JESIENNA GAWĘDA

O wyborach

Ignacy Trzewiczek

Paweł grał rycerzem. Wywodził się ze starego, legendarnego doryjskiego rodu. Rodu, który od trzech pokoleń chyli się ku upadkowi. Wygasa. Bohater Pawła mał tylko jednego brata, nie mał syna. Wspaniała, ponad sześćset letnia historia rodziny właśnie dobiegała końca. Wszystko wskazuje na to, że to już ostatnie pokolenie. Dawne przekazy mówią, że wszystkie nieszczęścia zaczęły się, kiedy z zamku wykradziono rodowy miecz. To było trzy pokolenia temu. Wygląda na to, że ród został przeklęty. Od tej pory, z roku na rok było gorzej. Rycerze szukają tego miecza niemal od dwustu lat. Niestety, stracili już nadzieję. Nadchodzi koniec rodziny.

Marcin grał antykwariuszem, pochodził z Cynazji. Był niezwykłym historykiem, zdolnym, dociekliwym, obdarzonym łutem szczęścia. Od lat interesował się mitami o starożytnej rasie Rodian. Teraz, po miesiącach badań domyślał się, gdzie leży odpowiedź na pytanie, które uczeni zadają od wieków: „Co spotkało prastarą rasę?". Największa zagadka historii mogła zostać wyjaśniona. Klucz krył się w ruinach pewnego zamku, na południu Dorii...

Lubię klimaty dark fantasy, sesje na pograniczu horroru i fantasy. Lubię też przysłowiową jesień i deszcz. Od lat prowadziłem tak Warhammera i do takiego przez kolejne miesiące was nakłaniałem. W sumie nie było tych artykułów tak dużo, jak można by sądzić. Na łamach MiM ukazały się bodaj dwa, w Portalu sześć. Dwukrotnie pisałem o prowadzeniu walki, raz o prowadzeniu bitew, raz o wiedźmach, raz o kultach i ostatnio, w grudniu 2001 o kapłanach. W końcu nadszedł czas na ostatni odcinek cyklu.

Jak robi się dobrą przygodę dark fanasy? Dziś odpowiem na to pytanie wprost, bez ozdobników. Dobra przygoda musi zawierać wybory. Nic więcej. Nie trzeba super klimatu, skomplikowanej intrygi, pięknej scenografii i idealnie dobranej ścieżki muzycznej. To tylko dodatki, nic ponad. Tak naprawdę wszystkie te elementy to jest para w gwizdek, jeśli nie ma w przygodzie wyborów. Jeśli zaś są, przygoda będzie świetna.

W pierwszej Jesiennej gawędzie, jeszcze na łamach MiM podałem listę *warhammerowych* filmów: „Siedem", „Uśpieni", „Gorączka". Mógłbym dziś dodać do tej listy „Informatora", czy „Dzień próby". Widzieliście je? Zapewne tak, przynajmmniej część z nich.

Przełomowy moment filmu „Uśpieni"? Odpowiedź na pytanie, jaką decyzję podejmie postać grana przez Roberta de Niro. Ksiądz skłamie w sądzie, czy jednak nie zdecyduje się na ten krok? To najważniejszy moment filmu.

Finałowa scena „Siedem"? Odpowiedź na pytanie, jak postąpi bohater grany przez Brada Pitta. Pociągnie za spust, czy nie? Przez cały film budowane jest napięcie - by w tym momencie osiągnąć apogeum. Zrobi to, czy nie? Wybór.

W „Informatorze" fabułę zbudowano wokół odpowiedzi na pytanie, czy Russel Crowe złoży zeznania przeciw swojej firmie, czy odmówi. Zrujnuje sobie życie, czy się wycofa? Przełomowy moment filmu to chwila przed budynkiem sądu. Wszyscy zastanawiamy się - wejdzie tam, czy jednak wsiądzie do taksówki i odjedzie? Facet ma wybór - wszystko jest w jego rękach. W tej magicznej scenie nie ma wybuchów, efektów specjalnych, dużych dekoltów... Jest tylko trawnik, morze na horyzoncie i jeden gość, rozważający swoją decyzję. Duże emocje. Minimum środków.

I tak dalej, i tak dalej. Zawsze, kiedy mamy do czynienia z kawałem dobrego kina, pojawia się wybór, a wraz z nim niezwykłe emocje. Podobnie jest w grach fabularnych, zawsze, kiedy postawimy przed graczami dwie alternatywne drogi, w przygodzie pojawią się emocje. Cała sztuka, by zdawać sobie z tego sprawę i potrafić przygotować wszystko z premedytacją. Ja sam uczyłem się tego długo, a właściwą drogę pokazał mi dopiero Michał Oracz. Od tej chwili moje przygody straciły na scenografii, lecz w żadnym razie nie stały się nudne. Raczej mimo wszystko zyskały.

Gry dark fantasy niejako z założenia, odgórnie zakładają pojawienie się w przygodzie wyborów - choć trzeba trochę doświadczenia, by zacząć je dostrzegać, a następnie bardzo zimno, wręcz mechanicznie wprowadzać w scenariusz i wykorzystywać. Świat Warhammera generuje dziesiątki pytań, które postawione bohaterom graczy rozpalą przygodę. Są w Starym Świecie kupcy służący bogom chaosu, lecz za swe pieniądze wspomagający także biednych darmowymi posiłkami. Mutanci zajmujący się leczeniem ludzi, potajemnie jednak żywiący się ludzkim mięsem. Szlachta wyzyskująca ponad miarę poddanych, lecz jednak broniąca od wieków granic Imperium przed atakami wojsk chaosu i zapewniająca wszystkim spokojne, choć ciężkie życie. Źli, dobrzy, ot Warhammer...

Jak sądzicie, dobre te pytania? Ci kupcy kultyści? Będą z tego interesujące wybory na sesjach? Prawdę mówiąc są zupełnie do niczego. Nigdy nie zabierajcie się za to od tej strony.

No bo zastanówmy się, co graczy interesuje, czy kupiec jest kultystą, czy nie? Jeśli jest kultystą, trzeba go *kill him*, bo to jest Warhammer. Żaden z graczy nie będzie przejmował się jakimiś enpisami żebrakami. Żadnego z nich to nie skłoni do zmiany decyzji. To nie jest żaden wybór. Gość jest kultystą = gość jest martwy. Wierzycie, że gracze zaczną się kłócić o to, czy zabić mutanta, czy nie? No, bez żartów. Jedyne, o co mogą się kłócić, to o to, kto ma dostać za niego PD, ten kto zadał więcej obrażeń, czy ten, kto zadał decydujące pchnięcie. Nie oszukujmy się i nie udawajmy sami przed sobą - prawda jest brutalna. Gracze na sesji nie są tak idealni i wspaniali, jak chcieliby tego romantyczni autorzy gier i przygód. Nie dadzą się wrobić w dramatyczne, wyssane z palca rozterki moralne - znane z kiepskich powieści fantasy. Na sesjach jest o wiele bardziej prozaicznie, a zachowania graczy są zazwyczaj bardzo bardzo proste. Cynizm, pedeki, kości.

Serwowanie tak oderwanych od gracza wyborów - czy kupiec jest zły, czy dobry nie ma żadnego przełożenia na emocje na sesji. Dla gracza to żaden wybór. Jest zły. Kill him. Koniec.

Trzeba się do tego zabrać troszkę inaczej. Pozwólcie na kilka przykładów, a w między czasie pojawi się i teoria.

Mam w drużynie dziewczynę, dziewczynę niezwykłą. Mariola nie jest delikatną, przestraszoną istotką. Jest zdecydowana, odważna, bierze z życia to, czego chce. Silna kobieta. Dałem jej odpowiednią do jej charakteru rolę - grała jedną z pięciu kobiet w szkole dla oficerów w armii Kordu. Najsilniejszej, najwspanialeszej armii świata Monastyru. Jak przystało na BG, była prymuską i radziła sobie świetnie. Za dwa tygodnie egzamin - czysta formalność, a potem nominacja. Mariola od razu pokochała tą postać.

Fabuła przygody była bardzo prosta. Naciski z generalicji są jasne - postać Marioli ma zrezygnować i wycofać się z przystępowania do egzaminu. Generalicja nie chce w swoich szeregach kobiety. Jeden z graczy odgrywał brata Marioli, drugi przyjaciela rodziny. Obaj wiedzieli o tym, że wojsko ma już papiery, którymi zniszczy rodzinę, jeśli Mariola nie zechce dobrowolnie złożyć rezygnacji... Pierwsza minuta sesji? Wyglądała mniej więcej tak:

Mijały kolejne minuty, a oni wciąż nie mogli nacieszyć się swoim widokiem. Ostatni raz widzieli się przecież niemal siedem lat temu. Jak ten czas płynie! Cynazyjczyk usunął się w cień, siadł przy stole spoglądając za okno. Nie chciał przeszkadzać rodzeństwu w tej radosnej chwili. W końcu jednak Fabio spoważniał, przypominając sobie, po co przybył. Podszedł do stołu, nalał wina. Spojrzał na siostrę.

- *Nie spodoba ci się powód, dla którego cię odwiedziłem.*
- *Cokolwiek to jest, mów, nie ukrywaj pod pięknymi słowami.*
- *Nie przystapisz do egzaminu. Jutro rano złożysz rezygnację ze szkoły. Proszę cię o to w imieniu swoim i naszego ojca.*

Gdy w tym momencie zobaczyłem minę Marioli, wiedziałem już, że ta sesja musi wypalić. To był strzał w dziesiątkę. Jedyne, o co się bałem to czy Mariola zaraz nie wstanie od stołu i nie strzeli Obiego prosto w łeb. Facet balansował na niebezpiecznej krawędzi. Przy stole, przy którym graliśmy dosłownie się zagotowało. *„Mój bracie, chyba kurwa oszalałeś"* - padły słowa i już wiedziałem, że emocje wzięły górę nad odgrywaniem postaci, a Mariola tak się wściekła, że na moment wypadła z roli. To dobrze. Kiedy gracze zapominają o odgrywaniu postaci, to znaczy, że emocje porwały wszystko. Gdy do dyskusji włączył się Blaszak i przychylił się do argumentów Obiego, obaj usłyszeli: „Wynoście się z mojego domu!! Nie chcę was widzieć."

Sesja potoczyła się sama. Przez te cztery godziny nie odezwałem się więcej niż kilka razy. Pojawiło się dwóch bodaj enpisów, a gracze ruszyli się z miejsca nie wiecej niż kilka razy, tylko na chwilę. Znakomita większość gry była to kłótnia pomiędzy Mariolą, a chłopakami. Nie było wspaniałych lokacji, nie było pościgów, nie było nic, nic oprócz emocji.

Czym różnił się ten wybór od tych podanych na początku artykułu? To wybór, który bezpośrednio dotyczy gracza. Mariola dostała postać zdolnej szlachcianki, która właśnie ma zdobyć tytuł oficerski, a chłopaki chcą, by z tego zrezygnowała. Tu nie chodzi o to, czy mutanci są *be*, tu nie chodzi o to, czy szlachta nadmiernie wyzyskuje chłopstwo. Tu chodzi „o mnie", o moją postać. A od mojej postaci *wara*, czyż nie? Przygoda, a zatem i wybory muszą dotyczyć graczy. Pisząc scenariusz piszecie go dla graczy, dla konkretnych bohaterów i od początku do końca musicie o tym pamiętać. Jeszcze jeden przykład:

- *Nie masz Panie dużego wyboru. Inkwizytor zdobył potrzebne mu dowody. Los pańskiej rodziny zdaje się być przesądzony. Nie masz nad czym debatować i rozmyślać. Wsiadaj na koń i ruszajmy, póki jeszcze czas. Pan wciąż możesz się uratować.*

- Mylisz się kawalerze.
- Mylę? Nie sądzę. Nie zatrzymają nas siłą, Inkwizytor nie ma tyle świty. Zresztą, uciekniemy nocą, nie zdołają stanąć nam na drodze.
- Powtarzam, mylisz się pan.
- Nie rozumiem.
- Ten człowiek przybył do mego zamku, by go mi odebrać. Przybył, by zrujnować moje życie i zepchnąć mój ród w cień. Jest więc nad czym debatować, uwierz mi. Mam spory dylemat.
- Nic nie poradzisz na inkwizycję, sam żeś to powtarzał.
- A jednak - hrabia podszedł do Cynazyjczyka i spojrzał mu prosto w oczy. - Mogę cię przecież panie prosić, byś podszedł do niego jutro z rana, obraził go, a następnie zakłuł w pojedynku, który niechybnie z tego wyniknie. Nie stanowiłoby to dla pana większego problemu, czyż nie? W Cynazji to nader powszechny sposób pozbywania się wrogów. Na moim zamku zginie inkwizytor. Trudno będzie się przed tym obronić, choć fakt, iż to pan go zabiłeś, znacząco może mi pomóc. Pan oczywiście musiałbyś natychmiast wyjechać.
- Ale...
- Mogę też wpędzić go w zasadzkę. Kiedy zbierze wszystkie dowody i ruszy w drogę powrotną do stolicy, może przecież spotkać go wiele niebezpieczeństw, że wymienię tylko watahę orków, której ślad napotkaliśmy trzy dni temu. Pan Stanić bez trudu podprowadzi orków i rzuci ich wprost na orszak inkwizytora, mam rację panie Stanić?
- W Agarii... - Stanić jednak przerwał. Wstał od okna, podszedł do dwójki przyjaciół, spojrzał w oczy hrabiego - Robiłem to już nie raz, jeśli to wystarczy panu za zapewnienie.
- W pełni. - hrabia ponownie zwrócił się do Cynazyjczyka - Mój ojciec będzie więc odpowiadał tylko za to, iż nie zapewnił należytej ochrony osobie duchownej w drodze powrotnej do stolicy. Kara za to będzie symboliczna, nic ponad wyrazy żalu i smutku, może upomnienie. Dowody tymczasem zaginą.
- Zatem?! Nad czym debatować! Myślałem, że jesteś pan w większych opałach!
- To jednak nie koniec możliwych dróg.
- Rozważasz pan jeszcze inne rozwiązanie? Lepsze?
- Tak, tak sądzę. Jutro z samego rana strzelę mu prosto w pierś, a potem zakłuję każdego z pośród jego świty, który stanie na mej drodze. Myślę, że to rozwiązanie przyniesie mi najwięcej satysfakcji.
- Pan żartujesz?
- Jutro około południa wybieram się na zachód, poza granice Kary. Czy zechcecie mi towarzyszyć?

Jest zły inkwizytor i jest gracz, któremu duchowny nadepnął na odcisk. Żaden to wybór, czy zabić go, czy nie. To jasne, że gracz będzie chciał wykończyć szwarccharaktera. Wszyscy gracze są mściwi. Jak zatem wycisnąć z tej fabuły emocje? Stawiamy przed graczem prawdziwie frapujący i emocjonujący dylement. Jak tego drania wykończyć, bo dróg jest co najmniej kilka, a każda kusząca.

To też była prosta i świetna sesja. Przez pierwsze bodaj dwie godziny odgrywałem demonicznego Inkwizytora, potem już nie musiałem. Gracze zajęli się sami sobą. Zaczęli przygotowywać się do wyprawienia intruza na tamten świat. Debatowali i planowali - kłócili się i przekonywali kolejnymi argumentami. Blaszak radził, by załatwić Inkwizytora tak, by rodzina była poza podejrzeniami. Był Cynazyjczykiem, mógł wykończyć Inkwizytora, a ród MOracza byłby „czysty".

Nic z tego. Michał nie odpuścił Inkwizytorowi. Sam go wykończył. To była sesja z dobrym wyborem. Dobro rodziny, czy osobista satysfakcja? No cóż, zbyt dobrze odebrałem Inkwizytora, by Michał mu odpuścił.

Oba przytoczone przykłady pochodzą z sesji Monastyru - gramy w tą grę od niemal dwóch lat, ostatni raz w WFRP grałem bardzo dawno temu. Teraz, pisząc i prowadząc Monastyr, korzystam z wiedzy jaką zdobyłem i z umiejętności wplatania w przygodę odpowiednich tematów do podjęcia decyzji - takich, by gracze byli tymi decyzjami bezpośrednio dotknięci. Przykład warhammerowy właściwie postawionego wyboru, który pamiętam i który też w pełni świadomie wplotłem do przygody pochodzi z przygody „Cwał", z Władcy Zimy. Gracze pędzą na złamanie karku do obozowiska orków, by odbić z ich rąk porwanego generała Imperium. W końcu docierają do miejsca oznaczonego na mapie jako skrót. Trzeba podjąć decyzję. Wybór.

Jeśli ruszą normalną, pewną trasą, na pewno dotrą na miejsce, ale prawdopodobnie będą spóźnieni i co gorsza trafią do obozowiska orków od frontu. Nie ma szans na ich zaskoczenie.

Jeśli ruszą tym skrótem - o którym nic absolutnie nie wiedzą, ot to tylko prosta kreska na mapie - zaoszczędzą masę czasu i dotrą do obozowiska od tyłu. Lecz czy to naprawdę jest skrót? Może to jakaś cholerna głupia, przypadkowa kreska...?

Ta decyzja dotyczy graczy. Albo będą walczyli z orkami otwarcie, albo z zaskoczenia. Albo zdążą na czas, albo schrzanią misję. Proste i skuteczne. Prowadziłem trzykrotnie „Cwał" i trzykrotnie doszło do spięcia między graczami.

Może trudno w to uwierzyć, ale im prostsze wybory, tym lepiej. Przyziemne, prozaiczne, wręcz prostackie. Muszą jak najbardziej dotyczyć graczy, bo wtedy gracze poczują smak podejmowania decyzji. Im bardziej mechaniczna decyzja - związana z możliwościami bohaterów, z ich umiejętnościami, czy charakterem, tym lepsza. Wyobraźmy sobie armię orków maszerującą wyschniętym korytem rzeki. Gracze mogą pokonać ich rozsadzając tamę na jeziorze lub korzystając z potężnego zaklęcia, które mają na pergaminie. Nikt nigdy z niego nie korzystał, a zaklęcie jest jednorazowe. Podobno jest potężne.

Prostacki wybór, co? Spróbujcie go kiedyś - zobaczycie jak się gracze podzielą na dwa obozy - tych, co chcą szybko i łatwo zainkasować pedeki - odpalając zaklęcie i wy-

kańczając orków bez trudu, oraz tych, co wolą przez trzy godziny sesji rozwalać tamę, lecz nie ryzykować nieznanej magii. Mogą szybko lecz ryzykownie, lub bezpiecznie lecz długo i nudno. Mogą przepłynąć przez wzburzone jezioro, lub obejść je wzdłuż brzegu. Mogą zgłosić przestępstwo do straży miejskiej lub samemu w kilka minut wymierzyć sprawiedliwość. Mogą ukraść potrzebny przedmiot lub kupić go po długich targach. Tracą kasę albo czas. Ryzykują życiem, czy wolą bezpiecznie? Decyzja zawsze dotyczy przyszłości graczy i ich postaci. Nie mutantów, czy kupców.

Na jednej z sesji Monastyru gracze dość przypadkowo uwolnili z więzienia elfa. Elfy w Monastyrze to maszyny do zabijania ludzi. Prawdziwi mordercy. Kilkudziesięciu ludzi ruszyło w lasy na polowanie na tego jednego elfa, by dopaść go i spalić na stosie. Noc, nawoływania, ujadanie psów. I jeden elf w ciemnościach nocy. Zabójca ludzi. Uciekinier.

Los oczywiście chciał, że to gracze dopadli go w malutkim jarze.

Rzucić się na niego i spróbować pokonać? Chwała i sława zapewniona, jednak trzech ludzi może nie dać rady zbiegowi. Szanse oceniali pół na pół. Mogli go zakłuć, on mógł zakłuć ich. Elfy potrafią wiele. Atakowanie elfa to było duże ryzyko.

Mogli też się wycofać. Elf był im wdzięczny za uwolnienie go z więzienia (mimo, że przypadkowe). Nie atakował graczy. Mogli wycofać się i udać, że go nie spotkali. Elf wyrżnie wtedy tych trzydziestu ludzi, biegających w ciemnościach lasu, ślepych i strasznie wolnych - w porównaniu do niego.

To jest wybór. Chwała, czy życie? Dałem im to na tacy. Wybrali życie. Elf wyrżnął połowę nagonki i uciekł z okolicy. Gracze przeżyli. Potem żałowali. Było im wstyd, że stchórzyli.

Oczywiście, na finiszu długich kampanii, w momentach, kiedy enpisi przestają być kolejnymi napotkanymi ludzikami, a zamienią się w prawdziwych bohaterów, kiedy po kilkunastu sesjach prowadzonej przez ciebie epopei bohaterowie niezależni staną się dla graczy równie ważni, jak sami BG, nadejdzie czas na to, byś przygotował na sesji dramatyczną scenę, coś, co znamy z kart powieści, chwilę, kiedy gracze będą musieli zdecydować o tym, czy ratować siebie, czy świat, czy ukochanego npc, czy cokolwiek innego wymyślisz. Wtedy, po kilkunastu sesjach kampanii decyzje mogą już dotyczyć świata - bo po tych kilkunastu wieczorach świat, jaki zarysowałeś jest barwny i znany. Wcześniej, w przygodach jednostrzałowych, czy rozgrywanych sporadycznie - nigdy nie opieraj dramatycznych decyzji na świecie, na bohaterach niezależnych, czy wielkich ideałach moralnych i etycznych. W takich wypadkach trudne decyzje to tylko te, które dotyczą bezpośrednio graczy.

Trudno uwierzyć, ale dobijam do 16 tysięcy znaków, tyle zawsze miała Jesienna. W sumie, gdy sięgam pamięcią do poprzednich artykułów cyklu zawsze tak musiałem kończyć - temat, który wam przedstawiałem był punktem wyjścia do dalszych rozmyślań i rozwijania. A zatem niech i dziś tak będzie. Powtórzę tylko - wciskajcie w przygody proste wybory, decyzje które konkretnie dotyczą graczy. To trudne decyzje zmuszają ich do kłótni na sesji. A jeśli gracze się kłócą, to znaczy, że się zaangażowali. Daję wam słowo - kiedy podczas pisania tego artykułu wspominałem różne prowadzone przeze mnie sesje, przed oczami stanęły mi właśnie sceny, gdy gracze skakali sobie do gardeł - z powodu tego, co rzuciłem im na sesji do przedyskutowania. Idę o zakład, że ci gracze pamiętają tamte sesje.

To było ostatnie wydanie Jesiennej. Dziękuję wam. Spotykaliśmy się na tych łamach i na łamach MiM przez pięć lat. Odszedł MiM, odchodzi Portal. Było mi bardzo miło pisać dla Was Jesienną gawędę. Dziękuję za wszystko.

Kampania, w której Marcin zwołał grupę przyjaciół, by wraz z nim wyruszyli do Dorii i pomogli mu odnaleźć ruiny zamku i dokładnie je zbadać zajęła nam pięć sesji. Gracze zżyli się ze sobą, poznali i polubili swe postacie. W końcu nadszedł długo oczekiwany finał. Odkryli komnatę. Była tu i magia i tajemnicze siły. Tylko Marcin mógł zejść do podziemnej komanty. Marcin wyszedł ze mną z pokoju, w którym graliśmy. Tylko on mógł usłyszeć, co jest wewnątrz. Tam, w świetle pochodni dostrzegł stół. Leżały na nim dwa przedmioty, wokół zaś aż iskrzyło się od prastarej magii. Na stole leżał miecz. Duży, wspaniały, z herbem. Tak, z herbem rodu Pawła. I oczywiście leżała też księga. Zamknięta potężną pieczęcią i zamkiem, choć tym Marcin martwiłby się później. Teraz miał mało czasu. Musiał wziąć to, po co przyszedł i wyjść.

Marcin mógł wynieść z komnaty tylko jeden przedmiot. Dziwne siły zebrały się w tym miejscu i dyktowały prawdziwie dziwne warunki.

Obiecałem Marcinowi, że nigdy nie powiem innym graczom, co było w tej komnacie. Mógł wziąć księgę, spełnić swoje marzenia i zakończyć kampanię sukcesem. Nikt nigdy nie dowiedział by się, że był tam także miecz. Obiecałem to Marcinowi. Mógł też zostawić księgę i wziąć miecz. Dla Pawła było by to absolutne zaskoczenie. Żaden z tropów dotyczących miecza nie prowadził do tego zamczyska. Paweł nie podejrzewał, że miecz trafił właśnie tu. Paweł wspaniale odgrywał postać rycerza z upadającego rodu objętego klątwą, od trzech pokoleń szukającego zbawienia - rodowego miecza. Wielokrotnie przy ogniskach, podczas postoju opowiadał historię swojej rodziny. Lubił tę postać. Wszyscy ją lubiliśmy. Ten miecz to było by dla niego coś wielkiego. Olbrzymia niespodzianka i prezent, który odmieniłby przyszłość jego postaci. Z drugiej strony, wcale na niego nie liczy. Nie wie, że w komancie jest miecz.

Jaką decyzję podjął Marcin? Powiedziałem mu wprost:" Masz dwie minuty, wracam teraz do reszty graczy, wrócę tu za dwie minuty. Nikt nigdy nie dowie się o tym, co tu było. To tylko twój wybór."

Jaką byście podjęli decyzję? Prostackie i głupie?