

Michał Mochocki

ETYKA BOHATERÓW NARRACYJNYCH GIER FABULARNYCH

Wprowadzenie

Tekst niniejszy wpisuje się w dyskusję na temat potencjalnej szkodliwości narracyjnych gier fabularnych (RPG), którym zarzuca się propagowanie przemocy i amoralności. Za początek tej debaty w Polsce można uznać artykuł Doroty Narewskiej pt. *Niebezpieczne gry*¹. Podobne głosy zapewne pojawiały się wcześniej, ale dopiero tekst Narewskiej odbił się szerszym echem w środowisku graczy i sprowokował do polemiki – prowadził ją m.in. Jerzy Rzymowski na łamach „Naszego Dziennika” i „Magii i Miecza”. Nie zamierzam tu jednak wyliczać publicystów, cytować, przytaczać ani polemizować. Niniejsza praca nie ma dostarczyć kolejnych argumentów, lecz zbioru obiektywnych danych. Dotąd nikt takowego nie opracował, a obie strony sporu grzeszą wybiórczością w doborze materiału. Łatwo powoływać się na obserwacje, opinie i jednostkowe przykłady, które mają „jak najlepiej obrazować” moralną zgniliznę (lub: moralną siłę) gier fabularnych – ale trudno udowodnić, że ukazane przykłady są reprezentatywne. A przecież badacz nierzetelny może z kilku skrajnych przypadków uczynić normę dla całego zjawiska – wystarczy dokonać starannej selekcji źródeł. Każdy zresztą badacz, który wysnuwa wnioski ogólne z paru wybranych przykładów, jest narażony na zarzut tendencyjności. Dlatego za rzecz najważniejszą we wspomnianej debacie uznałem opracowanie materiału źródłowego, który będzie obiektywny i reprezentatywny dla całości zjawiska. A zatem musi spełniać dwa warunki:

1. Obszerność – zbiór danych musi być na tyle duży, by miał walor próbki reprezentatywnej.
2. Kompletność – zbiór musi uwzględniać wszystkie przypadki z zakresu objętego badaniem (aby zapobiec podejrzeniom o stronniczą selekcję).

¹ D. Narewska, *Niebezpieczne gry*, „Nasz Dziennik”, 5-6 grudnia 1998.

Dopiero na podstawie takiego zbioru danych można ustalić, co w danym zjawisku jest normą, a co przypadkiem marginalnym.

Moim zdaniem takim reprezentatywnym miernikiem „zawartości moralnej” gier RPG może być treść scenariuszy, ponieważ ukazuje ona działania, motywacje i (pośrednio) system wartości bohaterów, z którymi utożsamiają się gracze. Nie podręczniki czy artykuły, lecz właśnie scenariusze są tu najbardziej miarodajne. Podręcznik bowiem zarysowuje tylko ramy ogólne, podaje szereg alternatyw i pomysłów, ale między nim a zrealizowaną sesją gry zawsze² znajduje się scenariusz, którego fabuła może znacząco odbiegać od ram podręcznikowych. A fabuła jest najważniejsza, gdyż to ona kształtuje przebieg sesji gry. Kto chce wiedzieć, jak wyglądają fikcyjne przygody przeżywane przez graczy RPG, ten oprzeć się musi na lekturze scenariuszy.

Badanie – założenia i wyniki

Badaniem wartości etycznych przekazywanych w scenariuszach NGF zająłem się na marginesie pracy doktorskiej pt. *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*, w której przeanalizowałem 303 scenariusze – wszystkie, jakie ukazały się w latach 1993-2003 na łamach trzech drukowanych magazynów o zasięgu ogólnopolskim. Były to:

- „Magia i Miecz”, wychodząca w latach 1993-2002. Ukazały się 103 numery, a w nich 245 scenariuszy.
- „Portal”, wychodzący w latach 1999-2003. Ukazało się 17 numerów, w nich scenariuszy 53.
- „Gwiezdny Pirat”, wychodzący w latach 2003-2007. Do końca 2003 roku ukazało się 5 numerów, w nich 5 scenariuszy.

Liczbę wszystkich scenariuszy opublikowanych w Polsce od 1993 do 2004 roku szacuję na ok. 500, uwzględniając podręczniki, suplementy oraz czasopisma poświęcone grom fabularnym. Liczba scenariuszy opublikowanych „nieoficjalnie”, czyli w internecie i w amatorskich gazetkach (tzw. fanzinach), jest niemożliwa do oszacowania ze względu na krótką żywotność stron internetowych i bardzo ograniczoną dostępność niskonakładowych fanzinów. Trudno nawet określić, czy liczba ta jest większa, czy mniejsza od wydawnictw oficjalnych.

Poza obszarem badań pozostawiłem publikacje amatorskie (fanowskie) oraz internetowe. Pomiąłem również kilka efemerycznych magazynów („Złoty Smok”, „Nowy Talizman”, „Biały Wilk”, „Kwarta”, „Legenda”), które na rynku były obecne zbyt krótko (jeden lub kilka numerów), aby wywrzeć istotny wpływ na kształt badanego zjawiska. Przebadany przeze mnie zbiór 303 tekstów z magazynów

² Przypadki w pełni improwizowanych sesji, całkowicie pozbawionych scenariusza, są na tyle rzadkie, że można je pominąć. Zresztą nawet i tutaj należy sądzić, że sesja nie jest *stricto* oparta na podręczniku, lecz odbywa się w odniesieniu do wielu wcześniej znanych scenariuszy.

o największym zasięgu i żywotności obejmuje tym samym większość scenariuszy „oficjalnych”, jakie wydrukowano w Polsce w latach 1993-2003. Twierdzę, że jest to próba reprezentatywna także dla całej „produkcji” scenariuszy RPG w analogicznym okresie, również tej nieuwzględnionej w badaniach – a to dlatego, że:

- znaczna część scenariuszy opublikowanych w magazynach efemerycznych, w suplementach i obiegu nieoficjalnym wyszła spod pióra tych samych autorów i redaktorów, którzy pisywali do zbadanych przeze mnie periodyków (np. kilkuzesztytowa seria „Labirynt” wydawnictwa Mag miała tych samych twórców, wydawcę i czytelników, co miesięcznik „Magia i Miecz” – nic dziwnego, że drukowała scenariusze podobne w stylu i treści);
- wielu młodych, początkujących autorów z nieoficjalnego obiegu (internet, fanziny), pisząc własne scenariusze, wzorowało się na tych opublikowanych na łamach ogólnopolskich periodyków (a więc przynajmniej część twórczości nieoficjalnej musi przejawiać te same cechy co oficjalna³);
- zbadany zbiór scenariuszy pośrednio odzwierciedla także zawartość podręczników do gier, ponieważ ogromna większość powstała w scenerii podręcznikowego świata, z przeznaczeniem do gry bohaterami skonstruowanymi według zasad podręcznika.

Opierając się na powyższych przesłankach proponuję, aby wnioski wysnute z 303 zbadanych przeze mnie tekstów rozszerzyć na cały gatunek scenariuszy RPG pisanych po polsku w latach 1993-2003, a pośrednio także na podręczniki i na sesje gry. Innymi słowy: twierdzę, że wyniki powyższych badań dają wiarygodną odpowiedź na pytania o wzorce, treści i zachowania propagowane przez gry fabularne obecne na polskim rynku. Pytania te – w kontekście oskarżeń o gloryfikację przemocy, postaw egoistycznych i amoralnych – sformułuję następująco:

1. Jakie wartości i postawy reprezentują bohaterowie narracyjnych gier fabularnych?
2. Jak często w scenariuszach bohaterowie posługują się przemocą?
3. Przeciw komu i z jakich przyczyn bohaterowie sięgają po przemoc?

³ Po prezentacji niniejszego referatu na konferencji padło pytanie, czy w magazynach ogólnopolskich nie było cenzury obyczajowej, tzn. czy nie odrzucano tekstów zbyt drastycznych, które ukazać mogłyby się wówczas jedynie w internecie czy fanzinie. Gdyby miało to miejsce, wówczas badania ograniczone do magazynów profesjonalnych nie byłyby miarodajne dla obiegu nieoficjalnego. Cenzury jednak nie było. O jej braku mogę zapewnić osobiście jako redaktor „Portalu” i współpracownik „Magii i Miecza”, a uważna lektura obu pism dostarczy dowodów, iż były otwarte także na treści kontrowersyjne (erotyka, okrucieństwo, okultyzm). Przykładem artykułu Majewskiego i Skalnego z „Portalu” nr 9, które wzbudziły oburzenie niektórych czytelników. Obecność takich tekstów dowodzi, że redakcje nie obawiały się drukować treści pod różnym względem kontrowersyjnych. Czyniły to jednak rzadko i w małych dawkach, z czego można wnosić, że takie właśnie było „naturalne” zapotrzebowanie. Inaczej mówiąc: drastyczne treści w grach RPG mają swoje miejsce, ale jest to miejsce marginalne. Ze względu na brak cenzury redakcyjnej w obiegu drukowanym odsetek „wątpliwych etycznie” scenariuszy w obiegu nieoficjalnym powinien być podobny.

Kierując się powyższym, postanowiłem zbadać „etyczną zawartość” scenariuszy poprzez dwa ściśle związane kryteria:

- **motywacje**, jakie skłaniają bohaterów do podjęcia działań;
- **metody działania**, jakimi według scenariusza powinni się oni posłużyć, aby osiągnąć wyznaczone cele.

Motywacje

Pośród różnorodnych motywacji bohaterów scenariuszy wyróżniam następujące:

Zło – motywacją bohaterów jest walka ze złem, które chcą zniszczyć, pozbawić sił, a przynajmniej pokrzyżować plany. Zaliczam tu zarówno zło nadnaturalne (demony, potwory), jak i złych ludzi – antagonistów: morderców, porywaczy, bandytów, wyznawców zła etc.

Altruistyczne – za motywacje altruistyczne uznaję chęć pomocy drugiej osobie (lub osobom) w kłopotach oraz obronę kogoś przed zagrożeniem. Często motywacja ta idzie w parze z powyższą – z walką ze złem.

Osobiste – bohaterów motywuje instynkt samozachowawczy lub troska o własny stan posiadania. Dotyczy to zagrożenia fizycznego, psychicznego (oblęd), groźby utraty reputacji, postępującej choroby lub klątwy, albo zagrożenia dla bliskiej osoby lub cennego mienia. Nie dotyczy zagrożeń, na które bohaterowie świadomie się narażają, np. podejmując walkę ze złem.

Finansowe – bohaterowie graczy za swe działania mają otrzymać zapłatę lub cenną nagrodę. Motywacja finansowa często występuje w parze z inną – altruistyczną, osobistą i/lub destrukcyjną („złem”).

Ciekawość – bohaterami kieruje przemożna chęć poznania prawdy lub zbadania niewyjaśnionej zagadki. Motywacja ta pojawia się bardzo często, ale zaznaczam ją tylko wtedy, gdy jest szczególnie silna – gdy stanowi główną siłę pchającą bohaterów do działania.

Honor – podstawową motywacją bohaterów jest honor – osobisty, rodziny i/lub klanu. Tak jak z *Ciekawością* – kwestie honoru pojawiają się stosunkowo często (np. przy wyborze metod działania), ale jako osobną motywację zaznaczam tylko wtedy, gdy jest główną przyczyną, dla której bohaterowie w ogóle podejmują działanie. W tej randze występuje niemal wyłącznie w scenariuszach do samurajskiej *Legendy Pięciu Kręgów*.

Metody działania

Pośród metod działania wyróżniam następujące:

Walka – bohaterowie posługują się przemocą lub są gotowi uciec się do przemocy, gdy inne metody zawiodą.

Śledztwo (poszukiwanie) – bohaterowie prowadzą dochodzenie, przesłuchują świadków i przeszukują pomieszczenia. Do tej kategorii zaliczam również samo przeszukiwanie pomieszczeń w celu odnalezienia wskazówek lub ukrytych przedmiotów.

Negocjacje – bohaterowie działają metodą perswazji i negocjacji.

Podstęp – bohaterowie wymyślają lub wykorzystują wymyślony przez kogoś podstęp.

Rytuał – bohaterowie odprawiają mistyczną ceremonię, która ma wpłynąć na rzeczywistość (np. odesłać w zaświaty złowrogiego demona).

Decyzja – dalszy tok fabuły zależy od świadomej decyzji bohaterów, w których rękach spoczywa los ich samych, los innych postaci, a czasem istnienie całego świata. Trudność podjęcia decyzji zazwyczaj wiąże się z dylematem moralnym lub osobistym poświęceniem.

Zwiad – zadaniem bohaterów jest rozpoznanie terenu i/lub sił przeciwnika. W roli motywu fabularnego pojawia się często, ale jako osobną metodę oznaczam go wtedy, gdy nie jest składnikiem *Śledztwa* czy *Walki*, lecz nadrzędnym sposobem działania.

Dedukcja – element niemal każdego śledztwa. Osobno zaznaczona dedukcja oznacza, że bohaterowie muszą rozwiązać zagadkę logiczną lub połączyć podane informacje bez czynności śledczych czy przeprowadzania poszukiwań.

Podróż – wymieniona spośród metod działania oznacza, że do głównych motywów fabularnych należą trudy podróży i przeszkody stojące na drodze, a także nie ma zadań ważniejszych niż dotarcie do punktu docelowego.

Ucieczka – jeśli stanowi osobną metodę, oznacza to, że głównym motywem scenariusza jest wydostanie się z zamknięcia lub z rąk wrogów.

Dzieło twórcze – zadanie bohaterów to wspólne ułożenie opowieści lub dzieła poetyckiego.

Nic – w dwóch wypadkach bohaterowie graczy nie wykonują żadnego działania istotnego dla przebiegu fabuły; wątki rozgrywają się i rozstrzygają między postaciami drugoplanowymi (niezależnymi od graczy).

Nieokreślone – metody działania nie są sprecyzowane.

Podczas lektury każdego z 303 scenariuszy zaznaczałem motywacje i metody w osobnych kolumnach tabeli, a na koniec dokonałem zestawień statystycznych. Oczywiście, w wielu wypadkach i motywacje, i metody pojawiały się parami, trójkami, a nawet czwórkami. Do rzadkości należą scenariusze przewidujące jedną tylko motywację i jedną metodę działania. Liczby podane w poniższym zestawieniu pokazują, w ilu scenariuszach (spośród 303 zbadanych) dana pozycja w ogóle się pojawiła – niekoniecznie sama i niekoniecznie najważniejsza. (W nawiasie podaję, w ilu tekstach występuje jako jedyna).

Motywacje	procent z 303 tekstów	Metody	procent z 303 tekstów
Zło: 223 (14 – jedyna)	73,5 %	Walka: 234 (32 – jedyna)	77,2 %
Altruistyczne: 160 (5)	52,8 %	Śledztwo: 184 (14)	60,7 %
Osobiste: 122 (34)	40,3 %	Negocjacje: 113	37,3 %
Finansowe: 85 (10)	28 %	Podstęp: 51	16,8 %
Ciekawość: 15 (2)	5 %	Rytuał: 25 (1)	8,3 %
Honor: 11 (2)	3,6 %	Decyzja: 19 (1)	6,3 %
		Zwiad: 8	2,6 %
		Dedukcja: 7	2,3 %
		Podróż: 4	1,3 %
		Ucieczka: 3 (1)	1 %
		Dzieło twórcze: 2 (1)	0,66 %
		Nic: 2 (2)	0,66 %
		Nieokreślone: 1 (1)	0,33 %

Jak widać, z powyższych motywacji i metod największe znaczenie mają dwie: pośród motywacji *Zło*, a pośród metod *Walka*. To jednak nie wystarczy, aby odpowiedzieć na pytania o propagowane treści i wartości. Dopiero połączenie metod z motywacjami – a przede wszystkim: sprawdzenie, jakie motywacje stoją za podjęciem *Walki* – pozwoli na ukontekstowanie przemocy. Z etycznego punktu widzenia to bardzo ważne, a niestety często pomijane przez krytyków gier – czy to narracyjnych, czy komputerowych. Przemoc w grach jest rzeczą częstą (czego dowodzi m.in. powyższa statystyka), ale błędem jest traktowanie jej bezkontekstowo, na zasadzie „jest przemoc – źle / nie ma przemocy – dobrze”. Nie można poprzestać na tym, że przemoc **jest** – trzeba jeszcze zapytać: **dłaczego i przeciw komu?** Tylko skrajni pacyfiści potępiają przemoc niezależnie od okoliczności, ale nawet oni dostrzegają różnicę między pobudkami szlachetnymi a nagannymi. Jeśli nie zapytamy o motywacje, postawimy znak równości między bandytą krzywdzącym niewinnych a bohaterem, który z nim walczy.

Kontekst przemocy	Częstotliwość (procent z 234 tekstów, które przewidują przemoc ze strony bohaterów)
Przeciw złu (z pobudek ideologicznych)	190 (81,2% przemocy)
Przeciw złu (wskutek okoliczności)	23 (9,8%)
Przeciw wrogom (konflikt interesów)	15 (6,4%)
Przeciw niewinnym (dla zysku)	5 (2,1%)
Nierozstrzygalne	1 (0,4%)

Walka, a więc przemoc, występuje w 234, czyli w 77,2 proc. z 303 scenariuszy i rzeczywiście jest najczęściej stosowaną przez bohaterów metodą działania. Trzeba jednak zaznaczyć, że w 190 przypadkach (czyli 81,2 proc. przypadków przemocy) walka występuje w parze z motywacją *Zło* – bohaterowie sięgają po przemoc przeciwko złu, i to ze słusznych pobudek ideowych. I tylko w trzydziestu dwu przypadkach (13,7 proc.) przemoc jest jedyną metodą działania wiodącą do celu.

A jak się przedstawiają pozostałe czterdzieści cztery teksty, czyli 18,8 proc. przypadków *Walki*? Dwadzieścia trzy z nich (9,8 proc. z 234) także w roli przeciwników ustawiają istoty złe lub (dwukrotnie) drapieżne zwierzęta. A więc nawet wówczas, gdy bohaterowie nie mają szczególnej motywacji do walki ze złem, dzieje się tak, że w połowie przypadków właśnie z nim walczą. Nawet gdy gracze wcielają się w zgraję brutalnych goblinów (*Brudni, brzydcy i zieloni*), nie zajmują się atakami na ludzkie osiedla, lecz walczą z jeszcze gorszymi potworami – sługami Chaosu. Podobnie bywa ze scenariuszami do gry *Wampir: Maskarada*, gdzie fabuła każe bohaterom-wampirom walczyć z innymi wampirami, z demonami czy okrutnymi złoczyńcami – czasami wręcz w obronie ludzkiej społeczności (np. *Rytuał*, w którym bohaterowie polują na seryjnego zabójcę).

Piętnaście tekstów (6,4 proc. z 234) nie wprowadza zróżnicowania pod względem etycznym. Bohaterowie reprezentują jedno ze stronnictw walczących o wpływy i/lub zyski. W tej rywalizacji nie ma „złych” i „dobrych”, są jedynie grupy (korporacje, państwa, klany) o sprzecznych interesach, z których żadna nie przebiera w środkach.

Jedynie pięć tekstów (2,13 proc. przypadków *Walki*) stawia bohaterów graczy w roli agresorów stosujących przemoc wobec osób przypadkowych, które w niczym bohaterom nie zawiniły. Raz bohaterowie są płatnymi mordercami (*Vaparak*), raz piratami (*Opowiem wam nową, lepszą historię... może*), raz obstawą handlarza narkotyków (*Dzień z życia Miasta Nocny*), raz nielegalnymi detektywami (*Sara*), raz włamywaczami (*Szkarłatny Lombard*). W tych pięciu przypadkach

scenariusz zakłada, że bohaterowie użyją siły przeciwko niewinnym (a przynajmniej: że będą na to gotowi, gdyby doszło do konfrontacji).

Na koniec pozostaje jeden tekst niemożliwy do klasyfikacji. Jest to *Niezwykła i krwawa opowieść o tragicznych wydarzeniach w Yamakura* – tu bohaterowie są na służbie zdeprawowanego łajdaka, który żąda od nich haniebnego zadania. W wielu scenariuszach pojawia się motyw złego zleceniodawcy, który zamierza wykorzystać bohaterów graczy do niecznych celów, ale scenariusz z reguły zakłada, że uczestnikom zabawy uda się przejrzeć te plany i je pokrzyżować – a jeśli im się to nie powiedzie, czekają ich wyrzuty sumienia. Natomiast w *Niezwykłej i krwawej...* nie ma prostego wyjścia z sytuacji. Złem jest pomaganie nikczemnemu panu, ale w świecie samurajów złem jest także nieposłuszeństwo. Najbardziej honorowym rozwiązaniem byłoby seppuku (rytualne samobójstwo).

A gdyby szukać innych przestępczych zachowań bohaterów, już niezwiązanych z przemocą, na przestrzeni dziesięciu lat w zbadanych tekstach znajdziemy trzy – kradzież z włamaniem (*Mały, naprawdę niewielki dług*), kradzież kieszonkową (*Łatwe pieniądze*) oraz możliwość (ale nie konieczność) współudziału w oszustwie i wyłudzeniu pieniędzy (*Powrót syna*).

Do tego trzeba dodać, że z ośmiu scenariuszy stawiających bohaterów graczy w roli przestępców cztery zawierają „przesłanie umoralniające”, które pokazuje, że życie złoczyńcy nie jest warte naśladowania. Ścisłej mówiąc: przestępstwo naraża sprawców na surowe konsekwencje. Bohaterowie, którzy dopuszczają się płatnego zabójstwa (*Vaparak*), współudziału w handlu narkotykami (*Dzień z życia Miasta Nocy*) lub kradzieży na zlecenie (*Łatwe pieniądze*; *Mały, naprawdę niewielki dług*) zostają zdradzeni przez zleceniodawców i stają się kozłami ofiarnymi organów ścigania lub mściwych organizacji przestępczych. Taki scenariusz z jednej strony zachęca bohaterów do nagannych czynów – ale z drugiej wymierza karę, ucząc, że zbrodnia nie popłaca.

Podsumowanie

Prawdą jest, że w scenariuszach NGF najczęstszą (234 z 303, czyli 77,2 proc.) metodę działania bohaterów stanowi walka – jednak w 91 proc. przypadków (213 z 234) jest to walka z istotami złymi, a w 6,4 proc. (15 z 234) walka przeciwko wrogiemu stronnictwu, gdzie obie strony stoją na podobnym poziomie etycznym. Tylko w 2,1 proc. przypadków (5 z 234) bohaterowie graczy to złoczyńcy kierujący przemoc przeciw przypadkowym, niewinnym osobom. Poza tym trzy scenariusze stawiają bohaterów graczy w roli złodziei czy oszustów, którzy nie używają przemocy, ale nieuczciwie zdobywają pieniądze z krzywdą osób postronnych. Jeśli potraktować łącznie pięć przypadków nieusprawiedliwionej przemocy i trzy przypadki złodziejstwa/oszustwa, stwierdzimy, że tego typu skrajnie negatywne role występują w 2,6 proc. scenariuszy (8 z 303). A i tutaj połowa tekstów

dobitnie uświadamia, że wina pociąga za sobą karę, zaś kontakty z przestępcami nie wychodzą na dobre.

Częstotliwość występowania poszczególnych motywacji nie pozostawia wątpliwości, że bohaterowie fabuł RPG na ogół prezentują postawę prospołeczną – aż w 73,5 proc. scenariuszy chodzi o walkę ze złem (motywacja *Zło* w 223 z 303 tekstów), a w 52,8 proc. o pomoc bliźniemu (motywacje *Altruistyczne* 160 z 303), podczas gdy troska o własne potrzeby (motywacje *Osobiste* 122 z 303) kieruje postaciami jedynie w 40,3 proc. tekstów, a chęć zysku w 28 proc. (motywacje *Finansowe* 85 z 303). Wniosek: bohater scenariusza RPG znacznie częściej kieruje się altruizmem niż egoizmem.

Literatura

Szczegółowe wyniki badań oraz bibliografia całego zbioru analizowanych scenariuszy znajdują się w niepublikowanej pracy doktorskiej pt. *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*, obronionej w 2007 roku na Wydziale Filologiczno-Historycznym Uniwersytetu Gdańskiego.

Scenariusze przytaczane w niniejszym tekście:

- Budzyński M., *Łatwe pieniądze*, „Magia i Miecz” 3(87)/01, s. 95-106.
- Cychowski Ł., *Sara*, „Portal” 1, s. 120-123.
- Junior, *Dzień z życia Miasta Nocy*, „Magia i Miecz” 2(74)/00, s. 77-80.
- Nowak M., *Powrót syna*, „Gwiazdny Pirat” 2, s. 46-51.
- Perkowski M., *Brudni, brzydzy i zieloni*, „Magia i Miecz” 9(21)/95, s. 12-21.
- Perkowski M., *Niezwykła i krwawa opowieść o tragicznych wydarzeniach w Yamakura*, „Magia i Miecz” 7-8 (91-92)/01, s. 91-101.
- Rolston K., *Szkarłatny Lombard*, „Magia i Miecz” 3(15)/95, s. 14-20.
- St. G., *Opowiem wam nową, lepszą historię... może*, „Magia i Miecz” 2(50)/98, s. 33-42.
- Studniarek M., *Mały, naprawdę niewielki dług*, „Magia i Miecz” 11(47)/97, s. 37-39.
- Toread i dIABEU, *Rytuał*, „Magia i Miecz” 11(71)/99, s. 67-69.
- Żurek J., *Cienie nad Warszawą*, „Magia i Miecz” 11(47)/97, s. 40-45.
- Żurek J., *Vaparak*, „Magia i Miecz” 2(26)/96, s. 65-72.