

CHOWAŃCOWE TAJEMNICE PĘTLI

ZBIÓR PRAC KONKURSOWYCH



CHOWAŃCOWE  **NIEC**

STOWARZYSZENIE KULTURALNO-EDUKACYJNE

SZCZECIN 2021



WSTĘP: Chowańce

AUTORZY PRAC ALFABETYCZNIE: Marcin Białowąs, Maksym Kardas, Jakub Stolarz

SKŁAD: Agnieszka Szydłowska (Stowarzyszenie Chowaniec)

GRAFIKI NA OKŁADCE: [Simon Stålenhag](#), pobrane ze [strony flickr.com](#) na mocy licencji [CC BY-SA](#)

INFORMACJA O LICENCJI:

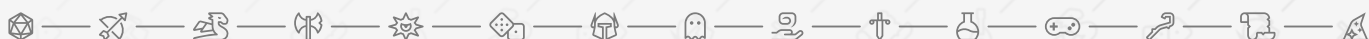


Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>



Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów - Miasto Szczecin oraz Fundacja Sektor 3 nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

Erpegowe konkursy były możliwe dzięki ogromnemu i cennemu wsparciu Sektor 3 Szczecin, który przyznał Stowarzyszeniu Chowaniec Bon NGO, współfinansowany ze środków Szczecin Floating Garden.





SPIS TREŚCI

Słowem wstępu	4
Niby inne, ale znajome, I miejsce – Maksym Kardas	5
Pomysł 1	5
Pomysł 2	6
Pomysł 3	7
Mój sąsiad pętla, II miejsce – Jakub Stolarz	8
Obóz nie z tej Ziemi – na motywach filmów „E.T.” (1982) oraz „The Thing” (1982)	8
Czarna Skrzynia – na motywach filmu „The Black Cauldron” (1985)....	9
Imię Róży – na motywach filmu „The Name of the Rose” (1986).....	10
Pomysły na sesję, III miejsce – Marcin Białowąs	11
Pomysł 1. - " Powrót do Przyszłości "	11
Pomysł 2. – „ Predator ”	11
Pomysł 3. – „ Kingsajz ”.	11





SŁOWEM WSTĘPU

Mamy przyjemność zaprezentować Wam prace laureatów konkursu „Chowańcowe Tajemnice Pętli”, w którym do wygrania były podręczniki związane z „Tajemnicami Pętli”, wydane w Polsce przez Black Monk Games. Konkurs miał na celu promocję wspomnianego systemu oraz dostarczenie inspiracji i pomysłów dla Mistrzów Gry, chcących przygotować swoją przygodę w tym świecie na podstawie filmów z lat 80. XX wieku. Zadaniem konkursowym zaś było przygotowanie trzech pomysłów na sesję rodem z „Tajemnic Pętli”, powiązanych z kultowymi filmami lat 80. XX wieku. Z radością prezentujemy trzy najciekawsze i najbardziej inspirujące prace.

Konkurs „Chowańcowe Tajemnice Pętli” był możliwy dzięki ogromnemu i cennemu wsparciu Centrum Wspierania Organizacji Pozarządowych Sektor 3 Szczecin, który przyznał nam Bon NGO, współfinansowany ze środków Szczecin Floating Garden.

Ważne linki:

- › [„Tajemnice Pętli”](#) w sklepie Black Monk Games
- › [„Tales From The Loop”](#)





Grafika autorstwa Simona Stålenhaga pobrana ze [strony flickr.com](https://www.flickr.com/photos/simonsstalenhaga/) na mocy licencji [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

NIBY INNE, ALE ZNAJOME

I MIEJSCE – MAKSYM KARDAS

POMYSŁ 1

Lokalny pastor, Raymond Jacques jest miejscowym guru, a na jego kazaniach co niedzielę zbiera się cała miejscowość, która poza bohaterami graczy jest mu fanatycznie oddana. Pewnego dnia, po jednej z takich mszy gracze odkrywają okulary przeciwsłoneczne, za pomocą których mogą zobaczyć prawdziwą formę duchownego: obślizgłego, szarego humanoida o wyłupiastych oczach. Oczywiście nikt nie daje wiary w ich słowa, tłumacząc, że bohaterowie graczy mają wybujałą wyobraźnię, a sami mieszkańcy są już pod zbyt dużym wpływem wielebnego i nie chcą wierzyć, iż jest on kimś innym, niż się wydaje.

W trakcie prowadzonego przez bohaterów śledztwa wychodzi na jaw, że pastor Jacques jest kosmitą, który podczas mszy hipnotyzuje mieszkańców, a nasza drużyna z jakiegoś powodu nie jest podatna na jego moc. W międzyczasie gracze odkrywają misterny plan duchownego: kiedy umysły mieszkańców miasteczka będą wystarczająco słabe i uległe jego woli, wykorzysta je do odprawienia rytuału, dzięki któremu otworzy portal między Ziemią a jego





rodzimą planetą w celu dokonania inwazji. Do jego odprawienia ma dojść pod wybudowaną w samym środku miasteczka na pole-cenie duchownego wielką, słomianą statuą misia, która w rzeczywistości jest przekaz-nikiem energii pozyskiwanej z umysłów wiernych.

Wyjaśnienia: Pomysł nie ma na celu uderzania w religię ani w niczyje uczucia religijne oraz nie jest komentarzem odnośnie sytuacji instytucji religijnych w Polsce czy na świecie. Jego autor posłużył się klasycznym, biblijnym motywem wilka w owczej skórze.

Autor inspirował się motywem przewodnim filmu pt. „*Oni żyją*” w reżyserii Johna Carpentera, a imię i nazwisko pastora nawiązuje do aktora Raymonda Jacques’a, który wystąpił w tym filmie w roli ulicznego kaznodziei. Statua misia z kolei jest oczywistym nawiązaniem do kultowej komedii Stanisława Barei „*Miś*”.

POMYSŁ 2

Pewnego dnia, kiedy bohaterowie graczy pod nieobecność rodziców urządzą sobie nockę w domu jednego z nich, dostrzegają zza okna w garażu dziwny blask i hałas. Po udaniu się tam odnajdują pod porozrzucanymi rzeczami małego, zielonego stworka odzianego w coś na wzór mnisich szat.

Po pewnej chwili telepatycznie przedstawia im się jako Minch. Wychodzi na jaw, że stwór dysponuje paranormalnymi mocami takimi jak unoszenie przedmiotów w powietrzu, czytanie myśli, leczenie etc. Tłumaczy on, iż pochodzi z planety Dogbah, którą napadły maszyny z planety LV-426, a sam przybył na Ziemię w poszukiwaniu rzadkiego składnika, pozwalającego jego rasie wygrać wojnę, a który jest dostępny tylko w znajdującej się pod miasteczkiem Pętli. Jednocześnie na ziemię przylatuje robot morderca, który szybko przyjmuje postać wysokiego, muskularnego mężczyzny odzianego w motocyklową skórę i okulary przeciwsłoneczne w celu zabicia kosmity. Jego celem jest tylko Minch, więc antagonistą nie zabije graczy, co wpisuje się w mechanikę mówiącą, że nie mogą umrzeć.

Wyjaśnienia: Sam pomysł kosmity rozbijającego się na ziemi jest nawiązaniem do głównego wątku filmu „*E.T.*” Stevena Spielberga, a wygląd i moce kosmity są nawiązaniem do postaci Yody z filmu „*Imperium Kontratakuje*”. Samo imię Minch to wcześniejsza nazwa Yody według wstępnych pomysłów Geoga Lucas’a. Również jego ojczyzna planeta Dogbah jest przeinaczeniem zapisu planety Dagobah na której mistrz Yoda zamieszkał. Pomysł złych maszyn





oraz robot morderca, przybierający ludzką postać, jest zapożyczeniem z „Terminatora” z 1984 roku, a ojczysta planeta maszyn LV-426 to planeta, na której dzieje się akcja filmu „Obcy: Decydujące Starcie”.

POMYSŁ 3

Bohaterowie graczy lubią spędzać czas z dr. Michael'em Lloyd'em, mieszkającym na przedmieściach miasteczka naukowcem, który w swoim domu posiada pracownię naukową. Wynalazcę martwią ostatnie zaginięcia w miasteczku, w które wydaje się być wplątany nastoletni gang motocyklistów terroryzujący miejscowość. Pewnego dnia, kiedy do jego domu przybywają bohaterowie odnajdują bałagan oraz nagraną na VHS wiadomość, na której doktor tłumaczy, że zabarykadował się przed atakującym jego posiadłość wspomnianym wcześniej gangiem, który okazuje się być bandą wampirów polującą na mieszkańców.

W obliczu zbliżającej się śmierci prosi on bohaterów, aby wykorzystując jego prototypową maszynę do podróży w czasie, cofnęli się w czasie o tydzień - ponieważ tylko na tyle pozwala machina - i powstrzymali jego śmierć. Dodatkowo pośmiertnie oddelegowuje do pomocy graczom zmieniającego się w skuter robota T-Boba, z którym bohaterowie lubili się bawić. Nakazuje im jednocześnie, aby unikali samych siebie w przeszłości, gdyż może to wpłynąć na kontinuum czasoprzestrzenne.

Wyjaśnienia: Imię i nazwisko naukowca autor przygody stworzył z imienia i nazwiska odtwórców głównych ról w filmie „Powrót do przyszłości”: Michael'a J. Fox'a i Christophera Lloyd'a. Cały pomysł szalonego naukowca i podróży w czasie jest z resztą zaczerpnięty z tego samego filmu. Nastoletni gang wampirycznych motocyklistów jest nawiązaniem do filmu „Straceni Chłopcy” z 1987 roku, a pomysł towarzyszącego graczom robota zamieniającego się w skuter jest zainspirowany serialem animowanym „M.A.S.K.” z 1985 roku, w którym główny bohater Scott posiadał za towarzysza takiego samego robota o tym samym imieniu, lecz w polskiej wersji językowej jego imię zostało przetłumaczone na Robek.





Grafika autorstwa Simona Stålenhaga pobrana ze [strony flickr.com](https://www.flickr.com/photos/simonsstalenhag/) na mocy licencji [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

MÓJ SĄSIAD PĘTLA

II MIEJSCE – JAKUB STOLARZ

OBÓZ NIE Z TEJ ZIEMI – na motywach filmów „E.T.” (1982) oraz „The Thing” (1982) Bohaterowie graczy wraz z grupą innych dzieciaków ze szkoły w Boulder City wyjeżdżają na wakacje do obozu letniskowego Enklawa Tajemnic, ukrytego głęboko w lasach porastających stoki góry Charlestone. Elektronika, ostre narzędzia, nieprawomyślne książki i słodycze są absolutnie zakazane, zatem przemyt wśród młodocianych naturalnie kwitnie w najlepsze. Pewnej nocy w górach pojawiają się dziwne światła, dają się słyszeć niepokojące dźwięki, a drogą biegnącą po drugiej stronie jeziora przejeżdża kawalkada nieoznakowanych, czarnych samochodów. Opiekunowie zaganiają dzieciaki do baraków, ale nikt poza postaciami graczy nie zauważa, że mały i ciekawski Mitch Allen wymyka się chyłkiem przez uchylone okno.

Następnego dnia Mitch zachowuje się dziwnie – wzdyga się na każdy głośniejszy dźwięk, trzyma się cieni i wykrada z kuchni cukier. Z całą pewnością coś ukrywa... W dodatku na





główny plac obozu wjeżdża czarny van, z którego wysiada młoda, bardzo zdenerwowana naukowiec w białym kitlu z logiem Pętli w towarzystwie kilku mrukliwych ochroniarzy. Nikt dokładnie nie zrozumiał czego naukowiec tu szukała, mówiła bowiem z ciężkim akcentem i z całą masą szwedzkich wkrętów...

Mitch Allen znalazł coś w górach poprzedniej nocy i ukrył, zawinięte w koc, gdzieś na terenie obozu. Bardzo chętnie pokaże to bohaterom graczy, ale tylko jeśli przysięgną, że nie powiedzą nikomu, nawet innym dzieciakom. Tylko nocą. I tylko jednemu dzieciakowi na raz. Ci, którzy zobaczą co znalazł Allen, również zachowują się osobliwie: tracą słuch w jednym uchu, unikają wody i ognia, a nocą stają się nienaturalnie szybcy i zwinni.

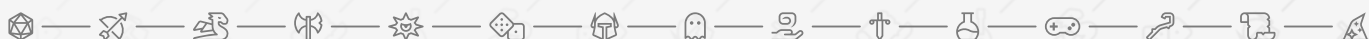
Co takiego znalazł młody Allen? Przyjaznego E.T.? Czy raczej pasożyta wkręcającego się w ucho i przejmującego kontrolę nad nosicielem – nieco bardziej przyjazną dla dzieci wersję Coś z „The Thing”? Czy gracze zorientują się, co im grozi zanim będzie za późno? Czy może Coś przejmie bohaterów graczy jednego po drugim i dopiero interwencja profesor Nielsen z Pętli pozwoli pokrzyżować nieczne zamiary istoty z gwiazd?

CZARNA SKRZYNIA – na motywach filmu „*The Black Cauldron*” (1985)

Legenda głosi, że był kiedyś robot – tak inteligentny, okrutny i tak zły, że bali się go nawet jego twórcy. Żadne kraty ani siłowe pola nie mogły go powstrzymać, zatem podstępem rozłożono go, a jego cybernetyczny umysł zamknięto na wieki w niewielkiej Czarnej Skrzyni...

Bohaterowie graczy, zainspirowani najnowszą Disneyowską superprodukcją – „*The Black Cauldron*” rozpoczynają swoją przygodę z D&D. Nie tylko oni zresztą – wszyscy, od najstarszych klas po pierwszaków, zdają się ulegać erpegowemu szaleństwu. Magiczne rytuały i demoniczni władcy, których imiona wypowiedane są pod każdym dachem, budzą niepokój wśród rodziców i gorszą pastora Sandersa, głowę lokalnego kościoła. Kiedy na domiar złego na cmentarzu znajdują się rozkopane groby, satanistyczna panika sięga zenitu.

Bohaterowie graczy, widząc, że ktoś szarga dobre imię wszystkich erpegowców, chcą przyłapać sprawców na gorącym uczynku. Nie spodziewają się jednak, że za całą sprawą stoi opętany przez enigmatyczne, binarne podszepty doktor Horner z Pętli, który za pomocą dziwnej czarnej skrzynki tworzy legion cybernekrotycznych zombotów, aby ich przegniłymi rękoma zemścić się na ograniczonych, bigoteryjnych kolegach z Pętli.





Czy bohaterowie zdołają wykraść mu osobliwą Czarną Skrzynię? Czy w porę zorientują się, że to ona jest prawdziwym zagrożeniem? I czy zdołają przekonać profesor Nielsen do kolejnej szalonej teorii spiskowej?

IMIĘ RÓŻY – na motywach filmu „*The Name of the Rose*” (1986)

W ramach programu wymiany studentów do szkoły trafia czarująca uczennica ze Sztokholmu, Róża Stevensson. W tym samym czasie pan McCoy, nauczyciel informatyki i robotyki, poszukuje chętnych na festiwal naukowy, w którego jury zasiądą przedstawiciele Pętli, w tym sama pani profesor Nielsen. McCoy z fanatyczną wręcz skrupulatnością wybiera uczestników konkursu, w tym jednego z bohaterów graczy oraz nową uczennicę. Pani wicedyrektor Ortiz publicznie sprzeciwia się festiwalowi, uważając, że dzieciaki powinny skupić się na przygotowaniu do egzaminów końcoworocznych, jednak Dyrektor na oczach całej szkoły ignoruje jej głos.

Dzieciaki rozpoczynają intensywną pracę, poszukując niezbędnych części w sklepach, na lokalnej giełdzie, garażowych wyprzedazach i wysypisku. W międzyczasie Ronald Hall, uczeń najstarszej klasy i faworyt konkursu, ulega zaskakującemu wypadkowi i trafia do szpitala ze wstrząsem mózgu. Jedynym świadkiem zdarzenia jest Róża Stevensson. W szkole natomiast pogłębia się rozłam między wicedyrektor Ortiz a panem McCoy, którzy okazują sobie niechęć nawet w obecności uczniów.

Kolejne dni przynoszą kolejne podejrzane wypadki, a Róża Stevensson jest zawsze gdzieś w pobliżu. Pani wicedyrektor zostaje przymusowo wysłana na zaległy urlop, a pan McCoy z fascynacją patrzy na postępy prac czworga pozostałych uczestników konkursu: Jimmiego Bella, Rebekki Boone, bohatera gracza oraz... Róży Stevensson.

Czy bohater gracza zdoła utrzymać się w gronie uczestników festiwalu? Czy to jeden z jego przeciwników jest odpowiedzialny za podejrzane wypadki? Jakie informacje na temat pana McCoya ma wicedyrektor Ortiz? Jak chorobliwie zazdrosny pan McCoy radzi sobie z tym, że jego uczniowie najwyraźniej przerośli mistrza? I czyje imię znajdzie się w zaklejonej kopercie podczas ogłoszenia wyników?





Grafika autorstwa Simona Stålenhaga pobrana ze [strony flickr.com](https://www.flickr.com/photos/simonsstalenhaga/) na mocy licencji [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)

POMYSŁY NA SESJĘ

III MIEJSCE – MARCIN BIAŁOWĄS

POMYSŁ 1. - "POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI"

W szkole odbywa się Wystawa i Konkurs Pożytecznych Wynalazków. Swoją obecnością zaszczyca ją sam Dr. Emmet Brown i nowy model Delorean-Bus. Grupa laureatów konkursu będzie miała okazję przejechać się nim razem z naukowcem z zawrotną prędkością 80 mil na godzinę.

POMYSŁ 2. - „PREDATOR”

Po seansie "Predatora" nic już nie było takie samo. Te dziwne światła na nocnym niebie, ćwiczenia wojskowych marines w pobliskim lesie, dziwna metalowa maska znaleziona nad strumieniem. Czy to możliwe, że rasa wojowniczych obcych naprawdę przyleciała na Ziemię?

POMYSŁ 3. - „KINGSAJZ”.

Zaginęła najdrobniejsza dziewczynka w klasie - Marysia. Zawsze była uznawana za trochę z innej bajki, mimo to była lubiana. Tymczasem od jakiegoś czasu po mieście kręcą się obcy wykupujący ze wszystkich sklepów "Polo Cocktę". Na ratuszu pojawiło się wielkie czerwone graffiti "Precz z Kingsajzem". Wyruszenie na poszukiwania koleżanki.



CHOWANIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO EDUKACYJNE

GRATULUJEMY ZWYCIĘZCOM!

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

 facebook.com/stowarzyszeniechowaniec

 www.chowaniec.org

 stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com

 youtube.com