



Wywiad z Michałem "Baniakiem" Bańką - część I: Kilka słów o Baniak Cthulhu Universe

Fahrenheit Crew



Z okazji niedawnej premiery książki „Niedopowiedziane historie: BCU” zapraszamy Was, drodzy czytelnicy, do lektury wywiadu z Michałem „Baniakiem” Bańką – Mistrzem Gry, który nieustannie popularyzuje w Polsce, za pośrednictwem różnych mediów społecznościowych, gry fabularne, czyli RPGi.

Michał w 2018 roku rozpoczął prowadzenie sesji w systemie Zew Cthulhu. Po trzech latach od zainicjowania kampanii, ponad stu dwudziestu zagranych sesji z pięcioma drużynami, świat Baniak Cthulhu Universe dobiegł niemal do końca. Wielki finał będzie mieć miejsce w styczniu 2022 roku. Zanim jednak to nastąpi, za sprawą pierwszej części wywiadu cofniemy się nieco w czasie, by dowiedzieć się, skąd narodził się pomysł na klimat horroru i grozy, co okazało się najtrudniejsze w prowadzeniu wielu historii, a także, czy rzeczywiście wszystkie fabularne pomysły zostały pomyślnie zrealizowane.

Uwaga! W wywiadzie pojawiają się pewne spoilery dotyczące sesji BCU.

Maciej Tomczak: Chciałem porozmawiać z Tobą przede wszystkim o „Niedopowiedzianych historiach: BCU”. Ale żeby ‘niedopowiedziane’ historie były, najpierw musiały być jakieś ‘historie’. Zatem musiało poprzedzać je samo BCU. Skąd pomysł na ten system - Zew Cthulhu - po Warhammerze i Opowieściach z Pętli (*Tales from the Loop*)?

Michał Bańka: Zew Cthulhu i Lovcraft siedział we mnie dość mocno, bo grałem jeszcze wcześniej, zanim w ogóle włączyłem kamery. Graliśmy dla siebie, nawet dość długie kampanie. Natomiast zacząłem od Warhammera, ponieważ wiedziałem, że to będzie dość popularne. Przynajmniej kiedyś był najbardziej popularnym systemem. Z drugiej strony, pojawił się Warhammer, ponieważ my z przyjaciółmi w niego graliśmy- ze dwadzieścia lat w niego „przegrałem”. Dlatego od tego zacząłem. A Zew Cthulhu pojawił się już jako coś innego. Nie całkiem fantasy, fabuła w klimatach lat 20. XX wieku, trochę science fiction, jeszcze połączona z magią. Lovecraft, horror, groza.

Chociaż akurat ona nie zawsze nam wychodziła, bo jednak lubimy się śmiać i żartować. Do tego jeszcze byliśmy rozkręceni po graniu w *Talesy*. Ale były też momenty, że rzeczywiście można było się nieco bać.

MT: A skąd przyszedł ci do głowy pomysł stworzenia całego uniwersum? Czy od razu o tym myślałeś?

MB: Najpierw moi fani nazywali wszystkie sesje z *Warhammera*, które prowadziłem, BWU – czyli *Baniak Warhammer Universe*. I kiedy zacząłem grać w *Zew Cthulhu*, to analogicznie pojawiło się BCU – *Baniak Cthulhu Universe*. Zatem to właściwie wyszło od widzów.

No i faktycznie, w ten sposób zostały połączone historie wszystkich drużyn, ponieważ w *Warhammerze* mieliśmy trzy, a teraz, w *Zew Cthulhu*, postawiłem na pięć zespołów. Natomiast, o ile w *Warhammerze* nie za bardzo przeplatały się historie, może najbardziej na początku i na końcu, tak w *Zew Cthulhu* chciałem, żeby fabuły krzyżowały się dużo częściej, były ciekawsze, a wymiany między drużynami fajniejsze.

Myślę, że rzeczywiście, po *Warhammerze* wiedziałem, w jaką stronę będzie prawdopodobnie szła opowieść BCU, dlatego już od początku planowałem, jak ten świat będzie wyglądał. I że po wszystkich sesjach zostaną napisane opowiadania, które będą ich uzupełnieniem, ponieważ nie wszystkie wątki da się definitywnie fabularnie pozamykać na sesjach.

MT: A od razu myślałeś, że powstanie kilka grup z różnymi graczami?

MB: Tak. W *Warhammerze* kilka drużyn pojawiło się już w trakcie rozgrywki. W *Zewie* od początku było takie założenie.

Wiedziałem, że będę grał na pewno z patronami – tak powstał *SUM (Studenci Uniwersytetu Miskatonic)*. Projekt, który wyszedł i nie wyszedł. Nie wyszedł dlatego, że badacze mieli ginąć. I mnóstwo patronów miało się przewinąć przez sesję. Założenie było takie, że będą nieskończone zasoby studentów Uniwersytetu Miskatonic. A pierwszej drużynie tak rewelacyjnie szło, że po prostu zostali. I po roku, kiedy tak dobrze mi się z nimi grało, stwierdziłem, że chcę, żeby byli stałą ekipą.

Zatem od początku był plan na kilka grup. Może nie na pięć, bo *Kumple* – czyli *GON (Grupa Odkrywców Niesamowitości)* – doszli w trakcie i grali dość nieregularnie. Raz zagraliśmy dwie sesje, po roku dwie sesje, potem znowu po roku dokończyliśmy granie. *Popiół* również miał grać raz na kwartał i tak mniej więcej było; w końcu wyszło najmniej tych sesji.

No ale wiedziałem, że mają być co najmniej trzy drużyny. A ostatecznie wyszło pięć.

MT: No właśnie - BCU to pięć ekip i ponad trzydziestu graczy, mniej lub bardziej stałych, bo pojawiały się na sesjach też osoby występujące sporadycznie. Zatem co okazało się najtrudniejsze w poprowadzeniu i połączeniu tylu historii, a co najłatwiejsze?

MB: Dość trudne było zgranie w jednym czasie na daną sesję wszystkich osób z konkretnej drużyny, ponieważ byli to ludzie z całej Polski. Nie wybierałem graczy tylko z Warszawy i okolic.

Dla mnie w którymś momencie dość trudne było jeżdżenie co miesiąc do Gdańska na sesję KŁaMu – *Klubu Łowców Mitów*. To było kosztowne i czasochłonne, bo to jednak była wyprawa na kilka dni.

Ale również było trudno, żeby na sesjach pojawiały się osoby z innych ekip. Do KŁaMu udało się właściwie tylko raz kogoś dołączyć – Nikos Sawwidis ze mną pojechał. Czasem udało się ściągnąć Wojtkę Tremiszewskiego, kiedy jeździł z występami po Polsce. Jak był w Warszawie, to przy okazji nagrywaliśmy sesję, gdzie się pojawiał z chłopakami z HOBÓ – Holistycznej Organizacji Badania Osobliwości.

Ale i w *Popiele* był problem. Remigiusz „Rock” Maciaszek mieszka we Wrocławiu, Tomasz „Łosiu”

Łoś jest w Trójmieście, Kamil „Seto” Zawodny w Sosnowcu. Zatem ich również nie było łatwo zgrać w jednym czasie.

I to było najtrudniejsze. Żeby wszyscy gracze mieli w tym samym momencie czas na granie.

Możliwe były oczywiście sesje wirtualne, ale to jednak nie jest to. Było rzeczywiście kilka takich sesji, ale najczęściej wychodziły jakieś problemy – a to Jakub „Śliwka” Śliwiński miał problemy z łączem internetowym, a to przy dużej liczbie osób i opóźnieniach w transferze gracze wchodzili sobie w słowo.

To nie jest to. Zrobiłem kilka takich łączonych sesji, ale jednak nie ma to jak granie na żywo.

MT: Nie sprawdza się takie rozwiązanie?

MB: Zdecydowanie.

Ale wracając. To właśnie było trudne – żeby ich fizycznie w jednym czasie łączyć w drużyny.

A najłatwiejsze było wykorzystywanie różnych wątków. Taki był na początku zamysł: żeby drużyny sobie wzajemnie pomagały. Na przykład jedna drużyna ma zlecenie w różnych miejscach, nie mogą w jedno jechać, zatem dzwonią do innej ekipy i niech oni sobie z tym poradzą. Parę razy rzeczywiście tak się udało. Ale też co za dużo, to niezdrowo, zatem nie mogłem również przesadzić, żeby ciągle drużyny tak się mieszały.

Ale dla mnie to była ogromna przyjemność, ta wielowątkowość i wiele drużyn. Co prawda, teraz to już się skończyło, ponieważ rozegrałem ostatnią sesję GONu. Natomiast za kilka lat będzie powrót tych postaci w systemie *Pulp Cthulhu*.

MT: Kwestia wielowątkowości jest moim następnym pytaniem. W jaki sposób pojawiały się pomysły na przeplatanie różnych historii i postaci? Nie chodzi mi o rozwiązania proponowane w scenariuszach, lecz o Twoje zamysły. Na przykład, skąd wzięły się rodzinne koligacje: bracia Nobel i Emmet Wang, Peter Kaplana i jego ojciec czy siostra Jerry’ego Clocka? Albo też, na pierwszych sesjach HOB0 występował ojciec McKenzie, który później pojawił się w przygodzie toczącej się w Montrealu? Czy tego typu zabiegi były zaplanowane wcześniej, czy też wychodziły przy okazji rozwoju fabuły?

MB: Właściwie większość tych rzeczy była zaplanowana już wcześniej. Na przykład, rozwiązanie z ojcem McKenzim i powiązanie różnych scenariuszy. Coś takiego chciałem zrobić, kiedy grałem z inną drużyną kilka lat temu. Wtedy coś się posypało i po prostu nie wyszło.

We wcześniejszych scenariuszach *Zew Cthulhu* często jest tak, że badacze dostają list od „starego znajomego”. I problem jest taki, że zwykle nie mamy bladego pojęcia, co to jest za znajomy, bo nigdy jako gracze właściwie go nie spotkali. A jednocześnie muszą udawać, że to jest ich „stary znajomy”. I muszą mu ufać czy dbać o jego bezpieczeństwo. Co często wychodziło po prostu dość sztucznie.

Dlatego postać ojca McKenziego wprowadziłem na początku HOB0, bo wiedziałem, że będę chciał za jakiś czas poprowadzić „Serce grozy”. Zatem będzie chociaż delikatne nawiązanie, że ten bohater pojawił się wcześniej.

Z siostrą Clocka było tak, że ktoś z widzów wyłapał, jak Jerry mówił o swojej siostrze. Dużo wcześniej, ale dosłownie tylko raz. Ale faktycznie był taki zamysł, że jeśli Jerry umrze, to jego siostra miała pojawić się jako zastępstwo w drużynie. I być troszkę jako niby ten sam kumpel. A jednocześnie kobieta w drużynie wprowadziłaby jakieś napięcie damsko-męskie, może wątki miłosne

czy nawet konflikty. Znowu byłoby to ok, ponieważ znamy tę kobietę, bo znaleźliśmy bardzo długo jej brata. Byłoby jakieś powiązanie. Ostatecznie to nie wyszło w grze, ale pięknie udało się przedstawić Kasi Korowajczyk w opowiadaniach.

Bracia Wang i Finley oraz rodzeństwo Riffenberg pojawili się o tyle przypadkowy sposób, że podczas tworzenia postaci były to wylosowane nazwiska z listy zawartej w podręczniku Zew Cthulhu. I pomyślałem: „Czemu nie? Robimy z nich braci!”. Rzeczywiście, to wyszło bardzo fajnie.

Zresztą, my rozwijaliśmy te wątki. Na przykład, Frida Riffenberg, niby wykształcona kobieta, a trzyma się z jakimś takimi obdartusami z Popiołu. Jak to? Ale mamy Hilliarda Riffenberga. Ona wspomina o bracie, a on o siostrze. I nagle powstaje nam wątek rozdzielonego rodzeństwa. Co nam się pięknie połączyło, ponieważ Riffenberg spotyka młodą dziewczynę, która niemalże umiera w jego ramionach, a on czuje do niej braterską miłość.

To super wychodziło. Miałem olbrzymią przyjemność w łączeniu tych wątków, które czasem wychodziły losowo, rzeczywiście, ale czasem aż prosiły się o połączenie, bo tak do siebie pasowały.

MT: A czy zrealizowałeś wszystkie scenariusze? To znaczy, nie wszystkie z Zew Cthulhu, ponieważ to już jest dokładne czterdzieści lat systemu, ale wszystkie, o których pomyślałeś?

MB: Niektóre scenariusze były proponowane przez widzów, kiedy prosiłem o jakieś sugestie. Jak na przykład scenariusz z człowiekiem psem, który rozegrał Popiół pod Chicago. Tam dorzuciłem jeszcze wątek ghula Douglasa.

Osobiście jestem ogromnym fanem tych starych scenariuszy. Chciałem, żeby ludzie do nich wracali. Nowe są przez cały czas wydawane, ale też reklamowane. Natomiast chciałem pokazać stare historie.

Rzeczywiście nie udało się rozegrać kilku scenariuszy. „Trail of Tsathoggua” jest taką wyprawą na Grenlandię, w którą nie udało mi się zagrać, a chciałem to zrobić dla GONu. Ale uznałem, że oni już tak przemarzli podczas kampanii na Syberii, że wysyłanie ich na Grenlandię nie ma sensu. Chociaż chciałem, żeby popłynęli tam z inną drużyną. Wtedy byłoby takie zestawienie: jest -30 stopni, chłopaki z GONu mówią, że jest ciepło, bo to tylko -30, a inni by po prostu zamarzali na tym statku. Myślę, że jeszcze to zrobię – żeby pokazać różnice w doświadczeniu badaczy.

Bardzo chciałem poprowadzić „Dark Carnival” – to jest przygoda w wesołym miasteczku.

Jako ostatnią przygodę dla Popiołu chciałem rozegrać „Lurker in the crypt”, który jest bardzo wymagającym scenariuszem. Jest dość długi i morderczy. Myślę, że nie udało by nam się tego zrobić. To miało dotyczyć cmentarza w Chicago, z którego wychodzą ghule. Tam był wcześniej TJ Gardens z [Hermanem Broem](#), który z kolei wszedł za swoim bratem do świata ghuli. Ten wątek chciałem tam pociągnąć jeszcze mocniej. To nie wyszło.

HOB0 zakończyliśmy w dobrym momencie, kiedy drużyna zaczęła troszkę latać samolotem, co jest dobrym punktem wyjścia do Pulp Cthulhu, czyli takiego globalnego przemieszczania się. To będzie łatwe wejście w dalsze opowieści.

Studenci również skończyli się w dobrym momencie, ponieważ mam dla nich jeszcze kilka scenariuszy związanych z Mi-Go.

Dwa scenariusze z podręcznika „Przerażające podróże” nie zostały zrealizowane. Między innymi, jeden scenariusz o podróży sterowcem. Tego nie zrobiłem, ponieważ przeciągnęła nam się opowieść w posiadłości Schroedera w kampanii Popiołu.

O, wracając jeszcze do poprzedniego pytania. To są właśnie takie wątki, które również na siebie nachodziły. Popiół jedzie do posiadłości jakiegoś bogatego gościa w Arkham – pomyślałem „Dlaczego zatem nie zrobić z tego siedziby Von Schroederów?”. Pociągnąłem ten wątek, dodałem jeszcze jakieś pikanterii: a to skóry kobiet pochowane w szafach, a to podejrzenie, że Luther Von Schroeder pomagał ojcu przy cięciu ciał. I wtedy drużyna dochodzi do wniosku, że Luther musiał być mocno walnięty, nawet bardziej, niż przypuszczali. A do tego łączą się wątki, że poszedł na medycynę, że coś go zawsze strasznie ciągnęło do kostnicy. Dodatkowo miał te skóry kobiet w szafie, a potem zaraz sam stał się kobietą. I nagle zaczęło się to wszystko dla widzów łączyć; a przynajmniej taką mam nadzieję.

MT: To chyba rzeczywiście była jedna z ciekawszych sesji, kiedy Popiół strasznie się gmatwał: „Von Schroeder? Oni w HOB0 chyba kogoś takiego mieli. On żyje, nie żyje? Chyba wyładował w szpitalu psychiatrycznym? Nie, nie - chyba tam nie trafił?”. To był jeden z zabawniejszych motywów.

MB: Dlatego zazwyczaj robię wstęp do sesji. Rozumiem, że gracz może nie pamiętać, ale postać powinna jak najbardziej wiedzieć, co się wydarzyło. Zatem jeśli wiem, że pojawią się jakieś nawiązania do innych historii, i zależy mi na tym, żeby badacz opowiedział o tym, co wie, przygotowuję dla gracza przed sesją albo w trakcie sesji odpowiedź. Kiedy na przykład pojawi się nazwisko „Von Schroeder”, to wtedy przypominam „Ok, ta postać pojawiła się w tej drużynie, to jest taka a taka osoba, znacie się z tej historii, mieliście następujące wspólne sceny”.

Ale w przypadku tej sesji Popiołu tego nie zrobiłem, bo akurat na tym mi nie zależało. I rzeczywiście, wyszło trochę zabawnie: „Kurde, ktoś taki był. Clock? Jakiś Jerry? Co to było... On żyje czy nie żyje?”.

MT: A rozmawiałeś później z graczami, na ile oni wzajemnie śledzili swoje przygody? Czy też prosiłeś ich, żeby właśnie tego nie robili?

MB: Raczej nie mówiłem „śledźcie”, bo to jest wiele godzin nagrań, a ludzie nie muszą mieć na to ochoty. Nie dość, że sami grają po kilka godzin, to jeszcze mieliby oglądać inne ekipy?

Natomiast mówiłem: „Ok, tego nie oglądajcie”. Pewnie i tak nie oglądali, ale na wszelki wypadek mówiłem, żeby tego nie robili, ponieważ chciałem później wykorzystać jakieś wątki z danej sesji w ich przygodzie. Widzowie wiedzieli, co się dzieje, a gracze mieli niespodziankę. Zatem sporo było takich próśb, by nie oglądali.

Najtrudniej było z SUMem, ponieważ drużyna składała się z moich patronów i widzów. I ciężko byłoby im powiedzieć, żeby nie oglądali innych, bo popsują sobie zabawę. Zatem wiedziałem, że oni wszystkie sesje widzieli i wiedzą, co się dokładnie dzieje. W konsekwencji ukrywanie przed nimi niektórych wątków było trudniejsze.

Ale raczej było tak, że gracze nie oglądali innych sesji. Wszyscy grali, nie podglądali wzajemnie swoich przygód i z cieszyli się z rozgrywanej historii.

Michał „Baniak” Bańka – pedagog szkolny z wykształcenia, z zamiłowania animator kultury (pomysłodawca *Brwikonu*), a przede wszystkim, z przekonania i teraz już zawodu – Mistrz Gry, popularyzujący nieustannie RPG w Polsce. Michał od 2013 roku prowadzi na *YouTube* kanał *Baniak Baniaka*, poświęcony grom fabularnym, na którym można znaleźć *przykładowe sesje, poradniki dla początkujących Mistrzów Gry, prelekcje oraz prezentacje przeróżnych systemów*.

[Gdyby ktoś nie wiedział, to pozwolimy sobie wyjaśnić, że **RPG** - czyli *role playing game*, po polsku najczęściej tłumaczone jako gra wyobraźni lub gra fabularna, to rodzaj gry (tzw. towarzyskiej), w której gracze odgrywają określone role, wcielają się w wybrane przez siebie postacie. Celem gry jest najczęściej wykonanie określonego fabularnie zadania. Nad przebiegiem rozgrywki czuwa Mistrz Gry, swoisty demiurg, odkrywający wraz z poczynionymi postępami tajemnice rzeczywistości, w której toczy się gra.]