom, ponieważ prócz oczywistych skutków, dodatkowo, mogą stać się aż nazbyt śmiali i całą przygodę szlag trafi, krew nagła zaleje.

A teraz już bez biadolenia normalne budulce klimatu:

- dużo napoi – łatwo zasycha w gardle ale o tym każdy wie
- dobre byłby jakieś stylizowane kufle – wiem trudne do osiągnięcia sam takich szukam w dobrej cenie
- jakieś jedzonko – ale nie czipsy i inne nowoczesne – lepsze byłby jakieś mięsa, chlebek, bułeczki, normalne karczemne żarcie (Żur, Żur i jeszcze raz Żur! Najlepiej w chlebku, mniam!). To porada dla bardzo ambitnych.
- fajnie byłby całą przygodę, rozegrać na dworze przy ognisku, najlepiej wieczorem lub w nocy (jakiś camping w lesie OCZYWIŚCIE Z ZABEZPIECZONYM OGNISKIEM, ORAZ CAŁY ODPOWIEDNIO PRZYGOTOWANY, byłby the best)

- przydałby się tez inne osoby, które razem z miśkiem, będę odgrywały rolę gawiedzi i zadawały ewentualne pytania, będzie to szczególnie łatwe do zorganizowania jeżeli przygoda będzie miała miejsce na jakimś LEGALNY i ZORGANIZOWANYM campingu. Ważne jest tylko to aby były to osoby, które nie zniszczą sesji.
-wyłączyć WSZELKIE ELEKTRONICZNE sprzęty, szczególnie komórki telefoniczne i inne rozpraszacze, tak ciebie MG tez to obowiązuje, więc papa laptopku (chyba, że szprytnie schowany do puszczani muzyki).
-w czasie przygody (za wyjątkiem przerw, chociaż wtedy też ograniczyć do minimum) 0 off topicu.
-jeżeli przygoda będzie w pomieszczeniu, zrezygnuje z elektrycznego oświetlenia, tylko świece itp.
-daj odpowiednią muzyczkę (na youtube jest jej dużo wystarczy wpisać RPG Tavern Music Compilation), jeżeli będziesz ją odtwarzać ukryj jakoś laptopa, podłącz w miarę możliwości kabelek i zapętl te utwory. Jeżeli będziecie na dworze i będzie słychać odgłosy nocy i trzaskające ognisko możesz ten punkt pominąć. Dodatkowo gdy będziesz odtwarzać muzykę, pamiętaj iż ma ona lecie w tle, cichutko, ma nie przeszkadzać.
-Jeżeli będzie taka możliwość zamiast muzyczki, ktoś może cichutko brzdękać na gitarze lub jakimś innym instrumencie (ale z głową, trąbka raczej się nie nada)
-I ostatnia propozycja, fajnie by było gdybyś wprowadzić jakieś rekwizyty (prócz kufelków, które opisałem wyżej), np. sakiewki i inne pierdułki (do kupienia na allegro za parę groszy lub uszycia samemu, chwilowo nie zrobię poradnika jak takie coś stworzyć, bo zamierzam sobie parę groszy na tym spróbować zarobić).

Zacnie prawicie, ostańcie z nami

Jeżeli gracze się starali, to mieszkańcom wioski wszystko się podobało i zaproponują graczom udział w jutrzejszym święcie, jeżeli zaś gracze zrobili wszystko na odwal się to mieszkańcy delikatnie im wyperswadują, iż nie życzą ich sobie tutaj w czasie ich święta (jak „delikatnie" to zależy od uporu graczy).

Przykładowe zabawy święta:

-Bójka w karczmie, 4-5 osobowe drużyny umieszczane są w specjalnym budynku (nieużywany, obecnie przyszykowany do bójki, ale uwaga nie walący się, w dobrym stanie technicznym) i okładają się maczugami, wygrywa ta drużyna która jako ostatnia utrzyma się na nogach. Dzięki umiejętnością magów, są oni tutaj chronieni przed poważnymi obrażeniami, więc tylko tracą przytomność (nie tego rytuału nie da się gdzie indziej wykorzystać)
-ujeżdżanie wielkiej świni
-przeciągnie linii (duże drużyny po 20-30 osób, przegrani lądują w błocie)
-zawody strzeleckie
-wyścigi zwykłe, w workach, na jednej nodze i co jeszcze miśku wymyślisz.

Nie podaję tutaj żadnych statystyk, ponieważ każdy system inaczej się do nich zabiera. Ogólnie, zamiast statystyk graczy ważniejsze będzie ich pomysłowość, uczciwości i ogólnie zachowanie.

PAMIĘTAJ NIE ZRÓB Z ZAWODÓW KOLEJNEGO RZUCANIA KOŚĆMI, na czas tej przygody w ogóle je najlepiej schowaj do pudełeczka.

Nagrody: jeżeli gracze będą chcieli się bawić, będą uczciwi oraz ogólnie w porządku zaproponuj im możliwość wracania do tej wioski kiedy tylko będą chcieli oraz możliwość złożenia przysięgi jej ochrony (niech dostaną jakąś premię do statystyk [tylko bez przesady i niech dowiedzą się o tym po przyjęciu lub odrzuceniu oferty]) {UWAGA złożenie przysięgi oznacza jedynie, że po śmierci ich dusze (i co ciekawe ciała) więc każdy zamiast do zaświatów, staną się mieszkańcami tej wioski (i dalej tak naprawdę będą mogli żyć, ale już jako postacie niegrywalne) poinformuj o tym graczy – pamiętaj to jest nagroda i wielki zaszczyt) w nagrodę dostaną jeszcze kufelki od karczmarza, do których nalewał im pierwszego browarka, natomiast jeżeli będą oszukiwać lub ogólnie źle się zachowywać wtedy zastosuj wyżej opisaną karę.

Tajemnica, tajemnicą, ale porządek w papierach być musi!

Tajemnica wioski – jest dość skomplikowana, z powodu ograniczenia długości tekstu, tutaj opiszę ją tylko po krótce tyle ile jest potrzebne do przygody (a właściwie nawet troszkę więcej, tylko tyle opiszę aby MG nie popełnił jakieś gafy na przyszłość), resztę postaram się opisać w najbliższym czasie po Kufelku na polterze w dziale warhammer (wfrp.polter.pl).

Więc w skrócie: W wiosce możemy spotkać przedstawicie każdej dobrej cywilizowanej rasy (elfy, krasnoludy, ludzi, niziołki etc.). Oczywiście większość mieszkańców ukrywa swoją prawdziwą specjalność przed obcymi (do czasu ich bardzo dobrego poznania, i złożenia przysięgi ochrony wioski i jej „skarbu"), spotkamy tutaj np. Elfiego Mistrza Wysokiej Magii (Qhaysh), kilku potężnych wojowników krasnoludzkich etc.

Wszyscy mieszkańcy chronią artefaktu spoczywającego w krypcie pod wioską, przedmiot ten ma bardzo duże znaczenie, w walce z chaosem tzn. nie pozwala używać bogom chaosu pełni ich mocy bezpośrednio na śmiertelnikach (już wiecie dlaczego zawsze się męczą, wysyłając armie, zamiast np. po nurglowemu rozpętać [bez kultystów, samoistnie] wielką zarazę? Czy też po prostu zabić większość nie wiernych, za pomocą jednego skinięcia paskudną dłonią?). Dzięki temu sama wioska jest niewidoczna dla tych którzy nie powinni tu dotrzeć (nawet dla armii chaosu), jedynie sojusz wszystkich żywych aktualnie bóstw chaosu (aktualnie Khorne, Nurgle, Slaanesh, Tzeenth, Malal), może doprowadzić do odnalezienia tej wioski. Na szczęście jest to niemożliwe. Wydarzyło się to tylko razgdy armie Khorna, Nurgla, Slaanesha i Tzeentha oraz sam Malal, zjednoczyli siły. Lecz mieszkańcom wioski udało się ją obronić, poprzez pomieszanie armii i zwrócenie ich przeciwko sobie. Wielu z nich zginęło, ale udało się odepchnęli zagrożenie i jeżeli chaos nie zniszczy świata i nie zjednoczy się, nie będzie w stanie zaatakować wioski i całkowicie przejąć władzy nad światem. Na szczęście dopóki istnieje więcej niż 1 bóg chaosu zagrożenie jest nierealne, nigdy się nie zjednoczą, a umierać tez im nie spieszno.

Mieszkańcy wioski ponadto to nieśmiertelne istoty które co prawda nie mogą opuszczać wioski (w postaci materialnej, a w niematerialnej nie mogą oddziaływać za bardzo na świat), ale są nieśmiertelni.

A co do tajemniczych kufelków. Nie mają one żadnej mocy, są tylko obecnie pamiątkami, co będzie… wszystko się wyjaśni. A jedynie obecnie nie da się ich zgubić, zawsze się znajdą oraz na każdym z nich jest jakiś symbol (symbolizuje BG).

Tyle opisu wystarczyć winno, reszta jak pisałem pojawi się za jakiś czas na polterze.

Reasumując

Ma być to przyjemna i lekka przygoda, ale też i wstęp do większej kampanii. Jeżeli tajemnica wioski Ci nie odpowiada, usuń ją.

A i jeszcze jedno przygoda kompletnie nie nadaje się dla postaci złych, oraz sztywnych (nie chodzi mi tym razem o nieumarłych).

Życzę miłej gry i niech kufelek będzie z wami!