

Panicz Konrad

**NARRACJA W GRACH
FABULARNYCH**

(NARRATION IN TABLETOP ROLE-PLAYING GAMES)



PRZEDMOWA DO REEDYCJI 2016

Za ten licencjat dostałem czwórkę. Był rok 2014. Większość profesorów nie orientowała się w grach fabularnych, ale w prozie fantasy na pewno znacznie lepiej, niż ja.

Za tą pracę, co bądź naukową, sam bym dziś dał sobie takie szczerze 4. Jestem teraz na piątym roku. Z perspektywy czasu odnoszę wrażenie, że rozeznanie prezentowane tu jest równe rozeznaniu średnio-zaawansowanego miłośnika RPG. Jeśli więc tekst jest do zaakceptowania przez takowego, to już jakiś sukces. Nadmienię, znajome z roku miały znacznie mniej atrakcyjne tematy.

Naniosłem nieco poprawek (głównie poprawione literówki i nieścisłości), zmieniłem format. Merytorycznie jednak bez zmian. Tak jak Grę Fabularną "N.N" – dokument umieszczam w sieci za darmo. Jeśli posiadasz ten tekst w formie fizycznej – jesteś najpewniej jednym z dziesięciu...

Milego czytania.

Panicz Konrad

NINIEJSZY UTWÓR PODLEGA NINIEJSZEJ LICENCJI PUBLICZNEJ CREATIVE COMMONS ("CCPL" LUB "LICENCJA"). UTWÓR PODLEGA OCHRONIE PRAWA AUTORSKIEGO LUB INNYCH STOSOWNYCH PRZEPISÓW PRAWA. KORZYSTANIE Z UTWORU W SPOSÓB INNY NIŻ DOZWOLONY NA PODSTAWIE NINIEJSZEJ LICENCJI LUB PRZEPISÓW PRAWA JEST ZABRONIONE. WYKONANIE JAKIEGOKOLWIEK UPRAWNIENIA DO UTWORU OKREŚLONEGO W NINIEJSZEJ LICENCJI OZNACZA PRZYJĘCIE I ZGODĘ NA ZWIĄZANIE POSTANOWIENIAMI NINIEJSZEJ LICENCJI.



W S T Ę P

W niniejszej pracy podejmuję się zdefiniować zagadnienie narracji, w perspektywie gier fabularnych i w porównaniu do współczesnych kanonów literatury fantasy. Tezy zawarte w pracy uwarunkowane są nie tylko argumentami, zawartymi w bibliografii, lecz także samym doborem pozycji oraz doświadczeniem własnym. Inny dobór literatury mógłby znacznie zmodyfikować treść pracy, a zwłaszcza treść rozdziału o narracji. Nie wykluczono jednak istnienia fundamentalnych twierdzeń, na które się powołuję.

Także kształt pracy nawiązuje do formy gier fabularnych. Zalecam też, by zaglądać do przykładów, zawartych w przypisach. Emuluje to specyficzną dla gier fabularnych odmianę intertekstualności. Przypisy zawierają nie tylko potwierdzające przykłady, ale też poruszają zagadnienia poboczne. Ilość powieści fantasy w bibliografii natomiast jest podyktowana tym, że wymienione zawierają wszystkie kanoniczne elementy potrzebne do dokonania analizy porównawczej.

Legenda (po prawej) - W pracy zostały wyróżnione trzy warstwy. Pierwsza to rozdział. Druga to podrozdział. Trzecia to pojedyncze zagadnienie. Sformułowanie "patrz" pisane kursywą, w nawiasie wskazuje na odniesienie do innej części pracy. Teksty w ramkach natomiast to dygresje.

R O Z D Z I A Ł

PODROZDZIAŁ

Zagadnienie - treść.

DEFINICJA

By sprawnie poruszać się po temacie narracji w grach fabularnych należy zdefiniować szereg terminów. O ile terminy powiązane z literaturą - takie jak bohater pierwszoplanowy, drugoplanowy, wątek, czy motyw - są powszechnie rozpoznawalne, o tyle terminologia gier fabularnych nie jest wszystkim oczywista. Dodatkowo charakteryzuje ją większa złożoność. Mimo encyklopedycznego charakteru niniejszy rozdział będzie określał terminy już w kontekście właściwego tematu pracy, czyli w kontekście narracji.

GRA

Na początek skonfrontuję dwa fragmenty publikacji naukowych. W odniesieniu do gier fabularnych wzajemnie się wykluczają:

"Rozrywka nie jest oddzielona od prawdziwego świata; rozrywka jest prawdziwym światem"¹

Jest to cytaty z czasopisma "Homo Ludens". Nieco górnolotny, kładzie nacisk na głęboką zależność między światem gry (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Świat Gry*), a realnym światem.

fikcyjność stanowi opozycję dla norm, reguł i konwencji przyjętych na użytek gry²

Ten cytaty z kolei, z publikacji "Homo Players", wyodrębnia świat gry jako coś stojącego w opozycji do gry. Jak wi-

¹ *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry*, Krawczyk Stanisław, "Homo Ludens", 2013, nr 1(5), red. Augustyn Sudryk, s. 139.

² Urbańska-Galanciak Dominika, *Homo Players*, Warszawa 2009, s. 41.

dać natknąć się można na sporo niejasności, sprzeczności i wieloznaczności, gdy zaczniemy igrac z fabułą. Zakres semantyczny słowa gra to: igrac, ruch, zabawa, gra w kości³. Syntetyczna dla powyższych cytatów jest definicja według pionierów teorii gier:

Nie różnicując terminów "gra" i "zabawa", Huizinga twierdzi, że zabawę można nazwać „czynnością swobodną [...] pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; (...) czynnością przebiegającą w pewnym porządku, według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata”.⁴

To twierdzenie doskonale uzupełnia termin o kwestie społeczne, determinujące gry fabularne, jako rozrywkę towarzyską.

GRA FABULARNA (RPG)

Zwana też grą RPG (ang. role-playing game - gra w odgrywanie ról), bądź grą wyobraźni. Pojęcie wyjątkowo często jest mylone z grami komputerowymi (cRPG). Gra opiera się na akcie komunikacji. Zawiera szerszy kontekst kulturowy i podlega intertekstualności⁵. Gra fabularna to rozmowa przynajmniej dwóch osób, spotykających się na tak zwanej sesji (*patrz Definicja; Gra fabularna, Sesja RPG / sesja*). Fabuła i akcja gry rozgrywa się w wyobraźni osób biorących w niej udział.

Czym jednak są gry fabularne? Przede

3 tamże, s. 31.

4 tamże, s. 39.

5 Filiciak Mirosław, *Wirtualny Plac Zabaw*, Warszawa 2006, s. 24.

wszystkim są rozrywką grupową, towarzyską ⁶

Klasycznie osobą "centralną" w grach fabularnych jest Mistrz Gry (*patrz Definicja; Gra fabularna; Mistrz Gry(MG)*). Jest jednocześnie sędzią, autorem i narratorem⁷. Pełni on funkcję podobną do autora książki. Drugą funkcją do spełnienia jest bycie graczem. W literaturze czytelnik pozostaje biernym obserwatorem głównych bohaterów, w RPG natomiast w role głównych bohaterów wcielają się właśnie gracze (*patrz Definicja; Gra fabularna; Postać gracza a gracz*). Mają możliwość ingerowania (*patrz Narracja*) w świat gry, za pomocą postaci.

Czy nie byłoby fajnie stać się bohaterem książki lub filmu? ⁸

Mimo "stawania się bohaterami" podział ról MG/gracz wciąż podlega zasadom funkcjonowania społecznego⁹. Jest de facto grą towarzyską.

Pojedyncza gra ma postać podręcznika (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG*) opisującego zasady¹⁰ (*patrz Mechanika*), regulujące takie kwestie jak prawdopodobieństwo powodzenia działań, podejmowanych przez postaci graczy. Także konieczny jest opis świata gry¹¹ (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Świat Gry*), w którym rozgrywa się akcja.

Pierwsze słowa jakie padają w najnowszej (na chwilę o-

6 *Wiedźmin, gra wyobraźni*, red. Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar, Warszawa 2001, s. 8.

7 Wick John, *Legenda Pięciu Kręgów*, przeł. Krystyna Nahlik, Tomasz Z. Majkowski, Łukasz M. Pogoda, Kraków 2000, s. 166.

8 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga Edycja*, Chris Pramas, przeł. Grzegorz Bonikowski, Szymon Gwiazda, Marcin Roszkowski, Artur Sęk, Warszawa 2005, s. 8.

9 *Osobowość...*, dz. cyt., [w:] *Homo Ludens...*, dz. cyt., s. 140.

10 *Monastyr*, Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Marcin Blacha, Gliwice 2004, s. 6.

11 tamże, s. 3.

becną, A.D. 2014) edycji kultowego protoplasty¹² gier fabularnych to "Wyobraź sobie". Kluczem jest bowiem rozwijanie wyobraźni¹³ (przy okazji: 6 z 7 typów inteligencji¹⁴), podług w pełni interaktywnej narracji (*patrz Narracja*) prowadzonej przez Mistrza Gry. Zależności, podobieństwa i różnice funkcji pełnionych w literaturze i grach fabularnych najłatwiej będzie przedstawić w formie tabeli.

	w literaturze	w grach fabularnych
nadawca komunikatu-narracji	autor książki	Mistrz Gry
odbiorca komunikatu-narracji	czytelnik	gracz
kanal przekazu	książka	słowo mówione
interaktywność*	brak: czytelnik śledzi poczynania głównego bohatera	pełna: gracz kieruje głównym bohaterem
proporcje osoba-tekst	jeden czytelnik na jedną książkę (w danym czasie)	brak limitu graczy na jedną sesję (w danym czasie)
forma komunikatu-narracji	tropy stylistyczne	triki/narzędzia MG (<i>patrz Narracja; Rola i narzędzia MG</i>)

* - Osobnym przypadkiem są gry paragrafowe, będące gdzieś pomiędzy literaturą, a grami fabularnymi.

Mistrz Gry, tak samo jak autor książki, bywa nazywany narratorem¹⁵. Podstawową różnicą między czytelnikiem, a gra-

12 *Dungeons & Dragons 4.0, Podręcznik Gracza, Bohaterowie mocy tajemnych, boskich i bojowych*, Heinsoo Rob, Collins Andy, James Wyatt, tłum. Jakub Kominiarczuk, Mateusz Kominiarczuk, Piotr Wiankowski, Warszawa 2008, s. 4.

13 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 8.

14 <http://dungeon.org.pl/2013/12/20/rpg-dodaje-staly-modyfikator-do-inteligencji-6/>

15 Rein Mark, *Wampir - Maskarada*, przeł. Michał Jaskólski, Warszawa, s. 200.

czem natomiast jest wyżej wymieniona zależność względem głównych bohaterów. Czytelnik pozostaje biernym obserwatorem, gracz natomiast deklaruje co robi jego bohater. Oto sedno interakcyjnych możliwości gry fabularnej:

*w odróżnieniu od powieści, filmów, a nawet gier komputerowych - są w pełni interaktywne. Czytając książki i opowiadania albo oglądając filmy, na pewno nieraz chcieliście przenieść się do innego świata i przeżywać równie wspaniałe przygody, jak podziwiani herosi. (...) Wyobraźcie sobie teraz, że Wasze marzenie się spełniło. (...) Gry fabularne oferują więc znacznie większą interakcję niż komputerowe, gdyż nie powstało jeszcze urządzenie zdolne odpowiednio zareagować na wszystkie pomysły gracza*¹⁶

Warto nadmienić, że gry fabularne jako rozrywka towarzyska ma bardzo rozbudowany wymiar społeczny. W podręczniku¹⁷ do gry na podstawie prozy Lovecrafta wspomniano nawet o rozgrywkach turniejowych, odbywających się na konwentach, czyli na zlotach fanów gier fabularnych (i szeroko pojętego przemysłu rozrywek fantasy). Najkrócej mówiąc turniejowe sesje mają bardziej popisowy charakter i są zamknięte w formule jednostrzałówki (*patrz Definicja; Gra fabularna; Przygoda*).

Mistrz Gry (MG) - Osoba najważniejsza w klasycznym modelu rozrywki. Gracze kierują swoimi postaciami, MG dosłownie całą resztą. Jest głównym animatorem świata gry¹⁸; kieruje przeciwnikami¹⁹ (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Bohaterowie niezależni (BN) i przeciwnicy*),

¹⁶ *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 9.

¹⁷ *Zew Cthulhu, Edycja 5.5*, red. Lynn Willis, Warszawa 1998, s. 130.

¹⁸ *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 224-237.

¹⁹ tamże, s. 238-244.

odgrywa bohaterów niezależnych²⁰ oraz opisuje wszystkie zdarzenia²¹ jakie mają miejsce. Do MG²² należy powinność przeczytania zasad w podręczniku, tłumaczenia ich graczom, opracowania przygody, przygotowania rekwizytów i akcesoriów²³.

*To ciężka i wymagająca praca,
jednak zapewnia niesamowitą satysfakcję.*²⁴

Rola MG²⁵ to najbardziej złożone, a zarazem najbardziej twórcze zadanie, jakiego trzeba się podjąć podczas rozgrywki. Dlatego też bywa, że część zadań związanych z zapewnieniem całej grupie zabawy przekazuje graczom²⁶. Pewne zależności najprościej zawsze przedstawia się na przykładach i za pomocą porównań:

*Rola Mistrza Gry przypomina trochę pracę reżysera filmowego. Musi zebrać obsadę (Bohaterowie Graczy), odnaleźć odpowiednie lokacje, przygotować scenariusz (opracować przygodę), zgromadzić rekwizyty (figurki, kostki, mapy, materiały dla graczy), stworzyć odpowiednią atmosferę (...), a potem wprawić całą maszynę w ruch.*²⁷

Mówi się, że artyście wolno więcej. MG mimo swojej niekwestionowanej władzy nie może jej nadużywać²⁸. Często

20 tamże, s. 245-247.

21 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik Mistrza Podziemi*, Heinsoo Rob, Collins Andy, James Wyatt, przeł. Marta Górecka, Adam Wicher, Warszawa 2008, s. 34, 52, 70.

22 *Śródziemie Gra Fabularna, Wydanie drugie*, S. Coleman Charlton, przeł. Marek Soczówka, Wojtek Szypuła, Warszawa 1996, s. 3.

23 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 199.

24 tamże, s. 199.

25 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 4-33.

26 tamże, s. 19.

27 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 199.

28 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 267.

więc dyskutuje się na temat etyki grania²⁹ i etyki metagrania, czyli wyjścia zachowań właściwych grze poza jej świat (*patrz Narracja; Rola i narzędzia MG; Metagame*).

Rezultaty badania zachęcają też do wyrażenia pewnych przypuszczeń na temat różnic między prowadzącymi a graczami. Wśród respondentów dodatnio skorelowane są trzy zmienne: staż gry, zaangażowanie w hobby oraz identyfikacja z rolą MG (mistrza gry). Wydaje się prawdopodobne, że ta ostatnia rola, której przecież towarzyszy z reguły duża odpowiedzialność za przebieg rozgrywki, będzie pełniona przez osoby grające dłużej oraz mocniej włączające się w cały złożony świat gier fabularnych.³⁰

Zrozumiały jest fakt, że zaangażowani częściej wybierają odpowiedzialną rolę. Doświadczony łatwiej wprowadzi nowicjusza, a to wymaga kompetencji, które osoba MG winna reprezentować.

Postać gracza a gracz - Odgrywana postać zapisywana jest najczęściej na tzw. karcie postaci, której wzorzec³¹ powinien być w podręczniku. Karta zawiera informacje o postaci takie jak: umiejętności, ekwipunek, opis wyglądu i charakteru³², czy historia postaci. Co ciekawe ten ostatni element stał się w drugim tomie "Kulturotwórczej Funkcji Gier" materiałem badawczym. Pojedyncze przykłady, jak widać niżej, autor sprowadza do rozumienia archetypicznego, właściwego psychologii C. G. Junga. O związku archetypów

29 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 200-201.

30 *Osobowość...*, dz. cyt., [w:] *Homo Ludens...*, dz. cyt., s. 157.

31 *Dungeons & Dragons 4.0, Podręcznik Gracza...*, dz. cyt., s. 318.

32 Galińska Ewa, *Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG* [w:]

Kulturotwórcza funkcja gier, red. Waldemar Pfeiffer, Poznań 2007, tom II, s. 260-265.

Junga z fantasy i samymi grami fabularnymi szerzej w ostatnim rozdziale (*patrz Powiązania; Powiązania poza-podręcznikowe*). Oto fragment przykładowej historii postaci:

Pierwszy raz zrobiłam użytek z broni mojego ojca w wieku 13 lat. Myślałam, że widok trupa robi na mnie większe wrażenie. Od tamtego czasu utrzymywałam się „za pomocą broni” przez kilka lat.

[archetyp Wojownika, rozumianego jako osoba rozwiązująca problemy w sposób prosty i za pomocą własnej siły i kompetencji]³³

W samym znaczeniu RPG zawarta jest już informacja o odgrywaniu ról. W teoriach dotyczących sztuki aktorstwa mowa o "złamaniu czwartej ściany"; widzowie mają czuć się częścią widowiska. W RPG można mówić o zjawisku "złamania piątej ściany"; widz jest w centrum widowiska i ma na nie całkowity wpływ.

*Jedyną rzeczą ograniczającą twoje działania jest twoja wyobraźnia i umiejętności twojej postaci.*³⁴

Naturalnie MG używając zasad gry weryfikuje efekty podejmowanych działań, jednak zadajmy sobie pytanie: czy prawa fizyki kiedykolwiek przestały regulować nasze poczynania w realnym świecie?

Istnieje kilka podstawowych zagadnień dotyczących zależności odgrywający-odgrywany³⁵. Pierwszą jest fakt, że stworzona³⁶ przez gracza postać to w pewnym sensie jego

33 tamże, s. 252-254.

34 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 200.

35 Galińska..., dz. cyt. [w:] *Kulturotwórcza...*, dz. cyt., tom II, s. 255.

36 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 15-27.

pupil³⁷. Kreowanie³⁸ i "hodowanie" postaci podczas gry to dla graczy czynność równie satysfakcjonująca, co eksploracja świata gry i stawianie czoła określonym wyzwaniom, wynikłym z przebiegu akcji. Sama kreacja bohatera już ma pewne implikacje o podłożu w psychologii. Gracze, tworząc postaci, mogą chcieć eksplorować możliwości danej kreacji, rekompensować sobie pewne cechy (typowym przykładem jest otyły gracz kierujący postacią rosnącego wojownika) lub utożsamiać się z nimi³⁹. Cytując tom drugi "Kulturotwórczej Funkcji Gier":

*odgrywana w RPG postać może być symboliczną reprezentacją ważnej dla gracza osoby jako wzór, bądź antywzór do naśladowania*⁴⁰

Z tego wynika druga kwestia⁴¹. Problematyka różnicy między wiedzą gracza, a wiedzą jego postaci⁴². Oczywiście jest, że jeśli informatyk odgrywa postać kapłana, to nie nadaje tej postaci umiejętności związanych z programowaniem. Ponadto, posługując się przykładem kapłana⁴³, MG ma dodatkowe wyzwanie - udostępnić graczowi stosowną porcję informacji o danym wyznaniu, znajdującym się przeważnie w kulisach (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Kulisy*). Gracz musi dysponować takimi informacjami, by wiedzieć jak odgrywać postać rzeźbionego kapłana.

Znakiem rozpoznawczym powieści awanturnych, z których garściami czerpią użytkownicy konwencji fantasy, jest model "od zera do bohatera". Mówi się o postaci dyna-

37 *Graj Z Głową*, Trzewiczek Ignacy, Gliwice 2008, s. 11-12.

38 Cook David, *Advanced Dungeons&Dragons 2.0, Przewodnik Mistrza Podziemi*, przeł. Piotr Idzik, Dorota Konieczna, Tomasz Kaszuba, Maciej Szwajcz, Agnieszka Solska, Warszawa 1996, s. 11-47.

39 Galińska..., dz. cyt., s. 255.

40 Galińska..., dz. cyt., s. 266.

41 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 112-114.

42 Wick John, *Graj Twardo*, przeł. Ignacy Trzewiczek, Gliwice 2008, s. 107.

43 Stój Andrzej, *Światotworzenie*, Wydawnictwo Gramel, Kraków 2010, s. 68-69.

micznej, rozwijającej się z biegiem fabuły. Najpopularniejszym rozwiązaniem mechanicznym tego zagadnienia w grach fabularnych jest przydzielanie punktów doświadczenia⁴⁴. Dzięki nim gracze mogą rozwijać swoje postaci, najczęściej o nowe umiejętności, według ustalonego cennika. Tempo jest zależne od ustaleń MG. Zwyczajowo jednak "postać powstaje miesiącami"⁴⁵, zarówno w aspekcie fabularnym jak i mechanicznym. Gracz jest na sesji, a postać powstaje dzięki słowom, które padają na tejże sesji.

Bardziej twórczy gracze wzbogacają fabułę o wątki nieprzewidziane przez MG. W latach skryptowanych grach komputerowych nie mamy możliwości zrobić podczas gry więcej, niż planują autorzy. W grach fabularnych taka opcja istnieje. Kreatywność graczy jest wręcz pożądana.

Przygodę napędzają motywacje postaci. ⁴⁶

Motywacje i nie tylko. Również koncepcja statusów⁴⁷ i postępu postaci, konsekwentnie realizowana w zasadach podręczników, napędza grę. Jak zostało stwierdzone; rozwój postaci stymuluje rozgrywkę. De facto gracze i ich postaci muszą mieć podczas gry zajęcie⁴⁸. Dlatego właśnie spójność scenariusza i roli pierwszoplanowych, naturalna w strumieniowych obiektach kulturowych (książki, filmy, komiksy, audycje), jest mile widziana także podczas sesji RPG.

Sesja RPG / sesja - Jest to spotkanie przynajmniej dwóch osób, podczas którego trwa rozgrywka. Mistrz Gry ma przygotowany zarys tego co się będzie działo (*patrz Definicja; Gra fabularna; Scenariusz*). Gracze dysponują postaciami

44 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 66-71.

45 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 104.

46 Zaród Mateusz (Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma), *Graj Fabułą*, Gliwice 2009, s. 21.

47 *Osobowość...*, dz. cyt., [w:] *Homo Ludens...*, dz. cyt., s. 143.

48 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 18-20.

stworzonymi uprzednio lub na miejscu. Terminami bliskoznacznymi są określenia "sesja", "przygoda", "scenariusz" i "kampania". Można się spotkać bowiem z potoczną wypowiedzią "przygotowałem przygodę", gdy rzeczywiście MG przygotował scenariusz do rozegrania. Oto możliwie klarowne definicje:

Scenariusz - Zarys przygody przygotowany przez MG (lub kogoś innego, wykluczając graczy) do wglądu własnego. MG prowadząc narrację podczas sesji może posługiwać się scenariuszem, by wydarzenia podczas gry były spójne i miały charakter przyczynowo-skutkowy. To bardzo plastyczne medium wielokrotnej realizacji.

Istnieją pewne naukowe typologie struktury takiego tekstu⁴⁹, realnie jest ona w pełni zależna od preferencji autora/prowadzącego. Formą scenariusz może przypominać przykładowo plan zdarzeń lub mapę myśli. MG przygotowuje na potrzeby gry we własnym zakresie również inne materiały (*patrz Narracja*). Ważne by w scenariuszu zarysować cel⁵⁰ starań postaci graczy, inaczej sesja może zmierzać donikąd. Równie ważne - odróżniające gry RPG od literatury, czy filmu - są możliwości dokonywania wyborów⁵¹ znacząco wpływających na atrakcyjność gry. Scenariusz w RPG przejawia również swoje podstawowe cechy gatunkowe, takie jak model wstęp-rozwinięcie-zakończenie⁵².

Opozycyjna dla formy, może być "treść", rozpatrywana bipolarnie. Scenariusze dzieli się zwyczajowo na otwarte i zamknięte (liniowe)⁵³. Są to wzajemne antytezy tworzące

49 Mochocki Michał, *Scenariusze narracyjnych gier fabularnych* [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier*, red. Waldemar Pfeiffer, Poznań 2007, tom I, s. 166-169.

50 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 51.

51 tamże, s. 65.

52 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 254-257.

53 Hensley S. L., *Savage Worlds, Edycja Polska*, Kraków 2010, s. 135.

między sobą gradient tez pośrednich. Te pierwsze dają więcej swobody, te drugie skupione są wokół kinematograficznego rozumienia spektakularności. Wszelkie inne typologie mają przeważnie mało zastosowania praktycznego⁵⁴.

Dobrym zabiegiem jest stworzenie scenariusza na bazie uprzednio uzupełnionych kart postaci⁵⁵. MG ma wtedy pewność, że przygotowane przezeń materiały są spójne⁵⁶ z postaciami graczy, czyli z głównymi bohaterami.

Przygoda - Pojęcie przygody jest dwuznaczne. Przygoda może być realizacją scenariusza przewidzianego na kilka sesji. Jeśli jednak jest przewidziana i zrealizowana w obrębie jednej sesji można mówić o tzw. jednostrzałówce. Jest ona przeciwieństwem kampanii (*patrz Definicja; Gra fabularna; Kampania*) i sagi^{57 58} (posługując się terminologią stricte literacką). By łatwiej zrozumieć specyfikę jednostrzałówki można ją porównać do krótkiego opowiadania. Nie posiada kontynuacji a ciąg zdarzeń zaczyna i kończy się w jej obrębie.

Kampania - Najprościej mówiąc to cykl przygód połączonych ze sobą. Rozgrywana jest domyślnie przez jedną grupę graczy i przygotowywana, następnie prowadzona przez jednego MG. Ze względu na długość i złożoność fabuły kampania bywa dzielona na akty i rozdziały. Niezależnie od wewnętrznego podziału rozgrywana jest na wielu sesjach, odbywających się nawet na przestrzeni lat:

*Tak jak jedna przygoda (...)
jest ciągiem powiązanych spotkań*,
tak kampania jest dłuższą opowieścią*

54 Mochocki Michał..., dz. cyt., s. 165-168.

55 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 106.

56 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 167.

57 Sapkowski Andrzej, *Krew Elfów*, Warszawa 2010.

58 *MAG Wstąpienie, Druga Edycja*, Phil Brucato Stephen Wieck, tłum. Adam Golański, s. 143.

*łązącą kilka przygód*⁵⁹

* - spotkanie - To w terminologii wewnętrznej D&D sytuacja, w której toczona jest walka lub prowadzona jest rozmowa. Termin ów jednak jest powszechny w środowisku graczy. Głównie ze względu na fakt, że D&D jest protoplastą gatunku.

Według rozdziału, z którego przytoczony został cytat, kampanie mają zazwyczaj motyw przewodni, który nadaje efektywności⁶⁰ i spina poszczególne przygody w spójną całość. Konkurencyjny dla "D&D" system, także osadzony w konwencji fantasy, zwany "Warhammer FRP", również zawiera akapit o temacie przewodnim⁶¹. Oba systemy (i wiele innych⁶²) zawierają propozycje takowych motywów/tematów przewodnich. Mimo ich ogólnej adaptabilności są ściśle powiązane ze światami gry.

Istnieje zależność między długością kampanii a problematyką śmierci postaci (*patrz Narracja; Rola i narzędzia graczy; Śmierć postaci*). Przygotowanie kampanii dla postaci w pewnym sensie zakłada, że bohater przeżyje. To dyskusyjna presupozycja, z którą każdy MG musi radzić sobie sam.

W definicji RPG mowa była o systematyczności podręcznika - cechą bliskoznaczną i równie ważną jest kompletność struktury. Mimo mnóstwa rozszerzeń (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Dodatki a materiały fanowskie*) przebieg gry musi być spójny i przemyślany.

Suma powyższych terminów opracowana została na podstawie pewnego zbioru podręczników do gier fabularnych,

⁵⁹ *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 130.

⁶⁰ *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 137.

⁶¹ *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 205.

⁶² Hensley S. L., *Savage...*, dz. cyt., s. 127.

jest jednak zbieżna z materiałami naukowymi⁶³, o czym przekonać się można także przy okazji rozróżniania terminologii wewnętrznych i zewnętrznych (*patrz Narracja; Rola i narzędzia MG; Typologie*) w następnym rozdziale.

PODRĘCZNIK / SYSTEM RPG

Wszystkie niżej wymienione elementy podręcznika⁶⁴, niezależnie od pełnionych funkcji, służą zjawisku narracji w RPG, bądź nawet dyktują jego warunki w obrębie danej gry. Dlatego też elementy takie jak tabela, czy mapa, mimo swojego ścisłego charakteru, wciąż są tylko pomocami dla MG, czyli innymi słowy dla narratora.

Pojedyncza gra fabularna ma postać systematycznego (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Podsumowanie*) podręcznika. Jest to szczególnie indeksowany i alinearny tekst, którym Mistrz Gry i gracze posługują się jako narzędziem gry. Pojedynczy podręcznik zawiera domyślnie opis świata gry (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Świat Gry*) i reguły gry (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Mechanika*).

Każdy podręcznik zawiera przynajmniej odrobinę reguł, inaczej nie można by mówić o grze. O tych grach, które zawierają proporcjonalne minimum reguł mówi się, że są systemami opisowymi⁶⁵. Drugą skrajnością jest tzw. mechanika uniwersalna. To określenie podręcznika zawierającego zestaw reguł kompatybilnych z każdym skorelowanym zeń światem gry⁶⁶. W podręcznikach, opartych na mechanikach uniwersal-

63 Filiciak Mirosław..., dz. cyt., s. 23.

64 Siek-Piskozub Teresa, *Strategia ludyczna w glottodydaktyce* [w:] *Kulturotwórcza...*, dz. cyt., tom II, s. 14.

65 *Dzikie Pola, Rzeczpospolita w ogniu*, Jacek Komuda, Maciej Jurewicz, Marcin Baryłka, Warszawa 1997, s. 16.

66 Hensley S. L., *Savage...*, dz. cyt.

nych, przeważnie nie ma opisanego świata gry. Jeśli jest, to jego objętość zostaje zawężona do materiałów przykładowych. Są one odseparowane od mechaniki, w przeciwieństwie do klasycznej (daleko koherentnej i kohezyjnej) formy mechanika-plus-świat.

Forma - Forma podręcznika wymaga szerszego omówienia. Po pierwsze jest on przeważnie bogato ilustrowany⁶⁷. Proporcje między grafiką a tekstem to średnio 1 do 3. Na każde 3 strony podręcznika przypada przynajmniej jedna większa ilustracja. Jest to wyjątkowo istotna kwestia, gdy mowa o spójnej formie mechanika-plus-świat. Ilustracje spójne z całą szatą graficzną są podstawą do konkretyzacji opisów świata, zarówno zawartych w podręczniku, jak i tworzonych już na sesji. Nacisk na grafikę podyktowany jest również realizowaniem konwencji świata gry (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Świat gry*). Przykładem może być podręcznik do "Legendy Pięciu Kręgów"⁶⁸, którego świat gry to wariacja na temat fundamentów kultury dalekiego wschodu. Wyjątkowo często również ilustrowane są listy tzw. profesji⁶⁹ dostępnych dla postaci graczy.

Ramki - Kwestią wynikłą z powyższego są ramki⁷⁰. Podręcznik mimo swojej alinearności pozostaje tekstem z początkiem i końcem. Dlatego też, by nie przerywać przedstawianego przez autorów głównego wątku, związanego z tłumaczeniem specyfiki gry, używa się ramek. Oto przykładowe ramki z gry "Wiedźmin":

67 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 5.

68 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt.

69 Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Barbra, Phil Gallagher, *Warhammer Fantasy Roleplay, Edycja Polska*, przeł. Leszek Kowalik, Artur Maj, Warszawa 1986, s. 21-43.

70 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 11.

W takich właśnie ramach znajdują się informacje dotyczące mechaniki gry.

A w takich – te, które nadadzą światu dodatkowej głębi.

Zauważalny jest binarny podział zasady-świat, a może nawet lewa-prawa półkula. Po lewej mamy przykład ramki tłumaczącej zasady gry, jej elementy mechaniczne. W takiej ramce najczęściej podawany jest konkretny przykład reguły, sformułowanej w danym miejscu, lub nawet szczegóły efektów tejże reguły⁷¹, takich jak zasady tworzenia postaci⁷². Ramka po prawej, można powiedzieć prawo-półkulowa, stosowana jest jako zabieg immersyjny. Pomaga czytelnikowi danego podręcznika, wraz z ilustracjami, wejść głębiej w świat gry. Tego typu ramki mogą być wypełnione przykładowo cytatami⁷³, prawie wcale natomiast popularnymi w literaturze dedykacjami⁷⁴. Ramki są nieodłączną częścią podręczników do RPG.

W "Światotworzeniu" Andrzeja Stója poruszana jest kwestia stylu opisu⁷⁵, zakotwiczonego w pojedynczej wypowiedzi. W powieściopisarstwie ów ciąg liter jest (upraszczając) jeden na pozycję. Przeważnie definiuje się jeden styl dla autora i jeden styl dla jego utworu. Ramki dają możliwość zmiany stylu, zależnie od funkcji, jaką spełnia wyodrębniony nimi fragment tekstu. W podręczniku "Neuroshima"⁷⁶ styl wypowiedzi zależny jest od rozdziału i tematyki w nim podejmowanej. Drugim przykładem może być system "Dzikie Pola"⁷⁷, realizujący konwencję sarmacką i realia polski z okresu 1575-

71 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 150.

72 tamże, s. 19-27.

73 *Zew Cthulhu...*, dz. cyt., s. 177.

74 *Dzikie Pola, Rzeczpospolita...*, dz. cyt., s. 8.

75 Stój Andrzej, dz. cyt., s. 38.

76 *Neuroshima, Podstawka 1.5*, Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz, Marcin Baryłka, Gliwice 2003.

77 *Dzikie Pola, Rzeczpospolita...*, dz. cyt., s. 8-9.

1696⁷⁸. Wracając do samych ramek, autor "Światotworzenia" o ich treści pisze tak:

Nie ma nic złego w dodawaniu takich smaczków, należy jednak pamiętać, że ich zadaniem jest uzupełnianie historii, a nie stworzenie jej głównej treści. Dlatego też należy ograniczać ich objętość, dodatkowo przerzucając je z „głównego tekstu” do ramek.⁷⁹

Potocznie nazywane "ramki klimatu" korespondują też z tabelami (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Tabele*) i z pewnym szerszym zjawiskiem literackim, wciąż w obrębie formy podręczników do RPG. Mowa o wstawkach fabularnych⁸⁰. Wstawki zawierają opisy pojedynczych scen, ilustrujących określone zagadnienia, bądź regularne (choć niezbyt długie) opowiadania w konwencji świata gry. Klasycznym zabiegiem immersyjnym jest umieszczenie na początku podręcznika krótkiego opowiadania⁸¹, dłuższej wypowiedzi (np. kazania⁸²), artykułu prasowego (lub choć jego wizualnej formy⁸³), listu⁸⁴, czy dowolnego innego gatunku (pisemnego⁸⁵ bądź nie⁸⁶) osadzonego w świecie gry. Zachęca to czytelnika, zainteresowanego poznaniem danej gry, do dalszego zagłębiania się w jej świat.

Opowiadania wprowadzające mają jeszcze jedną istotną

78 tamże, s. 14.

79 Stój Andrzej, dz. cyt., s. 48.

80 tamże, s. 100.

81 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 3.

82 tamże, s. 12-13.

83 Hensley S. L., *Deadlands, Martwe Ziemie: Dziwny Zachód - Podręcznik Gracza. Edycja uzupełniona*, przeł. Agnieszka Fulińska, Jakub Janicki, Tomasz Z. Majkowski, Krystyna Nahlik, Michał R. Rokita, Rafał Wojciechowski, Warszawa 2000, s. 8-19.

84 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 5-9.

85 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 237.

86 tamże, s. 2-16.

konotację gatunkową. Bywają streszczeniami utworów literackich. Najpopularniejsze utwory, na podstawie których stworzono gry RPG to: "Ogniem i mieczem"⁸⁷, "Władca Pierścieni"⁸⁸ i saga o Wiedźminie⁸⁹. Zagadnienie konotacji z literaturą szerzej będzie opisane w rozdziale *Powiązania*.

Tabele⁹⁰ - Jedna z podstawowych dwuwymiarowych form zestawiających określone informacje ma w podręcznikach szczególne zadanie. Mimo iż definicję tabeli nijak można skojarzyć z aktem narracji, to są one istotną składową podręcznika. Mistrz Gry używając podręcznika pozyskuje z niego informacje na temat reguł i świata gry; przedstawione dane muszą być jasne, czytelne i użyteczne. Tabele zestawiają⁹¹ informacje potrzebne MG do prowadzenia narracji, jak i całej gry, a graczom pomagają chociażby w tworzeniu postaci⁹².

Terminologia - Jak wynika z niniejszego rozdziału w grach fabularnych stosowana jest pewna terminologia⁹³. Część wypływa ze specyfiki rozgrywki⁹⁴, umieszczana jest na początku⁹⁵. Jest jeszcze terminologia wewnątrz-podręcznikowa, będąca najczęściej wariacją tej podstawowej. Przykładowo w "Dungeons&Dragons" Mistrz Gry jest nazywany Mistrzem Podziemi⁹⁶ (ang. dungeons - lochy/podziemia), w "Dzikich

87 *Dzikie Pola, Ogniem i mieczem*, red. Artur Szejter, Warszawa 1999.

88 *Śródziemie...*, dz. cyt.

89 *Wiedźmin...*, dz. cyt.

90 *Warhammer Fantasy Roleplay, Dziedzictwo Sigmara*, Anthony Ragan, Chris Pramas, przeł. Szymon Gwiazda, Warszawa 2006, s. 55.

91 Richard Halliwell..., dz. cyt., s. 336-365.

92 Pramas Chris, *Warhammer Fantasy Roleplay, Niezbędnik Gracza*, przeł. Szymon Gwiazda, Warszawa 2005, s. 2-13.

93 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 28-29.

94 Surdyk Augustyn, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych [w:] Kulturotwórcza...*, dz. cyt., tom I, s. 95.

95 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 8-9.

96 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt. s. 6.

Polach" Starostą⁹⁷, w "Wiedźminie" natomiast Bajarzem⁹⁸. Terminologia wewnątrz-podręcznikowa jest poszerzona względem wyjściowej o hasła właściwe wyłącznie danej grze. Przykładem mogą być tzw. zawady i przewagi bohaterów graczy, na których opiera się system "Savage Worlds"⁹⁹.

Przykłady gry - Każdy podręcznik musi zawierać zapis przykładowego przebiegu gry¹⁰⁰. Gatunkowo przypomina on zapis dramatu. Znaczna część to kwestie bohaterów, wzbogacone o deklaracje graczy i opisy MG. Przykład bywa surowym, fabularnym zapisem¹⁰¹, bądź zostaje rozszerzony o kwestie mechaniczne gry¹⁰².

Wasze ognisko powoli dogasa. Robi się cicho. Macie wrażenie, że nawet cykady zajęły się czymś ciekawszym niż zagłuszanie spokoju nocy. Jedynie koń Kramusa chyba nie jest w ogóle śpiący - od jakiegoś czasu wierci się w miejscu.

Kramus: *Zawszany głodomór, przecież dosypałem mu owsa... [Gramolę się z posłania, cicho wstaję i podchodzę do konia].*

Ostrożnie przemykasz między zasypiającymi towarzyszami mijasz ognisko. Jest już chłodno, lekko szczękasz zębami. Podchodzisz do konia, gdy nagle cykady rozpoczynają swoją grę na nowo - tym razem ogłuszająco i wariacko! Koń parska, cofa się i staje dęba, głośno rzy.

97 *Dzikie Pola, Rzeczpospolita...*, dz. cyt., s. 12.

98 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 127.

99 Hensley S. L., *Savage...*, dz. cyt., s. 16-27.

100 *Monastyr...*, dz. cyt., s. 8.

101 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 5-6.

102 tamże, s. 125.

Kramus: *[Odskakuję od konia. Krzyczę]. Wstawać, coś tu jest nie tak!*

Mirabel: *[Zrywam się i jednocześnie chwytam miecz].*

Bratek: *[Siadam i bacznie się rozglądam].*

Cykady dalej odmierzają szaleńczy rytm. Ognisko przygasa, konie szarpia się, głośno rzą i wierzgają. Rozglądacie się, skraj lasu wydaje się falować, księżycowe cienie biegają po konarach drzew. Nagle... wszystko milknie. Zapada całkowita cisza, konie są chyba nie mniej zdezorientowane niż wy... Słyszycie trzask łamanej gałązki dobiegający od strony lasu.

Mirabel: *[Wstaję i czekam, stojąc twarzą do lasu].*

Bratek: *[Rzucam czar, rozpalam ognisko]*

Kramus: *[Staję obok Mirabel, wyciągam miecz].*

Jest wam zimno. Ogień - magicznie rozpalony przez Bratka - daje światło, ale ciepła wcale. Wpatrujecie się w drzewa, skąd dochodzą wyraźne kroki

Kramus: *[Krzyczę]. Kogo szlag niesie!?*¹⁰³

Indeksy / spisy treści - W literaturze spis treści ogranicza się przeważnie do chronologicznej listy rozdziałów¹⁰⁴. Czysta formalność. Jak było wspomniane na początku tego rozdziału podręcznik musi być użytecznym narzędziem, po którym łatwo nawigować. Dlatego też dosłownie każde

¹⁰³ *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 5.

¹⁰⁴ Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni: Powrót Króla*, przeł. Maria i Cezary Frąć, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2004, s. 6-8.

hasło musi być zamieszczane w indeksach chronologicznych (spisach treści prostych¹⁰⁵, bądź szczegółowych¹⁰⁶) i indeksach pojęć¹⁰⁷, zwanych też czasem glosariuszami.

**W dodatkach zamieszczony jest takowy indeks.
Skonstruowany został dla przykładu
oraz na potrzeby posługiwania się
niniejszą pracą w przyszłości.**

Mapy - Mowa była już o istotności elementów graficznych (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Forma*). Punktem wyjścia do opisu świata gry są mapy¹⁰⁸. Mapy obecne są właściwie w każdym podręczniku podstawowym, a czasem nawet w dodatkach uzupełniających¹⁰⁹. Są do wglądu Mistrza Gry. MG jednak wedle uznania może posługiwać się mapą, by zilustrować graczom podróże ich postaci. Ten klarowny element w grach fabularnych pojawia się również w dodatkach do powieści fantasy¹¹⁰. Szerzej o tym zjawisku przy okazji zagadnienia w następnym rozdziale (*patrz Narracja*).

Kulisy - Cała metodyka i warsztat autorów dzieł prozatorskich jest przeważnie ich tajemnicą. Pozostaje w domyśle poza percepcją czytelnika. W podręcznikach RPG zasady muszą być jawne¹¹¹. Mimo to istnieje pewna grupa tematyczna, której poznanie przez odbiorcę narracji (*patrz Definicja; Gra fabularna*) psuje element zaskoczenia i tym samym zabawę. W podręcznikach wyodrębniona bywa więc treść przeznaczoną wyłącznie dla MG¹¹². Na tą treść, którą można nazwać kulisa-

105 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 19.

106 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 2.

107 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 309-311.

108 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 226, 232-233.

109 *Warhammer Fantasy Roleplay, Dziedzictwo...*, dz. cyt., s. 87.

110 Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni: Powrót...*, dz. cyt., s. 397-398.

111 Richard Halliwell..., dz. cyt., s. 11-59.

112 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 127.

mi, składa się zbiór narzędzi narracyjnych (*patrz Narracja*) i szczegółowy opis świata. Gracze w swojej części podręcznika mają dostęp do ogólnego opisu, raptem wprowadzającego do świata¹¹³. Dzięki temu podziałowi można mówić o eksploatacji świata. Szerzej o eksploatacji w rozdziale *Narracja*.

Przykłady scenariusza / kampania splotów - Istotnym elementem "kulisów" jest gotowy do rozegrania przykładowy scenariusz. Przybiera bardzo różną formę. Zawsze jednak zawiera wszystkie potencjalnie użyteczne elementy z nim związane, takie jak przedmioty, bohaterowie niezależni, czy przeciwnicy (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Świat gry*). Osią jest szkielet scenariusza, w postaci mapy myśli, planu możliwego przebiegu zdarzeń lub opisu linearnego.

Szczególnym typem przykładowego scenariusza jest kampania splotów¹¹⁴. Terminy zdają się wykluczać, w końcu scenariusze składają się na kampanię. Mimo to jednak nazwa "kampania splotów" bardzo się przyjęła i nawet autorów podręczników trudno odwieść od niejasności wynikających z posługiwania się tym terminem. Oznacza on typ scenariusza przedstawiający wszystkie najważniejsze fakty dotyczące świata gry, w który jest wpisany. Rozegranie takiego gotowego scenariusza pozwala na stwierdzenie, czy jest się zainteresowanym daną grą.

Dodatki a materiały fanowskie - Jedną z cech dobrej powieści, nawet popularnej, jest jej intertekstualność. Andrzej Sapkowski w swojej sadze korzysta z różnych mitologii (słowiańskiej, skandynawskiej, germańskiej, itp.), konwencji i archetypów powiązanych z fantazy. Wspomina o nich w "Rękopisie Znalezionym W Smoczej Jaskini"¹¹⁵. Bez skrupowania

113 *Śródziemie...*, dz. cyt., s. 2-7.

114 Stój Andrzej, dz. cyt., s. 71-78.

115 Sapkowski Andrzej, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini: kompendium wiedzy o literaturze fantazy*, Warszawa 2001.

opowiada tam na przykład o typach kobiety (*patrz Narracja; Rola i narzędzia MG; Błędy*) pojawiających się w (głównie jego) fantasy. Intertekstualność gier fabularnych jest zjawiskiem o wiele dalej idącym. Światy gry mają wstępnie definowaną konwencję (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Świat gry*). Nie są one tworem zamkniętym.

Pierwszą, przewidywaną przez wydawców, formą rozszerzenia świata i zasad gry są dodatki¹¹⁶. Klient, któremu spodobał się dany system/świat, pragnie się weń zagłębiać. Dlatego też najczęściej do pojedynczego systemu jest wydawana cała seria dodatków, eksploatująca portfele klienteli i zdolności twórcze autorów. Tego typu politykę najekspansywniej prowadzą autorzy kultowego "Dungeons & Dragons", wydając niezliczoną ilość oficjalnych dodatków. Tworzą również w Internecie sieci społecznościowe fanów, którzy wymieniają się ze sobą doświadczeniem i prywatnymi materiałami do gry. Tego typu aktywność fanowska konotuje też ze zjawiskiem shared worlds (ang. współdzielone światy), o którym więcej w rozdziale *Powiązania*.

Drugą opcją wzbogacenia treści bazowej są właśnie materiały fanowskie, czyli nieautoryzowane, ale dostępne nieodpłatnie treści. Zazwyczaj są to pojedyncze elementy świata i mechaniki, takie jak rozszerzenia bestiariusza, czy inwentarza (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Świat Gry*). Udostępniane są w Internecie, E-Zinach (cyfrowych magazynach), a dawniej w drukowanych magazynach. Intertekstualność w rozumieniu gier fabularnych sprawia więc, że materiały do gry to "środowisko niekończącej się przygody"¹¹⁷.

Mechanika - To zbiór zasad, którym podlega rozgrywka. Służy określeniu granic możliwości¹¹⁸ i prawdo-

116 *Warhammer Fantasy Roleplay, Dziedzictwo...*, dz. cyt.

117 Stój Andrzej, dz. cyt., s. 105.

118 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 59.

podobieństwa czynności podejmowanych przez wszystkie postaci (tj. postaci graczy, przeciwników, bohaterów niezależnych) obecne w świecie gry. Niezależnie od tego, czy gracz deklaruje, że jego postać chce otworzyć drzwi, czy rzucić skomplikowane zaklęcie, mechanika reguluje powodzenie takiej sytuacji często opierając się o prawdopodobieństwo i dodatnie bądź ujemne modyfikatory¹¹⁹. Używanie mechaniki w toku gry to najczęściej rzuty kośćmi (*patrz Definicja; Pozostałe kwestie; Akcesoria*). Bywają przypadki opierania mechaniki na talii kart¹²⁰.

Powyższa definicja określa charakter rdzenia mechaniki. Nie jest on jednak całością takowej. Częścią mechaniki, bardziej powiązaną ze światem gry, są zasady ułożone stricte pod sytuacje najbardziej prawdopodobne w danym świecie gry. Warto tu przytoczyć fragment z podręcznika do "Gasnących Słońc":

*Jeśli chcą zwalczać zło, strzelając z karabinów i walcząc na pięści - proszę bardzo, znajdują się zasady. Jeżeli wolą wcielić się w kupców przedkładających dyplomację nad brutalną siłę czy kapłanów, zmagających się z metafizycznym kryzysem - nie ma problemu, i na to są reguły oraz wskazówki.*¹²¹

Najrzadziej używaną częścią mechaniki są zasady opcjonalne¹²². Autorzy podręczników konstruują je z myślą o tym, by prowadzący dostał komplet narzędzi. Nie jest możliwe jednak przewidzenie wszystkiego, co zrobią gracze i co MG zaplanuje przed sesją. Dlatego też w podręcznikach zawiera się wskazówki pomagające konstruować własne zasa-

119 Richard Halliwell..., dz. cyt., s. 64.

120 Hensley S. L., *Deadlands...*, dz. cyt., s. 23.

121 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 12.

122 Hensley S. L., *Savage...*, dz. cyt., s. 78.

dy, na potrzeby konkretnych sesji, przygód, kampanii, czy sytuacji. Ta tendencja autorów podręczników szczególnie mocno przejawia się w przypadku mechanik uniwersalnych, czyli gier zawierających zasady pozwalające na sesje w więcej niż jednym świecie¹²³.

Świat gry - Jest środowiskiem gry, porównywalnym do świata przedstawionego w prozie. Różnica polega na tym, że wizja świata w prozie jest z góry narzuconym i zamkniętym tworem. Świat gry natomiast jest w pełni modalny¹²⁴, otwarty i dodatkowo rozszerzalny (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Dodatki a materiały fanowskie*). W prozie wszystko się zlewa w jedną fenomenologiczną całość. Światy gry RPG zaś mają mocno wyklarowaną listę elementów składowych. Podyktowane jest to funkcjonalnością i możliwością nadawania określonym elementom cech mechanicznych (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Mechanika*).

Przykładowo: przeciwnikowi nadawane są umiejętności¹²⁵ i atrybuty¹²⁶ pozwalające na prowadzenie z nim regularnej, turowej walki¹²⁷. Elementy świata to kolejno: konwencja¹²⁸, historia¹²⁹, ważne ugrupowania¹³⁰, terytoria¹³¹, topografia¹³² i polityka¹³³ - a także bardziej podlegające mechanice - przeciwnicy, bohaterowie niezależni¹³⁴ i przedmioty¹³⁵.

123 tamże, s. 132.

124 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 148.

125 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 239-250.

126 *Dungeons & Dragons 4.0, Podręcznik Gracza...*, dz. cyt., s. 16-18.

127 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 128.

128 *Zew Cthulhu...*, dz. cyt., s. 23.

129 *Monastyr...*, dz. cyt., s. 138-144.

130 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 64-97.

131 *Monastyr...*, dz. cyt., s. 145-223.

132 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 152-158.

133 *Warhammer Fantasy Roleplay, Dziedzictwo...*, dz. cyt., s. 26-30.

134 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 142-157.

135 tamże, s. 112-127.

Punktem wspólnym dla prozy fantazy i światów gry jest konwencja. Istnieje grupa sub-konwencji¹³⁶ wyjątkowo często eksploatowanych w RPG. Są to: fantazy (dark, heroic, low / mid / high), post-apo, sci-fi, horror, kryminał, romans, historia, alternatywne światy, cyberpunk, steampunk oraz ich niezliczone pochodne i wariacje¹³⁷. Konwencja jest też punktem wyjścia sukcesywnie realizowanego opisu świata. Mowa zarówno o realizacji podług opisu w podręczniku, jak i podług narracji na sesji. Przykładowo w "Deadlands" pojawiają się motyw substancji zwanej upioryt¹³⁸, której opis nawiązujące do eksplozji w Czarnobylu, gorączki złota na dzikim zachodzie i mitologicznej Puszki Pandory.

Prawdopodobnie najważniejszym elementem dla konwencji fantazy i pochodnych jest istnienie elementu wyjątkowego lub nadprzyrodzonego. Może być nim przykładowo magia¹³⁹, religia¹⁴⁰, czy technologia¹⁴¹. Jako, że rozrywka nie wymaga kompetencji literackich, realizowanie konwencji podług narracji sprowadza się przeważnie do kopiowania pewnych tropów:

Mimo, iż istnieje praktycznie nieskończenie wiele możliwości poprowadzenia dziejów świata z pominięciem nadchodzącej apokalipsy, settingów na nim opartych jest o wiele więcej niż pozostałych. Różnice pomiędzy nimi są marginalne: w jednych Wielkim Złem jest mroczna bogini, w innych smoki, w trzecich jeszcze tajemnicze Cienie. Światy te łączy uwielbienie dla antyku, nadciągający kataklizm oraz postawienie bohaterów graczy w roli herosów, którzy mają

136 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 11.

137 Sapkowski Andrzej, *Rękopis...*, dz. cyt., s. 35.

138 Hensley S. L., *Deadlands...*, dz. cyt. s. 7.

139 *Monastyr...*, dz. cyt., s. 113-136.

140 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 171-177.

141 *Neuroshima...*, dz. cyt., s. 247.

*zwalczać zło.*¹⁴²

Przeważnie korzysta się z tego samego zasobu kulturowego o korzeniach w mitologii. Przykładem może być obecny w każdym podręczniku bestiariusz¹⁴³ zawierający potencjalnych, niezbyt rozmownych, przeciwników. W systemach opartych o konwencję fantasy¹⁴⁴ stworzenia z mitologii¹⁴⁵ są opisywane właśnie w bestiariuszach¹⁴⁶. Baśniowe i legendarne potwory - niezależnie czy czerpane z mitologii antycznej, słowiańskiej, czy nordyckiej - są zapisane w podręcznikach w postaci zwięzłego opisu i listy liczbowo wartościowanych parametrów. Niegdyś elementy wierzeń i kultu, a dziś elementy rozrywki i gier towarzyskich.

Bohaterowie niezależni (BN) i przeciwnicy - Każdy kto sięgnął choćby po kilka książek kojarzy podział na postaci pierwszoplanowe, drugoplanowe, epizodyczne i statystów. W grach fabularnych stosuje się inną kategoryzację: postaci graczy (*patrz Definicja; Gra fabularna; Postać gracza a gracz*), bohaterowie niezależni¹⁴⁷ i przeciwnicy¹⁴⁸. W akapicie *Kampania* poprzedniego podrozdziału została dołączona adnotacja tłumacząca termin "spotkania"¹⁴⁹. Różnica między bohaterem niezależnym i przeciwnikiem jest analogiczna. Przeciwnik to każda jednostka, z którą postaci graczy podejmują walkę (konflikt¹⁵⁰), natomiast bohaterowie niezależni¹⁵¹ to każda inna postać, z którą można podjąć rozmowę (kooperację).

142 Stój Andrzej, dz. cyt., s. 41.

143 Richard Halliwell..., dz. cyt., s. 211-258.

144 tamże, s. 9.

145 Sapkowski Andrzej, *Rękopis...*, dz. cyt., s. 105.

146 tamże, s. 65, 72, 80, 173-214.

147 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 245-247.

148 *Neuroshima...*, dz. cyt., s. 389-413.

149 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 128-140.

150 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 255.

151 *Dungeons & Dragons 3.5, Podręcznik Przygód Epickich*, Collins Andy, Cordell Bruce, przeł. Tomek Kreczmar, Warszawa 2005, s. 291-317.

Oczywiście zdarza się, że materiały MG poświęcone danej postaci wewnątrz świata gry zawierają elementy stosowne dla obu typów. W końcu gracze mają prawo zaatakować tego, z kim rozmawiają, bądź porozmawiania z przeciwnikiem, jeśli tylko ów też jest do tego skłonny.

Przedmioty - Paradoksalnie równie ważny element świata co żywe osoby. Gry fabularne mają swoje korzenie w grach bitewnych (*patrz Definicja; Pozostałe kwestie; Historia gier fabularnych*). Dlatego też sporą część potencjalnego ekwipunku¹⁵² postaci graczy stanowi uzbrojenie¹⁵³.

Mimo istnienia klarownej listy elementów świata gry, podręcznik pozostaje tekstem pisany. Oto fragment publikacji "Światotworzenie", opisujący efekt końcowy procesu konstrukcji świata:

*Przywykliśmy, by realia gry fabularnej określać mianem świata i żywić wobec nich stosowne oczekiwania, a więc przede wszystkim wobec czasu oraz przestrzeni. Świat musi posiadać geografię: rzeki, góry, miasta, puszcze i co tam jeszcze oraz historię, zarówno mierzoną za pomocą kalendarium, jak i bieżących wydarzeń politycznych, niezależnych albo tylko częściowo uzależnionych od poczynań graczy. I bardzo dobrze, finalny bowiem produkt, z którym spotyka się gracz, ma taką właśnie postać. W gruncie jednak rzeczy, wszystko to iluzja – wiemy dobrze, że światów gier fabularnych tak naprawdę nie ma. Są tylko informacje, które się na tenże składają. Słowa, słowa, słowa.*¹⁵⁴

152 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 105-127.

153 tamże, s. 110-112.

154 Stój Andrzej, *Światotworzenie*, Kraków 2010, s. 115.

Drugi fragment z kolei traktuje o procesie konkretyzacji i domyślnej percepcji świata:

*Na poziomie najbardziej podstawowym usójnieniu dotyczy sposobów, w jaki świat gry naśladuje rzeczywistość. Domyślnie bowiem wszystko, co dzieje się w grze, jest wiernym odwzorowaniem tego, co uważamy za realne. Podrzucony kamień spada, spadający człowiek łamie nogi, które posiada dwie.*¹⁵⁵

Publikacja przedstawia bardzo konkretny model ich tworzenia. Oczywiście jest to jedna z miliona ścieżek, jakimi może pójść domorosły bądź profesjonalny "światotwórca". Procedura jednak zdaje się obejmować wszystkie ważne wyżej wymienione aspekty świata gry: koncepcja, cel postaci graczy, fundamenty, organizacje, historia, geografia, wierzenia i spinająca wszystko kampania splotów.

Podsumowanie - Podręcznik ma budowę modułową. Mimo standardowego podziału na rozdziały, wynikłego ze specyfiki tekstu jako takiego, najważniejszy pozostaje podział na moduły. Zawierać mogą definicje, wariacje i opcje zasad gry. Niektóre moduły bywają powtarzalne w różnych podręcznikach. Przykładowo algorytm rzutu procentowego obecny jest zarówno w grze "Warhammer FRP"¹⁵⁶, jak i w grze "Zew Cthulhu"¹⁵⁷. W tych samych dwóch pozycjach pojawiają się również moduły o podobnej koncepcji, choć różnej realizacji. Mowa o module obłądu, który w "Warhammer FRP"¹⁵⁸ i również w "Zew Cthulhu"¹⁵⁹ reguluje zagadnienie poczytalności postaci graczy.

155 tamże, s. 116.

156 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 89.

157 *Zew Cthulhu...*, dz. cyt., s. 27.

158 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 120.

159 *Zew Cthulhu...*, dz. cyt., s. 72.

W budowie podręcznika zauważalna bywa też opozycja: informacje wstępne¹⁶⁰ a informacje szczegółowe¹⁶¹. Średnia objętość pojedynczego woluminu to 200-400 stron. Dlatego właśnie materiał jest dzielony i porcjowany na każdy możliwy sposób. Bardzo rzadko bywa¹⁶², że już w introdukcji określone zostają frakcje, historia i zależności pomiędzy nimi.

POZOSTAŁE KWESTIE

Akcesoria - Czytelnik powieści zwykł posiadać ją w formie książki. To całe jego akcesorium. Na sesji RPG natomiast używa się różnych przyborów. Przydają się figurki, makiety i przyrządy piśmiennicze. Najbardziej nieodzownymi elementami, są podręcznik do gry i zestaw różno-ściennych kości:



Standardowy zestaw zawiera ich siedem: czterościenną [k4], sześciościenną [k6], ośmiościenną [k8], dwie dziesięciościenne [k10] (pozwalające na losowanie przedziału 1-100), dwunastościenną [k12] oraz dwudziestościenną [k20].

Historia gier fabularnych - Trudno na poziomie pracy licencjackiej referować historię literatury. Na szczęście historia RPG obejmuje niespełna pół wieku. Gry RPG powstały w latach 70' XX wieku w USA¹⁶³. Dynamicznie rozwijający się ry-

160 *Neuroshima...*, dz. cyt., s. 25-32.

161 tamże, s. 207-232.

162 Hensley S. L., *Deadlands...*, dz. cyt., s. 7-19.

163 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 8.

nek generuje wciąż nowe rozwiązania dla bardzo wybrednej i zdywersyfikowanej grupy odbiorców. Jest tak zwłaszcza w Polsce. Przemawia za tym fakt, że na terenie naszego kraju to wciąż hobby niszowe. Zajmują się nim wyłącznie prawdziwi zapaleńcy, a co za tym idzie - osoby zdeterminowane w swoim działaniu. Niniejsza praca nie wymaga szczegółowego omówienia¹⁶⁴ przeszłości gier fabularnych, dlatego też wystarczy, że przytoczę najistotniejsze fakty:

1. Gry fabularne mają swoje korzenie w planszowych grach bitewnych. Fundamenty protoplasty "Dungeons & Dragons" (1974) stanowi gra bitewna "Chainmail" (ang. kolczuga, 1971).
2. Najpopularniejszy w Polsce konkurent "D&D" o tytule "Warhammer" został wydany po polsku w 1994. Od tego momentu przez najbliższe 15 lat ukazało się większość pierwszych edycji podręczników zawartych w bibliografii.
3. Pierwszy polski system "Kryształy Czasu" został wydany w 1997. W tym samym roku ukazał się również system "Dzikie Pola", bazujący na trylogii Sienkiewicza.

Po więcej szczegółów odsyłam do bibliografii^{165 166 167} i źródeł internetowych.

Immersja - Zjawisko polegające na wejściu głębiej w świat gry, a dokładniej na posiadaniu takiego odczucia, dzięki narracji prowadzonej sprawnie. Na ów termin wielokrotnie powołuję się w toku pracy. Kluczowym momentem dla im-

164 tamże, s. 237-240.

165 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 42,49.

166 *Zew Cthulhu...*, dz. cyt., s. 237.

167 *Dungeons & Dragons 4.0, Podręcznik Gracza...*, dz. cyt., s. 7.

mersji jest granica opisywana w drugim tomie "Kulturotwórczej Funkcji Gier":

moment rozgrywki, w którym internalizacja gry lub symulacji jest na tyle silna, że nie pozwala już grającemu na opuszczenie roli (...). Przekroczenie granicy to zatem do pewnego stopnia zapomnienie o swojej obecności jako widza.¹⁶⁸

Nie jest to jeden moment. Granica jest płynna. By lepiej ją zrozumieć należy zapoznać się z zagadnieniem uzupełniającym - z psychologią optymalnego doświadczenia¹⁶⁹. Według autora teorii kluczowa dla optymalnego "przepływu" (ang. przepływ - flow) jest zależność między umiejętnościami (tu narratora) i skalą wyzwania (tu złożoność scenariusza lub świata gry / zasad).

Wyjątki od reguły - Ciekawym wyjątkiem przełamującym definicję RPG jest polska gra z sub-gatunku indie (ang. independent - niezależny) o tytule "De Profundis"¹⁷⁰. Wyklucza ona rolę Mistrza Gry, a forma podręcznika i rozgrywki sprowadzona jest do korespondencji listowej między graczami. Na jej łamach rozgrywa się cała akcja. Podręcznik jest całkowicie pozbawiony regularnej mechaniki, a oparty o zjawisko psychodramy. Każdy rozdział, niezależnie o czym traktujący, jest w formie listu do czytelnika. Sub-gatunek od około 2008 roku coraz bardziej popularny, w samym założeniu propaguje niestandardowe rozwiązania narracyjne. Niezależnie od gustów rozwiązania narracyjne indie są użyteczne i adaptabilne dla i do głównego nurtu, opartego o pierwowzór (*patrz Definicja; Pozostałe kwestie; Historia gier fabularnych*).

168 Leszczyński Krzysztof, *Problematyka granicy w symulacji i grze* [w:] *Kulturotwórcza...*, dz. cyt., tom II, s. 282.

169 Csikszentmihályi Mihály, *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przeł. Magdalena Wajda-Kacmajor, Taszów 2005.

170 Oracz Michał, *De Profundis, Listy z oichłani*, Gliwice 2001.

Przypadek "De Profundis" wart jest osobnego omówienia, jednak niniejsza praca porusza zagadnienia literackie, a nie psychologiczne. Psychodrama w kontekście gier fabularnych została omówiona w drugim tomie "Kulturotwórczej Funkcji Gier"¹⁷¹.

Innym wyjątkiem jest granie przez forum, tzw. PBF¹⁷² (ang. play by forum). Jest to zaadaptowanie lub sprowadzenie rozgrywki do postaci internetowego forum. Na fabułę składa się treść poszczególnych tematów, wątków, postów i wiadomości prywatnych. Umożliwia to zagrać osobom, które mają trudności z organizacją wystarczającej ilości czasu wolnego, by spotkać się poza wirtualnym światem. Ponadto dzięki swojej specyfice PBF automatycznie promuje styl narracyjny¹⁷³, o którym szerzej w następnym rozdziale. Interwał między jednym opublikowanym postem, a drugim to około jeden dzień. Dlatego pojedyncze porcje treści są powyżej akapitu. Dla porównania; podczas sesji analogiczne porcje to zdania osób przy jednym stole.

171 Leszczyński Krzysztof..., dz. cyt. s. 287.

172 Smejliś Tomasz, Zawisza-Smejliś Joanna, *Play-by-forum - inne oblicze gier fabularnych* [w:] *Kulturotwórcza...*, dz. cyt., tom I, s. 181.

173 *Osobowość...*, dz. cyt., [w:] *Homo Ludens...*, dz. cyt., s. 146-148.

NARRACJA

Tradycyjny zbiór tropów stylistycznych bardzo przejrzyście listuje Adam Kulawik¹⁷⁴. Nie ma więc sensu powielanie istniejącej pracy. Z kolei popularne zagrywki spełniające podobną funkcję w RPG (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Tabele*) będą szczegółowo omówione w niniejszym rozdziale. Analiza porównawcza nie może się obyć bez wskazywania podobieństw i różnic, toteż pojawi się mnóstwo porównań.

Narracja jest czynnością realizującą pierwotną ludzką potrzebę komunikacji. Zjawisko komunikacji, właściwe również zwierzętom, w przypadku literatury zostało osadzone w formie fizycznej. Innymi słowy tekst jest fizycznym odpowiednikiem swojego pierwowzoru, czyli narracji. RPG jest kolejnym etapem rozwoju; narracja jest tworzona na podstawie i za pomocą tekstu pisanego.

Tworzenie wątku gry fabularnej jest niekończącym się procesem, na który wpływ mają i gracze, i Mistrz Gry, ale którego ani oni ani on nie mogą w pełni kontrolować. Rozwój wydarzeń zależy od wzajemnych zależności pomiędzy poszczególnymi postaciami i ich związków z otoczeniem.¹⁷⁵

Wspomniany wcześniej styl narracyjny może determinować powyższy proces. Stąd też głębokie zależności między RPG a ogółem fantasy (*patrz Powiązania; Powiązania poza-podręcznikowe*). Także bliskość myślenia mitycznego z myśleniem narracyjnym¹⁷⁶, w obrębie fantasy, jest wynikiem popu-

¹⁷⁴ Kulawik Adam, *Poetyka*, Kraków 1997.

¹⁷⁵ *Śródziemie...*, dz. cyt., s. 3.

¹⁷⁶ *Osobowość...*, dz. cyt., [w:] *Homo Ludens...*, dz. cyt., s. 147.

larności stylu narracyjnego u doświadczonych graczy¹⁷⁷. W skrócie - im bardziej doświadczony gracz/MG, tym większe prawdopodobieństwo¹⁷⁸, że preferuje grę nastawioną na narrację:

Przyjmując, że myślenie mityczne jest bliskie narracyjnemu (w tym autonarracyjnemu), można stwierdzić, iż kształtowanie tożsamości osiągniętej wymaga rozwijania umiejętności myślenia o sobie w kategoriach narracyjnych.¹⁷⁹

W efekcie wartościowanie stylu narracyjnego sprawia, że nie tylko gra jest narracją, ale narracja i nadawanie jej jakości także staje się grą.

ŚWIAT GRY A NARRACJA

Użyteczność narracyjną świata gry można rozpatrywać przez pryzmat dwóch aspektów. Pierwszy jest związany z jego "produkcją", drugi zaś z "konsumpcją". Poprzez produkcję rozumiane tu jest stworzenie tekstu opisującego świat. Mowa zarówno o tekście w podręczniku¹⁸⁰ jak i materiałach MG przygotowywanych na potrzeby gry. W podręczniku aspekt narracyjny przejawia się w formie tekstu. W akapicie o ramkach, w pierwszym rozdziale, wspomniane było o dywersyfikacji stylu narracji, podług treści podręcznika. Materiały na sesję są z kolei najczęściej bardzo swobodne i ich charakter jest zależny od preferencji danego MG. Forma tych materiałów podporządkowana jest użyteczności. Dlatego też drugim aspektem realizowania świata gry jest narracja "konsurowana" (a także produkowana - *patrz Narracja; Rola i na-*

177 tamże, s. 157.

178 Urbańska-Galanciak Dominika, *Homo...*, dz. cyt., s. 114.

179 *Osobowość...*, dz. cyt., [w:] *Homo Ludens...*, dz. cyt., s. 147.

180 *Earthdawn, Przebudzenie Ziemi, Księga Mistrza Gry*, tłum. Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar, Natalia Kuczyńska, Warszawa.

rzędzia graczy) przez graczy, odbywająca się na sesji RPG. Niezależnie od charakteru interakcji podejmowanej w świecie gry istotna jest jego eksploracja¹⁸¹. Świat jest de facto w czasie realnym produkowany i konsumowany na sesji.

Zwykło się mówić, że potencjał ludzkiego umysłu jest nieograniczony. Istnieje również określenie "człowieka ograniczonego". Powyższa eksploracja¹⁸² (świata gry) to nic innego jak poszerzanie przestrzeni wyobraźni, poprzez zabawę. By odnieść to do literatury posłużmy się dowolnym głównym bohaterem literackim. Może być psycholog Kris Kelvin, z opus magnum Stanisława Lema pt. "Solaris"¹⁸³. Fabuła książki sprowadza się do tego, że na obcej planecie ekipa astronautów doświadcza, za intencją inteligentnej planety, wizji bliskich sobie osób. Mimo, że w pozycji niewiele jest dialogów wewnętrznych, protagonista ma możliwość stać się postacią dynamiczną i eksplorującą, a zarazem eksplorowaną (przez inteligentną planetę).

ROLA I NARZĘDZIA MG

Co robi Mistrz Gry?¹⁸⁴ - Niniejsza treść będzie rozszerzeniem podrozdziału *Mistrz Gry (MG)* z rozdziału *Definicja*. Na początku trzeba wspomnieć o relacji MG-zasady. Logiczne wydaje się stwierdzenie, że to zasady składają się na mechanikę gry, a ta z kolei determinuje działania MG. Zależność jest jednak odwrotna. To MG korzysta z zasad, wedle własnych potrzeb i upodobania¹⁸⁵. Wciąż pozostaje on ostatecznym decydem. Omnipotencja narratora pozostaje nienaruszona:

"PODSUMOWANIE

181 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 167.

182 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 24.

183 Lem Stanisław, *Solaris*, Warszawa 1982.

184 Richard Halliwell..., dz. cyt., s. 63.

185 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 9.

REGUŁY MISTRZA GRY

Reguła #1:

Nie ma żadnych regul.

Reguła #2:

Kantuj mimo wszystko." ¹⁸⁶

Podobnie rozumiane jest to w podręczniku do "D&D 4.0":

Jako Mistrz Podziemi cały czas korzystasz z wyobraźni, żeby zapewnić swoim graczom nowe wyzwania. Nie ograniczają cię w tym ani zasady spotkań z tego podręcznika, ani opisy potworów z Księgi potworów - to właśnie twoja wyobraźnia mówi ci, co jest dozwolone. Z tego rozdziału dowiesz się jak wyjść poza zasady i spersonalizować grę D&D. ¹⁸⁷

O personalizowaniu gry będzie jeszcze mowa przy okazji zagadnienia metagame. Nie ulega wątpliwości, że wszystkie tradycyjne / klasyczne podręczniki podkreślają rolę MG i żaden z nich nie wyczerpuje tematu. Jednocześnie margines błędu jest uwzględniony i wychodzenie poza zasady (podług fanaberii) jest "wpisane w kosztą".

Wracając do pytania - odpowiedź, zawarta w obecnej przy nim fiszce brzmi - MG jest uszami i oczami postaci graczy, decyduje o tym co się zdarzy, tworzy makiety, odgrywa resztę świata i kontroluje grę. Niewiele mniej można wywnioskować z rozdziału *Definicja*. Przy okazji kolejnej edycji WFRP możemy się dowiedzieć już nieco więcej: MG kontroluje tempo narracji¹⁸⁸ (*patrz Narracja; Rola i narzędzia MG; Tempo i rytm scen*), opisuje wydarzenia (*patrz Narracja; Rola i narzędzia MG; Opisy*), odgrywa bohaterów niezależnych (*patrz*

¹⁸⁶ Wick John, *Graj...*, dz. cyt., s. 117.

¹⁸⁷ *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 172.

¹⁸⁸ *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 201.

Narracja; Rola i narzędzia MG; Odgrywanie BN'ów), rozsądza sporne kwestie i wykonuje testy/rzuty za BN'ów (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Mechanika*). Sieć zależności i specyfikę gry łatwiej czasem przedstawić za pomocą mapy myśli, niż tekstu liniowego.

Frazes o "oczach i uszach" postaci graczy zdaje się być definicją nie do rozbicia. Wiąże się on jednak z pewnym podświadomym założeniem: "MG mówi prawdę"¹⁸⁹. To wystarczy, by gracze przestali być pewni, że imperatyw informacyjny (*patrz dalej*) "popchnie" fabułę do przodu za nich. Autor prozatorski w pewnym sensie nie ma wyjścia. Stereotypowych założeń¹⁹⁰, z którymi MG może grać (a właściwie pogrywać) jest znacznie więcej.

Styl gry - Elementem rozpoznawczym dla MG, tak samo jak dla autora powieści, jest styl. Najprościej mówiąc to zbiór cech charakterystycznych. Zagadnienie podlega, co ciekawe, wojnie memetycznej. Literaci chronią swojego stylu i wolą by ich nie kopiowano. MG natomiast w zwyczaju mają promować swój styl, cokolwiek on oznacza. Jest to proste zachowanie społeczne, podlegające zjawisku identyfikacji. Świetnym przykładem na promowanie stylu gry jest publikacja "Graj Twardo"¹⁹¹. Oryginalny tytuł to "Play Hard". Jest on parafrazą "Die Hard", czyli oryginalnego tytułu filmu znanego w Polsce pod nazwą "Szklana Pułapka". Styl proponowany przez autora zawiera się w tytule rozdziału zero: "Uderzaj ich tam, gdzie naprawdę zabolili". To typowo amerykańsko-kinematograficzne rozumienie pojęcia dramatyzmu, a więc proste, klarowne i przyswajalne. Tym samym popularne, a przynajmniej znane, skoro publikacja jest tłumaczona na inny język.

189 Wick John, *Graj...*, dz. cyt., s. 76.

190 tamże, s. 81.

191 tamże, s. 11.

Zawiązanie grupy i drużyny¹⁹² - Jako że RPG to rozrywka towarzyska; bierze w niej udział minimum dwoje osób. Dlatego jeszcze przed grą ważnym elementem jest zagadnienie zebrania zainteresowanych¹⁹³ i zawiązania drużyny bohaterów, w której skład wchodzi postaci graczy. Im bardziej drużyna jest niestandardowa tym bardziej konieczne jest uzasadnienie fabularne. Załóżmy, że w drużynie znajdują się krasnolud i elf, a w świecie gry na porządku dziennym jest rasizm. To stereotypowy przykład sytuacji, w której uzasadnienie jest konieczne.

Prowadzenie sesji RPG - Oto meritum. Pod to zagadnienie podporządkowane są wszystkie pozostałe w tym podrozdziale. Rola Mistrza Gry została już zdefiniowana, tu głębszej analizie zostanie poddana centralna czynność gier fabularnych. Istnieje pula kwestii i narzędzi niedostępnych pisarzowi, a dostępnych MG. Na korzyść graczy RPG, jak wynika ze wstępu do rozdziału, nie ma przeszkód, by korzystać także z tradycyjnych narzędzi.

pokazuj zamiast mówić^{194 195}

Prowadzenie sesji to nie tylko akt narracji, ale również jej aktywna reżyseria, aranżacja (*patrz Narracja; Rola i narzędzia MG; Zawiązanie drużyny*) i organizacja¹⁹⁶ techniczna (tj. wystrój pomieszczenia¹⁹⁷). Narracja może być wzbogacona rekwizytami¹⁹⁸ i materiałami dodatkowymi (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Dodatki a materiały fanowskie*), komunikatami werbalnymi i gestykulacją¹⁹⁹ oraz tonem i mo-

192 Hensley S. L., *Savage...*, dz. cyt., s. 126.

193 tamże, s. 128.

194 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 170.

195 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 22.

196 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 9.

197 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 175.

198 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik Mistrza Podziemi*, Heinsoo Rob, Collins Andy, James Wyatt, tłum. Marta Górecka, Adam Wicher, Warszawa 2008, s. 26.

199 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 171.

dulacją głosu. Jak widać termin jest bardziej wieloznaczny i redefiniowalny (*patrz Definicja; Pozostałe kwestie; Wyjątki od reguły*). Powoli zaczyna zarysowywać się relacja między literaturą i podręcznikami jako nośnikami. Oto pierwszy akapit dotyczący samej narracji w "D&D 4.0":

*Tak jak narrator w książce, sztuce albo w filmie pełnisz kluczową rolę, polegającą na opowiadaniu graczom, co się dzieje w świecie gry. Sceny w grze powstają dzięki twoim opisom i wyobraźni graczy. Korzystanie z kilku tradycyjnych technik efektywnej narracji pomoże stworzyć wyraźny obraz w umyśle każdego z graczy i ożywić grę*²⁰⁰

Podkreślenie jest celowe. Sformułowanie "w książce" jest istotne dlatego, że tekst to podkład, na którym MG pracuje, chociażby korzystając z podręcznika. Określenie "tradycyjnych" wyróżnione zostało, by ustalić stosunek środowiska RPG do literatury, jako do czegoś po części poprzedzającego zjawisko gier fabularnych.

W podrozdziale "D&D 4.0" można się też doszukać takich truizmów jak "ogranicza cię tylko wyobraźnia", czy "przedstawiaj zasady graczom". To konieczne; każdy podręcznik musi stanowić kompletny zbiór narzędzi. Narzędziami są tu - jak przystało na naszą epokę - informacje. Najbardziej zwięzły zestaw informacji zawiera Kodeks Bajarza z gry "Wiedźmin"²⁰¹. Składa się z 15 punktów będących drogowskazem dla MG.

Opisy - Z tym zagadnieniem, nierozłącznym z narracją, autorzy RPG o Wiedźminie rozliczają się w bardzo prosty sposób. Wyżej ustalone zostało, że informacje mogą być także narzędziami. Dostajemy do dyspozycji ramkę z hierarchią tego,

200 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 22.

201 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 149.

co widzi się wewnątrz świata gry jako pierwsze:

1. *Ruch (...).*
2. *Źródło ruchu.*
3. *Kolor, zapach, dźwięk i dotyk.*
4. *Meble (elementy, których w pomieszczeniu jest najwięcej).*
5. *Umieszczenie okna (źródła światła)*
6. *Poszczególne elementy umeblowania: stół, krzesła, szafy.*
7. *Elementy słabiej widoczne: ściany z bali, gobelin.*
8. *Elementy malutkie: wiaderko na wodę, kwiatek w oknie, karafka na stole.*²⁰²

Posiadając te informacje, mające najpewniej fundamenty naukowe, łatwiej nam budować realistyczne opisy. Nawet wtedy, gdy jesteśmy pisarzami, a nie MG. Frazy typu *"Deklaracja koncentracji na szczególnym rodzaju przedmiotu ucina piramidę prawie przy samym szczycie, przedstawiając opis tylko na zadane kryteria."*²⁰³ to na pewno nie wymysł autorów podręcznika.

Język - Ze specyfiką opisów związany jest język, jakim posługuje się MG. Naturalne jest, że odgrywając postać o arystokratycznym pochodzeniu powinien stronić od wulgaryzmów. Autorzy "Gry Wyobraźni" poszli o krok dalej. Zaprezentowali słowniczek²⁰⁴ starszej mowy, czyli języka funkcjonującego wewnątrz świata gry. O ile jest to fikcyjny twór, o tyle przykładowo świat przedstawiony "Warhammer FRP II ed.". bazuje na piętnastowiecznej Europie²⁰⁵. MG ma możliwość zablýsnięcia swoimi kompetencjami lingwistycznymi. Ponadto - człowiek lubi to co zna lub chociaż rozpoznaje. Istnieją osobne

202 tamże, s. 133.

203 tamże, s. 133.

204 tamże, s. 200-201.

205 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 232-233.

publikacje opisujące uniwersa światów fantastycznych. W literaturze stanowią ciekawostkę, w RPG okazują się bardzo użytecznym materiałem zewnętrznym.

Używanie języka stosownego do danego bohatera podlega zjawisku dywersyfikacji (patrz *Narracja, Rola i narzędzia MG, Dywersyfikacja*).

Tempo i rytm scen²⁰⁶ - W przypadku "D&D" nastrój i budowanie napięcia sprowadzone zostaje do kategorii rytmu scen. Mowa o "spotkaniach", o których wspomniane było w poprzednim rozdziale. W przedostatnim akapicie przytoczonego podręcznika można wyłapać nawet taką zagrywkę jak cliffhanger²⁰⁷ (ang. wiszący na krawędzi), popularną wśród scenarzystów filmowych i serialowych. Polega ona na zawieszeniu sceny, gdy napięcie sięga zenitu.

Narrator, tak samo jak iluzjonista, nie zwykł zdradzać swoich sztuczek. Co jednak gdy całą skrzynkę i wiedzę wręczyć publiczności? Bez obaw. "Iluzjonista" stworzył sobie drugą.

Imperatyw informacyjny²⁰⁸ - To w zasadzie najważniejsze narzędzie MG. Sprowadza się do stwierdzenia, że jeśli postaci graczy muszą dostać jakąś informację, by popchnąć fabułę do przodu, to... muszą ją dostać. Stwierdzenie, zdawałoby się tautologiczne, pozwala uniknąć wielu błędów, w tym blokady informacyjnej²⁰⁹. To sytuacja często spotykana w przygodowych grach PC. Gracz nie wie co zrobić, więc akcja nie idzie do przodu, przez co napięcie maleje²¹⁰. Imperatyw nie przeszkadza temu, by istotne informacje "uciekały i broniły do sie-

206 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 24.

207 Sapkowski Andrzej, *Rękopis...*, dz. cyt., s. 33.

208 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 26.

209 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 24.

210 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 24.

bie dostępu"²¹¹:

Bycie dobrym Mistrzem Podziemi wymaga czegoś więcej niż tylko znajomości zasad. Wśród wielu różnych cech wymagany jest bystry umysł, talent aktorski, a także dobre wycucie dramatycznych sytuacji. Na szczęście są to rzeczy, których można się nauczyć i polepszyć je dzięki praktyce. Istnieją setki trików, skrótów i prostych reguł, które mogą pomóc Ci stać się lepszym, bardziej przekonującym i twórczym mistrzem gry. ²¹²

Podkreślone zostały tzw. "triki". To potoczne określenie szeroko rozumianych zagrywek MG, w tym także celowego użycia tropów stylistycznych i (oczywiście interaktywnych) elementów scenariusza.

Typologie - Drugim podstawowym narzędziem jest typologia. Kategoryzowanie dowolnej dziedziny gry pozwala na sprawniejsze poruszanie się po niej. Łatwiej konstruować mapy myśli i sieci zależności (np. między bohaterami niezależnymi). Pierwszą popularnie funkcjonującą typologią jest podział na spotkania bitewne i socjalne w "D&D" (*patrz Definicja; Gra fabularna; Kampania*). Każdy podręcznik ma również to do siebie, że stosowana jest weń wewnętrzna terminologia, która pomaga zorientować się w kwestii prowadzenia narracji:

Bez spotkań, bez okazji do współdziałania z innymi, twój świat przygody zdąży donikąd. ²¹³

Typologia pomaga nie tylko w rozeznaniu, lecz także samym autorom podręczników w rozplanowaniu tekstu,

211 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 88.

212 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 9.

213 tamże, s. 128.

a w nim elementów świata gry. Przykładowo każda dostępna dla postaci gracza profesja zawiera umiejętności, które są skonstruowane na zasadzie potencjalnych instrukcji opierających się o mechanikę. W termin umiejętności wpisuje się też przykładowo zaklęcia magiczne, oto opis jednego z nich:

"Ochrona przed deszczem

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: świeżo zerwany liść (+1)

Czas trwania: 1 godzina, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie.

Opis: Czar chroni czarodzieja przed deszczem i innymi opadami. Nawet podczas najcięższej ulewy czarodziej pozostaje suchy (wraz z rzeczami, które ma przy sobie).²¹⁴

Mowa była o oficjalnych dodatkach, materiałach fanowskich i prywatnych materiałach MG. W samym podręczniku, wychodząc z założeń typologii, również są pomocne narzędzia²¹⁵. Ich zaletą jest to, że pasują do danego świata gry. W przypadku mechanik uniwersalnych zaletą oczywiście musi być uniwersalność takiego zestawu. W "AD&D 2.0", we wstępie do rozdziału Rozmaitości Mistrza Podziemi określa się je mianem ostatków. Opcjonalność tych zasad-narzędzi jest więc zauważalna.

Jedną z powszechnie rozpoznawalnych typologii-rozgraniczeń w literaturze (i innych dziedzinach kultury opierających się o dzieła mające początek i koniec) jest formuła wstęp-rozwinięcie-zakończenie. Wstęp (zwany też ekspozycją) również w grach fabularnych zawiera w sobie pierwsze wrażenie²¹⁶ i przedsmak tego, co może się wydarzyć.

²¹⁴ *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 153.

²¹⁵ Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 174.

Czas i poruszanie się - Zagadnienie czasu nie jest narzędziem, ale determinuje konieczność zastosowania narzędzi regulujących jego upływ. Najbardziej powszechnym jest system walki, który odbywa się turowo²¹⁷. Poza walką jednak, zwłaszcza podczas eksploracji, czas również może być regulowany. Biorąc dowolną pozycję prozatorską można zauważyć przeskok, bądź pomijanie pewnych mniej interesujących dla czytelnika, scen i wydarzeń. Upływ czasu jest też uzależniony od bardzo pragmatycznego czynnika, jakim jest tempo czytania książki. Jak więc to zagadnienie rozwiązuje się w RPG?

Pomijanie mało interesujących scen jest domeną narracji jako takiej. Mimo to już u protoplasty gier fabularnych zagadnienie jest szczegółowo opisane. Oto fragment wstępu do rozdziału "Czas i poruszanie się":

Upływ czasu (...) może mieć niewielkie lub bardzo duże znaczenie dla przebiegu gry. Niektórzy Mistrzowie Podziemi nie zwracają uwagi na dokładne odmierzanie czasu, inni odmierzają każdy moment akcji przy pomocy ścisłego kalendarza. Obydwie z tych metod są dobre i każda z nich ma swoje wady i zalety. Można również je łączyć w zależności od sytuacji. Niezależnie od sposobu odmierzania czasu, pewne uogólnienia są nie do uniknięcia. Walki muszą być toczone w rundach (...). Dni podróży często nie zawierają innych zdarzeń niż uzdrawianie i spożywanie zapasów. (...) Na następnej sesji MP ogłasza: >>Minął niemal tydzień czasu od waszej wyprawy. Każdy jest uzdrowiony i wypoczęty(...) ²¹⁸

Przedstawione dwie skrajności i zależność między nimi

216 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 37.

217 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 128.

218 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 162.

w zasadzie zamykają temat. Wciąż jednak mowa o konkretnych narzędziach MG. Opcja kalendarza szczegółowo rozpisana jest w przytoczonym podręczniku stronę dalej. Proponowane tam rozwiązanie to zakup realnego kalendarza i odmierzania tego czasu rytmicznie względem sesji.

Stereotypowym, wręcz kanonicznym, motywem jest "drużyna na szlaku" (*patrz Powiązania; Powiązania poza-podręcznikowe*). Używany z zamiłowaniem przez wszystkich twórców fantazy swoje korzenie ma w motywie drogi we "Władcy Pierścieni". Główni bohaterowie eksplorują świat gry i siłą rzeczy trafiają do licznych miejsc tymczasowego pobytu. Jak było powiedziane tego typu sytuacje są zazwyczaj mało istotne. Najpopularniejszym i najbardziej intuicyjnym rozwiązaniem jest to z drugiej edycji podręcznika do gry "Warhammer FRP":

*Przez większość rozgrywki nie będziesz musiał dokładnie śledzić upływającego czasu. Wystarczy określenie w przybliżeniu, jak długo trwało wykonanie danej czynności. A zatem, gra toczy się w tempie wyznaczanym przez MG.*²¹⁹

Pomijanie mało atrakcyjnych scen to jedno rozwiązanie. Drugą stroną medalu jest ich uatrakcyjnienie. Każdy protagonista, nawet ten "ciągle w drodze", ma swoje miejsce / miejsca spoczynku. Może to być konkretne miejsce²²⁰, a może też tymczasowo użytkowane; np. ognisko²²¹. W obu przypadkach drużyna bohaterów ma możliwość eksplorować wzajemnie swoją przeszłość. Wtedy na moment narratorami (oczywiście na zasadach właściwych grze) stają się postaci graczy. Różnicą jest fakt, że narracja toczy się wewnątrz świata gry, więc musi być prowadzona w imieniu postaci. Odgrywanie

219 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga ...*, dz. cyt., s. 128.

220 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 59.

221 tamże, s. 52.

postaci to w znacznej mierze mówienie jej głosem w jej imieniu. Nawet najbardziej awanturniczy bohater mierzący się z wielkimi antagonistami potrzebuje chwili wytchnienia, a takie rozwiązanie narracyjne angażuje graczy i wzmacnia immersję.

Odgrywanie BN'ów - Zakładając, że osiã mechaniki jest turowa walka; można stwierdzić, że osiã narracji i świata gry są interakcje z BN'ami. Aspekt bitewny (ogólniej konfrontacja) przeciwstawiony jest aspektowi kooperacji. Rolã MG jest animowanie²²² świata, tak więc również odgrywanie BN. Ta swoista odmiana aktorstwa rozwijana może być poprzez zgłębianie materiałów poświęconych teatrowi i psychologii²²³. Na równi z poszerzaniem horyzontów postawić można związość. Można o tym zjawisku przeczytać w "Przewodniku Mistrza Podziemi":

*Kiedy odgrywasz role i opisujesz z entuzjazmem, dodajesz grze energii i wciągasz w nią graczy. Zachęcaj ich do podobnego zachowania i równie barwnego opisywania swoich działań. Potem dołącz tę narrację do swoich słów o ich sukcesach i porażkach.*²²⁴

W tym krótkim fragmencie zawarte zostało sedno odgrywania BN'ów, jednocześnie ze wskazaniem na konieczność nagradzania graczy za współdziałanie w animacji świata. Jest to przydatne w narracji RPG, ze względów, które będą opisane na początku podrozdziału *Rola i narzędzia graczy*.

Metagame - Jest to typ interakcji ponad (meta - nad) grã i jej światem. Przykładami mogą być białe wywiady i an-

222 Cook David, *Advanced...*, dz. cyt., s. 9.

223 Przybyłowska Jadwiga, *Psychodrama. Gra jako forma terapii* [w:] *Kulturotwórcza...*, dz. cyt., tom II, s. 287.

224 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 22.

kiety²²⁵ przeprowadzane przez MG wśród graczy, przypominające badania rynkowe. MG pyta wprost, bądź sprawdza inną drogą, preferencje graczy i się do nich dostosowuje. Sesja jest bowiem dla graczy, a MG, posiadając władzę absolutną²²⁶, jest zobowiązany dostarczyć graczom rozrywki. Metagame bywa krytykowany, ze względu na narzucanie narratorowi kształtu przygody, a w dalszej perspektywie (paradoksalnie nieodpłatną) komercyjność. Szerzej o tym w następnym podrozdziale. Świetnym przykładem uczciwego metagame'u jest ten z "Graj Twardo". W tekście "Odrobina psychologii" mowa o sytuacji, w której żona autora zna styl jego sesji RPG i wykorzystuje tą wiedzę, na potrzeby zwiększenia spektakularności działań jej postaci. Cytuję:

Ona wie, że uwielbiam prowadzić duże, mitologiczne kampanie, pełne symboliki (...) jest praktycznie pewna, że jej postać nie zginie nim nastąpi odpowiednio dramatyczny moment (...) Pozwala sobie na najbardziej niebezpieczne akcje (...) Zna mnie zbyt dobrze. Wykorzystuje tę wiedzę (...)
227

Analogii w literaturze można się doszukiwać w recenzjach i ogólnym dyskursie po wydaniu powieści. Autor jest rozliczany z przewidywalności, spełnienia oczekiwań i wykroczenia poza nie. Całość jednak odbywa się już po "akcie narracji", a nie podczas niego.

**Szerzej o fair play można poczytać na
17 stronie "Graj Z Głową"²²⁸.**

Dyweryfikacja - Szeroko komentowanym w środo-

225 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 77.

226 Wick John, *Graj...*, dz. cyt., s. 117.

227 tamże, s. 108.

228 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 17.

wisku filologów zagadnieniem jest konkretyzacja. W RPG analogiczna jest dywersyfikacja²²⁹. Termin określa profilowanie opisu, przez Mistrza Gry, na potrzeby specyfiki bohatera danego gracza oraz jego preferencji. Gracz wcielając się w postać wyjątkowo wysoką już będzie widział świat z innej perspektywy. Podobnie z cechami intelektualnymi i duchowymi postaci.

Punkt widzenia gracza jest tam gdzie jego oczy, a punkt widzenia postaci jest tam gdzie wyobraźnia gracza. Warto pamiętać, że punkt widzenia jest: po pierwsze "punktem", a po drugie "widzenia". Ponownie stwierdzenie tautologiczne uzmysławia pewne zależności warte uwagi.

Korzystanie z materiałów zewnętrznych - Pod dywersyfikację "podpiąć" można jeszcze kwestię korzystania z materiałów zewnętrznych. Przykładem jest, obecna w "Graju Twardo"²³⁰ i "Legendzie Pięciu Kręgów"²³¹, sugestia przeczytania "Sztuki Wojny", autorstwa Sun Tzu (*patrz Powiązania; Powiązania poza-podręcznikowe; Bibliografie*). Ów pradawny traktat z dalekiego wschodu przedstawia w podobieństwach reguły pola walki. Jeśli więc gry fabularne wywodzą się z bitewnych - MG dostaje możliwość emulowania różnych poziomów inteligencji przeciwnika, zależnych od ilości zasad zastosowanych przez kontrolowane jednostki na polu walki. W przypadku "Legendy Pięciu Kręgów" proponowane materiały zewnętrzne to bibliografia składająca się niemal 30 pozycji. Szczegółowo zagadnienie powiązań i odwołań poruszone będzie w następnym rozdziale (*patrz Powiązania; Powiązania poza-podręcznikowe; Bibliografie*).

W kontekście tego, co będzie omawiane dalej, trafne

229 tamże, s. 18-25.

230 Wick John, *Graj...*, dz. cyt., s. 64.

231 tenże, *Legenda...*, dz. cyt., s. 247.

będzie przedstawić drobny, ale wyjątkowo użyteczny trik²³². Jest z "Graj Twardo" i nazywa się "żyjące miasto". Polega on na generowaniu przez graczy części świata przedstawionego, pod kontrolą MG. Gracze kreują świat, a postaci graczy eksplorują go. Kojarzyć się to może z popularnym filmem "Incepcja", w którym sen został zdefiniowany jako równoległa eksploracja i tworzenie obiektu eksplorowanego (*patrz Powiązania*).

Błędy - Jakie błędy popełniają autorzy linearnej literatury? Zdawałoby się artyście wolno wszystko, jednak po premierze krytycy i czytelnicy sumiennie rozliczają pisarzy. Nawet realność wybranego elementu świata przedstawionego egzekwowana jest wtedy w kontekście całości. Przykładem może być wspomniana w prozie Sapkowskiego typologia kobiet ujawniona w opracowaniu literackim²³³. W grach fabularnych błędy są kwestiami jednostkowymi, do zdiagnozowania i wyeliminowania. Wygodnie będzie posłużyć się opisami typowych błędów. Pytanie "co robić by dobrze prowadzić?" to awers. Użyjmy rewersu; czego nie robić?

Po pierwsze - Blokada informacji, wspomniana przy okazji imperatywu informacyjnego²³⁴.

Po drugie - Przesadzanie z realizmem²³⁵. Zarówno gry jak i przeróżne formy narracji są pewnym uproszczeniem. Wyjątkiem mogą być tylko komputerowe gry symulacyjne.

*Niech Bohaterowie mają przynajmniej taki wpływ
na kości jaki kości mają na bohaterów.* ²³⁶

232 tenże, *Graj...*, dz. cyt., s. 44-46.

233 Sapkowski Andrzej, *Rękopis...*, dz. cyt.

234 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 24.

235 tamże, s. 25-27.

236 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 253.

Po trzecie - Nieśmiertelność²³⁷. Jeśli autor prozy chce, by postać zginęła, to ginie. Jeśli autor prozy chce, by postać została wskrzeszona, pozostała przy życiu, umarła, po czym ponownie zmartwychwstała - tak też się dzieje. Gdy jednak wszechmocny MG działa wbrew zasadom mechaniki (tu: punktom życia, które i tak często sam ustala); gracze mają powód czuć spory dyskomfort podczas gry. "Nieśmiertelność" przychylnych BN'ów może mieć fabularne uzasadnienie. Staje się jednak nieznośna, gdy literalnie nieśmiertelny staje się antagonistą. Toczenie potyczek z kimś, kogo nie da się zwyciężyć przeczy definicji grywalności.

Po czwarte²³⁸ - Oczekiwanie od graczy konkretnych działań. Pisząc scenariusz przygody łatwo przekroczyć granicę między przewidywaniem ruchów graczy, a zakładaniem jak te ruchy powinny wyglądać.

*niegdy nie wie się co zrobią gracze*²³⁹

W "Gasnących Słońcach" prowadzeniu gry poświęcony jest oczywiście cały rozdział²⁴⁰. Pisząc go autorzy czerpali garściami z nomenklatury i teorii literatury.

Po piąte - Zagadka²⁴¹. Zauważyć można już pewien determinizm dzieł liniowych, w tym także filmów, komiksów, audycji, i wszystkich, które mają początek i koniec. Polega on na tym, że wszystko zaczyna się i kończy na woli narratora. Jeśli zagadka ma być rozwiązana, to po prostu będzie. W RPG zagadki są dyskusyjnym elementem. Jeśli rozwiązanie trudnej łamigłówki jest konieczne, by popchnąć fabułę do przodu, to może dojść do czegoś na kształt blokady informacji (*patrz*

237 Zaród..., dz. cyt., s. 28-29.

238 tamże, s. 30.

239 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 13.

240 tamże, s. 253-279.

241 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 32.

Narracja; Rola i narzędzia MG; Imperatyw Informacyjny).

Po szóste - Ostatnim, szkolnym wręcz, błędem jest nieprzygotowanie. MG może improwizować. Może również sporo świata animować dzięki inicjatywie graczy, może nawet przekazać im część swoich "obowiązków"²⁴². Oczywiście jest jednak, że jeśli prowadzi się przygodę w konwencji zbliżonej do realiów z legend Dalekiego Wschodu²⁴³, to wypada by miał przynajmniej ogólne rozeznanie w ówczesnych zwyczajach, nazewnictwie i historii (*patrz Powiązania; Powiązania pozapodręcznikowe; Bibliografie*). Ponadto trudniej zaskoczyć graczy czymś ciekawym podczas improwizacji. Znacznie łatwiej przygotować ów element zaskoczenia, zwłaszcza bardziej złożony.

*bardzo kiepska przygoda dobrze poprowadzona
jest tysiąc razy lepsza od świetnego scenariusza
poprowadzonego nieudolnie*²⁴⁴

Jak więc skutecznie prowadzić narrację w grach fabularnych? Warsztat literatów jest w pewnym sensie archaiczny wobec tego czym dysponują MG. Mimo to rozeznanie w nim definitywnie pomaga. Przydaje się znajomość takich terminów jak: motyw, nastrój, problematyka, punkt kulminacyjny, ekspozycja, wprowadzenie i zwroty akcji²⁴⁵. Pomaga również wiedza ogólna. Każda forma wiedzy może stać się użyteczna, zwłaszcza jeśli od niej się wyjdzie przy pisaniu scenariusza, czy przy prowadzeniu samej narracji. Jacek Komuda, pisząc utwory w konwencji klasycznego fantasy, jest jednocześnie wykształconym historykiem. Tematyka XVII-wiecznej wojskowości nie jest mu obca.

242 tamże, s. 46-48.

243 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt.

244 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 36.

245 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 173-175.

W praktyce wyglądać to może następująco: Pięć pytań przydatnych przy konstrukcji prasowych gatunków informacyjnych może posłużyć do szybkiego stworzenia ekspozycji. MG stosując tą wiedzę zaczyna scenariusz zaczyna od pytań "kto, gdzie, kiedy, co i dlaczego?". Ziarno, z którego później "wykielkuje" ciąg zdarzeń (bądź sieć zależności) jest zjawiskiem istniejącym również w podręcznikach²⁴⁶ oraz w realizowaniu konwencji. Gdy mowa o ekspozycji nasuwać się może od razu pojęcie zwrotów akcji²⁴⁷. Inną banalną techniką jest warstwowanie²⁴⁸. George Lucas posłużył się nią przy okazji tworzenia "Gwiezdných Wojen". MG dzieli świat gry na warstwy (lokalna, globalna, etc) i animuje go za pomocą tego szkieletu percepcyjnego.

zapomnij o zasadach i kościach ²⁴⁹

ROLA I NARZĘDZIA GRACZY

Sprawa jest znacznie prostsza, niż w przypadku prowadzenia narracji przez Mistrza Gry. Odgrywanie postaci, zawarte w skrócie RPG, to w założeniu prosta czynność. Mowa przecież o grze towarzyskiej, a nie stąpaniu po deskach wielkiego teatru. Sprawa ma się jednak bardziej przewrotnie:

Tajemnica udanej narracji leży, co jest ironią, w pracy graczy ²⁵⁰

Praca jest oczywiście przenośnią. Nie da się jednak zaprzeczyć, że gracze mają swój wkład. Po raz wtóry powołując się na interakcję - MG nigdy nie wie co zadeklarują gracze. Oczywiście stara się prognozować to na każdy możliwy sposób, wciąż jednak mamy czynnik eksploracji. MG na sesji

246 *Monastyr...*, dz. cyt., s. 10.

247 *Zaród Mateusz...*, dz. cyt., s. 71.

248 tamże, s. 44.

249 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 253.

250 tamże, s. 254.

dowiaduje się co robią postaci graczy. Prognoz można dokonywać na bazie karty postaci i preferencji graczy. Mimo to gracze mogą te informacje wykorzystać na swój, ale odbiegający od założeń prowadzącego sposób. Może dojść albo do spektakularnej współpracy MG i graczy, albo do konfliktu. W obu przypadkach są rozwijane zdolności socjalne, których bierny czytelnik książki podczas swojego "sposobu na narrację" nie rozwija. Konkluzja nawiązuje do początku; gracze odgrywają postaci; mogą robić co chcą zarówno w świecie gry, jak i poza nim (*patrz Definicja; Rola i narzędzia MG; Metagame*).

Metoda Aragorna²⁵¹ - Najłatwiej jest prezentować pewne zależności używając przykładów, tak jest i w przypadku tego rozwiązania. Aragorn to jedna z ważnych postaci z uniwersum Tolkiena. Kontrast między stereotypową postacią gracza a Aragornem jest taki, że ten drugi przez większość czasu potrafił sobie poradzić mając tylko proste odzienie i miecz. Postaci graczy mają w pewnym sensie syndrom kleptomana - zbierają wszystko co się może przydać. To zachowanie przeniesione z komputerowych odpowiedników, czyli cRPG. Tam pojemnością ekwipunku rządzą nieco inne prawa, niż zdrowy rozsądek. By oduczyć się tego zachowania, i tym samym nadać grze realizmu, wystarczy sobie uzmysłowić sytuację. Pojedyncza informacja, a służy narracji w perspektywie każdej następnej sesji.

Tamagoczi²⁵² - Drugim stereotypem, również powiązanym z cRPG, jest syndrom tamagoczi. Postać, główny bohater, to najcenniejsze co ma (i co może stracić) gracz. Postać taką "hoduje się", poprzez rozwijanie umiejętności, parametrów liczbowych i ogólnie potencjału postaci. Znowuż wystarczy sobie z tego zdać sprawę, by zrozumieć specyfikę rozrywki jako takiej. Posiadając taką informację można ją wykorzystać

251 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 114.

252 tamże, s. 11.

na swoją korzyść; realizując tezę, tworząc antytezę, bądź dokonując syntezy. Ten i poprzedni stereotyp składają się na pewien infantylny sposób percepcji gier RPG, przez pryzmat cRPG. Przykładem wieńczącym może być rozumienie fizyki "pojazdu" przez pryzmat oskryptowanej gry komputerowej:

***MG:** Bramy miasta są zamknięte. Nie wejdziecie. Musicie czekać do rana aż straż je otworzy.*

***Gracz:** E, tam. Mam pomysł. Jadę w kierunku bramy. Rozpędzam konia na maksa. W ostatniej chwili, tuż przed bramą zeskakuję z niego.*

***MG:** Co?*

***Gracz:** I jak? Przebił się?²⁵³*

Śmierć postaci - Specyficznym przypadkiem wielokrotnie rozpatrywanym w kontekście gier fabularnych jest śmierć postaci²⁵⁴ gracza. RPG nie jest typem gry, w której się wygrywa albo przegrywa. Mimo to powszechną implikacją stereotypem pozostaje fakt, że gra się, by wygrać. Dlatego też zagadnienie śmierci postaci jest bardzo ważne i nurtujące. Dodatkowo jest to śmierć głównego bohatera, co w kontekście płynności narracji z wielokrotną wagę kwestii.

Śmierć Bohatera to trudne zagadnienie. Mistrz Gry musi być ostrożny w tej kwestii. Przynajmniej to usłyszałem od ludzi. Osobiście na prawdę nie wiem, w czym problem.²⁵⁵

By rozwiązać wątpliwości dotyczące tego niuansu trzeba sobie zdać sprawę z istnienia pewnej opozycji w obrębie terminu "gra". Pierwszym znaczeniem terminu jest zachowanie

253 tamże, s. 123.

254 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 30.

255 Wick John, *Graj...*, dz. cyt., s. 70.

logiczne ukierunkowane na zwycięstwo i doświadczenie. Ten typ gry polega najczęściej na konfrontacji. Przykładem mogą być planszowe gry bitewne, które, jak było powiedziane, są korzeniami gier fabularnych. Walka rozgrywana turowo, na planszy, jest obecna do dziś. Drugim znaczeniem terminu jest zachowanie twórcze ukierunkowane na autoekspresję i doświadczenie. W toku pracy pojawiło się nawiązanie do teatru - jest on najlepszym przykładem drugiego znaczenia terminu "gra". Te dwa znaczenia są swoimi przeciwieństwami. Tworzy się między nimi gradient zachowań. Można je porównać do lewej i prawej półkuli, do męczyzny i kobiety. RPG jako obiekt jest sumą tych - jakże ludzkich - zachowań, dzięki czemu można mówić o grze towarzyskiej.

Śmierć NPC boli mniej.* ²⁵⁶

* NPC (ang. non-playing character) - odpowiednik skrótu BN

Śmierć bohatera zdaje się być wykluczeniem z gry. Gracz jednak może "odpokutować" spędzając czas na sesji na robienie nowej postaci, która zostanie naprędce wcielona do scenariusza. Może też być stwierdzone, że zagrał istotną rolę epizodyczną. Rozwiązań jest wiele, odnieśmy je jednak do literatury.

*Cóż, przyjaciele. Prawda leży gdzieś pośrodku.
Gdzieś pomiędzy percepcją i realnością.
Tam gdzie MG błyszczy najjaśniej,
dokładnie pomiędzy nimi.* ²⁵⁷

Zwieńczeniem sagi o Wiedźminie jest (ponoć) śmierć głównego bohatera. Trafia on do bliżej nieokreślonego miejsca. Można je nazwać rajem, zwłaszcza, że jest z nim jego kobieta. Anno domini 2014 wydana została kolejna część sagi, która ne-

256 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 66.

257 Wick John, *Graj...*, dz. cyt., s. 71.

guje taką interpretację finału z (dziś) przedostatniej części. Dlatego też - jeśli stawia się kropkę nad "i", należy pamiętać, że to wciąż jest spójnik, po którym jest druga część zdania. O tym zapewne wie Sapkowski i o tym powinien wiedzieć każdy szanujący się MG.

*Kiedy siadasz ze mną przy stole,
we łbie kołata ci się jedna myśl:
"Załóż kask." ²⁵⁸*

Czy gracz wygrywa póki żyje? Oto puenta, która jest esencją gier fabularnych, a wcześniej epickich powieści fantasy: nie chodzi o to by przeżyć, choć i tak czasem może być ciężko. Chodzi o to by zrobić to spektakularnie. Jedno z rozwiązań prezentowanych w "Graj Z Głową"²⁵⁹ potwierdza tą tezę. Proponowana jest śmierć spektakularna w imię uratowania pozostałych bohaterów. Podobny trop można często odnaleźć w wielu popularnych produkcjach filmowych.

258 tamże, s. 71.

259 *Graj Z...*, dz. cyt., s. 26-37.

POWIĄZANIA

Nie sposób mówić o narracji bez odniesień do zwykłej literatury, która ma znacznie dłuższą tradycję. Niniejszy rozdział zawiera przykłady sposobów nawiązywania do regularnej prozy i nie tylko. Są to pojedyncze, acz charakterystyczne przykłady. Ilustrują zjawisko intertekstualności na pograniczu²⁶⁰ gier fabularnych i prozy fantasy.

Wykazywanie podobieństw w mechanice poszczególnych gier fabularnych nie ma najmniejszego sensu. Część z nich różni się takową tylko ze względu na objęcie, co bardziej złożonych algorytmów, prawami autorskimi. Część z nich miewa nawet podobne moduły, ze względu na tematykę/klimat gry. Przykładowo wspomniany (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Podsumowanie*) w pierwszym rozdziale moduł obłądu. Wykazywanie podobieństw w prozie opiera się przeważnie na zastosowaniu, wygodnej dla wykazującego, typologii i rozliczaniu z niej. Co więcej, strukturalnie rzecz biorąc, definicja każdego elementu wyodrębnionego podyktowana jest jego funkcjonowaniem w tekście. Właściwe będzie zatem wykazywanie powiązań, podobieństw i nawiązań na gruncie świata przedstawionego lub świata gry.

Najlepszą definicją świata gry, jako płaszczyzny nawiązań, jest tytuł pod-tematu, z artykułu "Na Ramionach Gigantów" zawartego w "Światotworzeniu". Brzmi on "W krainie nawiązań". Setting (potoczne określenie świata gry) wyklucza z gry wszystko, co poza nią:

*Jeżeli przyjmiemy, że setting to tylko reguła,
która mówi, co może się w grze wydarzyć,
sprawiająca, że wolność, którą cieszą się*

260 Sapkowski Andrzej, *Rękopis...*, dz. cyt., s. 33.

*uczestnicy rozgrywki, nie zmienia się w anarchię, stajemy wobec kolejnej konsekwencji. By mogła zaistnieć zasada wyboru elementów odpowiednich, musi istnieć również zbiór tychże elementów, z których część do settingu nie pasuje. I tak jest w istocie, każdy bowiem pomysł, który pojawia się na sesji gry fabularnej, zaczerpnięty jest skądinąd.*²⁶¹

Oczywiste, że definicja to stwierdzenie, czym jest dany podmiot (tu świat gry). Autor również zwrócił uwagę, że definicja wyklucza czym dany podmiot nie jest. Środowisko grywalne musi być bowiem ...grywalne:

*I stąd właśnie konieczność settingu - dzięki niemu wszyscy gracze wiedza, jakie elementy nieprzebranego morza kulturowych odniesień składają się na tę właśnie sesję. Wspólnie sięgają do tradycji japońskiej lub greckiej, do sytuacji znanych z filmów sensacyjnych albo Władcy Pierścieni. bez trudu odnajdują się w zmyślonej sytuacji, wiedza, jak mogą postępować i czego się spodziewać. Dzięki temu czują się bezpiecznie i dobrze bawią.*²⁶²

Pod koniec rozdziału pojawiła się definicja grywalnego środowiska, wpisanego w koncepcję "Na ramionach gigantów". Mistrzowie Gry (i gracze), tak samo jak pisarze (i czytelnicy), zdają sobie sprawę, że mają dostęp do ogromnego zasobu kulturowego. Korzystanie z niego w umiejętny sposób pozwala poszerzać horyzonty, niekoniecznie będąc zmuszanym do wkuwania podręczników:

I oto zasada, która powinna przyświecać światu-

²⁶¹ Stój Andrzej, dz. cyt., s. 118.

²⁶² tamże, s. 118.

*twórcy: jego celem jest opis świata, który dzięki odpowiedniemu przebraniu nawiązań wydaje się spójny estetycznie i informuje graczy, co mogą w jego obrębie robić. A także dokładnie precyzuje, co jest w tych realiach możliwe. Odsyła na zewnątrz, do materiału źródłowego, ale wyłącznie za pomocą aluzji, by osoby, które mniej są w nim otrzaskane, nie czuły się zagubione i upokorzone własną niewiedzą – przecież to tylko zabawa.*²⁶³

Światy gry są czymś na kształt sumy, esencji, streszczenia, syntezy i skrótu myślowego wobec istniejących zasobów kulturowych. Mogą oczywiście stać się drogowskazem, jeśli ktoś jest bardziej dociekliwy. Szerzej o tej kwestii w podrzdziale *Powiązania poza-podręcznikowe*. W ujęciu fenomenologicznym świat gry tworzony jest tak na prawdę na sesji. Nie jest wyłącznie tekstem o charakterze strukturalnym, a realizacją określonych założeń, w trakcie narracji. Wpływają nań więc także Mistrz Gry i gracze. Potwierdza to fakt, że prowadzić interakcję w świecie gry to tyle co nań wpływać.

Co do samego twórcy świata, domyślnie autora podręcznika lub MG (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG*), autor artykułu kwituje jego rolę krótko i zwięźle:

*Twórca taki jest bowiem karlem,
który widzi wiele,
bo siedzi na ramionach giganta kultury.*²⁶⁴

Pytanie pod rozważę: Czy każde następne pokolenie literatów nie jest przypadkiem również kimś na kształt ww. "karła"? Ich percepcja nie działa przecież wprzód. Nawet gdy starają się w swoich utworach przewidzieć przyszłość²⁶⁵, to robią to w oparciu o posiadane dane.

263 tamże, s. 119.

264 tamże, s. 119.

265 Lem Stanisław, *Powrót Z Gwiazd*, Warszawa 1968.

W rezultacie opis grywalnego świata to struktura, a jego animacja i eksploatawanie jest procesem fenomenologicznym. Kwestię opracowania świata wyczerpuje przytoczony artykuł i cała publikacja, w której został zawarty. Kwestia animacji i eksploatawania natomiast to nic innego jak narracja, omówiona w poprzednim rozdziale. Narracja w RPG podlega takim samym zasadom jak tworzenie rzeczywistości literackiej. Powiązana jest więc ze zjawiskami inspiracji i intertekstualności.

W podrozdziale *Rola i narzędzia MG* poprzedniego rozdziału, narrator porównany został do iluzjonisty, który nie zdradza swoich sztuczek. Tak też jest, że autorzy książek zazwyczaj oszczędnie wypowiadają się o kulisach swojego "spektaklu". Dlatego też naukowe opracowywanie warsztatu danego pisarza nie zawsze ma rację bytu. Najłatwiej opracować dorobek autora po jego śmierci. Na pewno trudniej opracować cały gatunek. Jak wspomniane było w pierwszym akapicie niniejszego rozdziału - typologia musi być adekwatna (tutaj) do sumy dzieł traktowanych jako "dane".

Znacznie prostsze jest określenie sedna zagadnień inspiracji i intertekstualności w grach fabularnych. Najbardziej dyplomatycznie ujęli to autorzy "D&D":

*Nie bój się czerpać pomysłów z książek, filmów i innych źródeł. MP musi prowadzić dobre przygody, a nie silić się na oryginalność*²⁶⁶

Po tej frazie zamieszczono akapit pt. "Łupieżca pomysłów". Autorzy przyznają się w nim, że jeden ze stworzonych do "D&D" światów był inspirowany utworem "Baśnie z tysiąca i jednej nocy". Przyczyny regularności tego zjawiska omówione będą w następnym podrozdziale. Mniej dyploma-

266 *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik...*, dz. cyt., s. 133-134.

tycznego stylu wypowiedzi używa współautor "Graj Fabułą", w tekście zatytułowanym "Rznać bez żenady...":

*W poszukiwaniu pomysłów Mistrz Gry nie powinien wahać się ani przez moment, by rznać motywy, całe sceny, czy fabuły do swoich kampanii. Znałem Mistrzów, którzy gardzili takim podejściem. Dla nich tworzenie przygód było aktem... twórczości właśnie. Nic dziwnego, że w końcu prędzej czy później dopadł ich kryzys formy. Gracze kolejny raz domagali się sesji, a nic odkrywczego, oryginalnego, ani porywającego akurat nie przychodziło im do głowy. (...) Jeśli nie masz pomysłu na przygodę, pomyśl o tym co ostatnio czytałeś, co widziałeś. (...) Wszystko cokolwiek widzisz, oglądasz, może być materiałem na sesję. (...) Nic odkrywczego? Pewnie, ale warto napisać o tym bez ogródek.*²⁶⁷

W podręczniku do gry "Wiedźmin: gra wyobraźni" również poświęcono akapit kwestii inspiracji. Jest to kolejną sugestią, by czerpać z zasobów kulturowych. Tytuł tekstu to "Bajki źródłem pomysłów"²⁶⁸. Autorzy podręcznika powołują się na styl, w jakim Andrzej Sapkowski nawiązuje do dziedzictwa kulturowego. Jest to patent bardzo przewrotny, a sam autor przyznaje się do niego w swojej publikacji, używając terminu retelling (ang. opowiadanie od nowa)²⁶⁹. Emulowanie patentu pozwala na zachowanie klimatu prozy o Wiedźminie. Dla zobrazowania zależności zastosowano ramkę z cytatem, oto on:

Zeszłej zimy książkę Hrobarik, nie będąc tak łaskawy, próbował wynająć mnie do szukania ślicznotki, która, mając dość jego ordynarnych za-

267 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 57.

268 Wiedźmin..., dz. cyt., s. 147.

269 Sapkowski Andrzej, *Rękopis...*, dz. cyt., s. 39.

*lotów, uciekła z balu, gubiąc pantofelek. Trudni mi było go przekonać, że do tego potrzebny jest wielki łowczy, a nie wiedźmin.*²⁷⁰

Kolejnym potwierdzeniem swobody twórczej MG jest fragment z podręcznika do mechaniki uniwersalnej "Savage Worlds". Jeden ze światów, osadzony w realiach krucjat i krzyżaków, nazwany został "Dwa Miecze"²⁷¹. Przykłady można by mnożyć. Konkluzja jest prosta: etyka i prawa autorskie w kontekście światów gry są znacznie bardziej płynnym zjawiskiem, niż w kontekście zwykłej literatury. Świat gry to kraina nawiązań.

Literalność - Poziom nawiązań w obrębie "rozrywek fantasy" jest niemal zawsze literalny. Odbiorca kultury fantasy ma do czynienia z wieloma²⁷², dość złożonymi światami. Każdy z nich wymaga opisu sam w sobie. Przykładem mogą być scenerie z filmu science-fiction "Gwiezdne Wojny". Jeden kilkusekundowy kadr filmu musiałby zostać przełożony na przynajmniej jedną stronę tekstu. Notabene jego konkretyzacja i tak mogła by być bardzo różna. Dlatego też podręczniki do RPG są bogato ilustrowane i dlatego też pisarze fantasy używają określonych konwencji, by dokonać skrótów myślowych. Wszystko można sprowadzić do poziomu "danych" i "szukanych". Tu "dane" to odczytanie i wiedza ogólna odbiorcy, a "szukane" to potencjalne, zawarte w tekście, zrozumiałe dlań konotacje i aluzje. Ani proza fantasy, ani gry fabularne nie wykluczają istnienia nawiązań wyższego rzędu. Światy przedstawione w prozie fantasy jednak są rozbudowane, a zaadaptowanie ich w jeszcze bardziej złożoną rozrywkę, jaką są gry fabularne, wypiera konieczność doszukiwania się drugiego dna. Wyjątkiem jest warstwa globalna przeważnie zapychana

270 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 148.

271 Hensley S. L., *Savage...*, dz. cyt., s. 137.

272 tamże, s. 136.

przez konflikty polityczne podbudowane symboliką. Gdy określone frakcje są definiowane przez pryzmat wartości²⁷³, jakie reprezentują, łatwiej się z nimi utożsamiać, bądź nie. To i tak kolejny skrót myślowy. Analogicznie działa konwencja.

POWIĄZANIA WEWNĄTRZ-PODRĘCZNIKOWE

Zanim rozpatrzemy odwołania do tekstów zewnętrznych skupmy się na tym, co istotne w obrębie pojedynczego podręcznika RPG. Na płaszczyźnie merytorycznej można wyróżnić dwa typy powiązań wewnątrz-podręcznikowych. Oba są zależne są od elementu hierarchicznie wyższego względem jednostkowego nawiązania. Zyskamy na obrazowości, gdy zaznaczymy zależności między nimi:

konwencja > koncepcja > świat gry

Konwencja to termin najszerszy, determinuje węższy termin jakim jest koncepcja. Koncepcja natomiast po realizacji przybiera kształt, a ten kształt to świat gry. Dzięki fenomenowi narracji nie jest kształtem ostatecznym - świat gry pozostaje modalny.

Realizacja konwencji - Konwencja to zbiór elementów powtarzalnych w danym nurcie kulturowym. Powiązania wewnątrz-podręcznikowe wynikają z jej sukcesywnego realizowania. W RPG dodatkowo spełnia funkcję niepisanej umowy zawieranej między MG a graczami, gdy ustala się jakiego podręcznika użyć do gry. Jest tak z dwóch powodów:

- W większości podręczników zawierających opis świata gry pre-definiowana jest jego konwencja²⁷⁴. To zabieg

²⁷³ *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 228.

²⁷⁴ Hensley S. L., *Deadlands...*, dz. cyt., s. 6.

ułatwiający tworzenie i poruszanie się po dość złożonej, przynajmniej dla nowicjusza, przestrzeni podręcznika i oczywiście świata gry.

*Hellfrost zaczął się od pomysłu na świat fantasy skuty lodem. To było całe ziarenko. Decyzja, by nadać mu rys pseudo-wikiński/saksoński przyszła później.*²⁷⁵

- Konwencje to coś rozpoznawalnego. To wspólny grunt i płaszczyzna porozumienia. Banalnym przykładem może być użycie słowa "miecz" podczas gry. W konwencji klasycznego fantasy (odwołującej się do zasobu średniowiecznego i po części antycznego) jest to domyślnie zwykła broń sieczna. Opcjonalnie może mieć właściwości magiczne. W konwencji sci-fi natomiast analogiczną funkcję magii, czyli elementu niesamowitego (*patrz akapit dalej*), spełnia technologia. Tu ów "miecz" może się okazać mieczem świetlnym. Opis jego powierzchowności może być podyktowany wszechobecnością zaawansowanej technologii. Implikacje konwencyjne wpływają więc bezpośrednio na proces konkretyzacji.

Element niesamowity - Jest najbardziej znamioną cechą fantastyki w ogóle. Fantastyka zawiera w sobie multum konwencji i sub-konwencji. Większość z nich ma element niesamowity. Przykładowo w fantasy jest to magia, w sci-fi i cyberpunku wysoko rozwinięta technologia i przestrzeń wirtualna, w horrorze tajemnice i potwory, a w steampunku maszyny parowe (ang. steam - para).

Lista konwencji jest jedną z wielu typologii pozwalających grupować zasoby kulturowe. Dzięki "pakcie konwencyj-

275 Stój Andrzej, dz. cyt., s. 112.

nym" gra w odniesienia, odbywająca się mimochodem, przybiera konkretnego kształtu. Rzucając hasło "fantasy" automatycznie "wczytujemy" język, wierzenia, elementy mitologii, stereotypy i archetypy przypisywane średniowiecznej Europie. Warto dodać, że antyczna "przeszłość" w tym przypadku również jest użyteczna. Świat gry to nie tylko teraźniejszość, lecz także przeszłość i potencjalna przyszłość. Konwencję można oczywiście łamać, jest to jednak osobne zagadnienie.

Realizowanie jej może się odbywać na różne sposoby. Chociażby stylizowanie języka, a w tym tytułów rozdziałów, na język właściwy danemu okresowi historycznemu²⁷⁶. Inną, wbrew pozorom, bardziej istotną realizacją jest gra samym słowem. Używanie gier słownych, słów kluczowych i nadawanie dodatkowe znaczenia podmiotom, poprzez odpowiednie nazwy, również umożliwia tworzenie czytelnych skrótów myślowych. W "Deadlands" miejscem akcji jest Dziwny Zachód. Sugeruje to podobieństwo do dzikiego zachodu. Jednym z istotniejszych miast jest tam Miasto Zaginionych Aniołów. To gra językowa drobnej różnicy między Los Angeles a Lost Angels²⁷⁷. Substancja pełniąca w "Deadlands" rolę elementu niesamowitego nazywa się upioryt²⁷⁸. Jest, można powiedzieć, sumą jakości tolkienowskiego surowca mithril, innego surowca unobtanium (ang. niezbialny) z filmu "Avatar" i symboliki Puszki Pandory. Sama nazwa upioryt już sugeruje przewrotny charakter substancji. Podobnie jest w "Legendzie Pięciu Kręgow". Na jednej stronie można znaleźć kilka słów-kluczy możliwych do skojarzenia z określoną konwencją: sake, ryż, samuraje, ninja²⁷⁹. Ostatnim przykładem będzie druga edycja gry "Warhammer FRP": pojawia się tam kraina zwana Nordia. Wyraźne jest podobieństwo do Norwegii, nie tylko w nazwie.

276 *Dzikię Pola, Rzeczpospolita...*, dz. cyt., s. 17.

277 Hensley S. L., *Deadlands...*, dz. cyt., s. 6.

278 tamże, s. 7.

279 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 164.

Podobnie w polskim "Monastyrze" istnieje Norska²⁸⁰.

Realizacja koncepcji - To w zasadzie kryterium oceny, z którego można rozliczać autorów danego podręcznika. Spójność świata jest konieczna²⁸¹ na każdej płaszczyźnie. Prosta i logiczna jest konieczność istnienia wzajemnych zależności między postaciami, lokacjami i wydarzeniami w opisywanym świecie gry. Światy fantasy mają to do siebie, że są otwarte i mają ww. element niesamowity. W grupie odbiorców fantasy istnieje więc zwyczajowość znajdowania niejasności i określania prawdopodobieństwa realności istnienia określonych elementów świata gry.

Komentowanie książki przybiera przeważnie formę recenzji; obie formy to teksty liniowe. Komentowanie gry zaś przybiera formę... meta-gry (*patrz Narracja; Rola i narzędzia MG; Metagame*). Każdy zaangażowany odbiorca bowiem przenosi jakieś składowe swojej pasji do świata realnego. Relacja świat realny/fikcyjny działa też w drugą stronę; niezależnie od tego jak bardzo surrealistyczny jest przedstawiony świat - zawsze jest on wypadkową doświadczeń autora i czasów, w których żyje.

Realizowanie koncepcji sprowadza się, formalnie rzecz biorąc, do skonstruowania tekstu. Dlatego też pojawiać się mogą różne gatunki, takie jak listy²⁸², czy opowiadania (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Ramki*).

POWIĄZANIA MIĘDZY-PODRĘCZNIKOWE

Sytuacja nawiązań między-podręcznikowych jest znacznie prostsza. Podręczniki podstawowe rozszerzane są

280 *Monastyr...*, dz. cyt., s. 2.

281 Stój Andrzej, dz. cyt., s. 115-118.

282 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 5-9.

o przeróżne dodatki (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG; Dodatki a materiały fanowskie*). Autorzy rozszerzając zbiór dostępnych materiałów poświęconych światowi gry muszą się na niego powoływać. Co bardziej zaangażowani konsumenci są to w stanie zrobić sami. Literatura fachowa komentuje gry fabularne z perspektywy konsumenta²⁸³ i proponuje nowe, bądź alternatywne rozwiązania. Znaczna część konsumentów-komentatorów to autorzy blogów internetowych. Fizycznie wydanych publikacji tego typu jest aktualnie niewiele. Przynajmniej w Polsce można je wyliczyć. Poza tymi uwzględnionymi w bibliografii niniejszej pracy warto wymienić: "Jesienną Gawędę", "Skrót do R'lyeh" i niezliczone artykuły w takich czasopismach jak "Fantastyka", "Nowa Fantastyka", czy kultowa "Magia i Miecz". Pierwsza polska gra RPG pt. "Kryształy Czasu" wydawana była pierwotnie w częściach, właśnie na łamach czasopisma "Magia i Miecz".

Oto cytat z podręcznika do gry "Monastyr":

*W większości podręczników do RPG znaleźć można rozdział dla Mistrza Gry pełen porad dotyczących przygotowania do sesji i prowadzenia przygód. Autorzy wyjaśniają wszystko od podstaw i dodają kilka słów o zaawansowanych technikach. Zakładamy, że podstawy już poznałeś. Zamiast wyjaśniać wszystko od początku skupiliśmy się na szczególnych zagadnieniach, wyróżniających Monastyr spośród innych gier fantasy.*²⁸⁴

Autor łamie tezę, że podręcznik musi być kompendium do gry w RPG. Jest to jeden z nielicznych wyjątków, a przy okazji literalne powiązanie między-podręcznikowe. Ilustruje

283 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 84.

284 *Monastyr...*, dz. cyt., s. 111.

też na jakim poziomie prowadzony jest między-podręcznikowy dyskurs.

POWIĄZANIA POZA-PODRĘCZNIKOWE

Celem tego podrozdziału jest wykazanie intertekstualnego charakteru gier fabularnych. Pozwoli to na uznanie ich za coś więcej, niż tylko rozrywka towarzyska, popularna wśród młodych. Na jakich zasadach więc autorzy podręczników do RPG korzystają z zasobu prozy (nie tylko) fantasy?

Odwołajmy się do literatury klasycznej, za kilkoma profesorami, którzy wspólnie napisali cenny artykuł dla czasopisma "Magia i Miecz". Na początku wyklarowaną mamy interesującą zależność między literaturą klasyczną, nazwaną mainstream'em (ang. główny nurt), a literaturą fantasy i grami RPG:

*mainstream > fantasyka > RPG*²⁸⁵

Jest to tytuł pierwszej części artykułu, autorstwa prof. Tomasza Andruszkiewicza. Według tego wzorca proza fantasy czerpie z klasycznego zasobu kulturowego (w tym mitologii), a gry fabularne czerpią z kanonu prozy fantasy. Niemniej "narzędzia pisarskie mainstreamu i fantasyki przeplatają się nawzajem". Korzystanie z zasobów mitologicznych wcale nie musi odbywać się za pośrednictwem literatury fantasy. De facto, jak pisze prof. Artur Szejter:

*do budowania prozy (czy scenariuszy RPG) przydaje się niemal każda informacja, jaką można znaleźć na zadrukowanym papierze*²⁸⁶

285 Andruszkiewicz Tomasz, Brzeziński Miłosz, Nowak-Kreyer Maciej, Pogoda Łukasz, Rzymowski Jerzy, Szejter Artur, Kreczmar Tomek, *Literatura klasyczna a gry fabularne* [w:] *Magia i Miecz*, Warszawa 2000, nr 74, s. 35.

286 tamże, s. 36.

Inspirowanie się literaturą²⁸⁷ pozwala stworzyć elementy gry takie jak postaci²⁸⁸, czy lokacje²⁸⁹. W kanonie fantasy, a jeszcze mocniej w RPG, zauważalna jest obecność archetypów C. G. Junga²⁹⁰. Takie pierwowzory osobowe jak "wojownik", "mag", "wędrowiec", czy "łotrzyk (tu: trickster)" są w literaturze fantasy na porządku dziennym. Sygnują postać i upraszczają jej percepcję. W grach fabularnych służą dosłownemu opisowi. Przy okazji wypełniania karty postaci często do zdefiniowania jest kategoria profesji lub klasy. Wyżej wymienione przykłady, lub też ich analogiczne odpowiedniki, są wielokrotnie powtarzającymi się przypadkami nazw takich profesji/klas²⁹¹, które definiują co postać posiada przy sobie, co umie i co może umieć, gdy się rozwinie.

Ponadto archetypem stał się też (dzięki literaturze Tolkiena) motyw podróży²⁹². Powieści awanturnicze zdefiniowały kształt fantasy, a ten fakt zdefiniował kształt RPG. Wynika to z zależności przedstawionej na początku podrozdziału oraz z faktu, że RPG w ponad 90% zdominowane są przez fantastykę²⁹³.

Użycie świata przedstawionego... - ...jako świata gry. To najbardziej zauważalna i oczywista forma nadawania nowej jakości istniejącym kanonom literackim. Dyktuje ona również obecność pozostałych wymienionych konotacji. Można ją porównać do obecnego w muzyce samplingu (ang. sample - fragment, próbka). Sampling polega na importowaniu kilkusekundowych próbek dźwiękowych z innych utworów (najczęściej z płyt winylowych) w celu ich re-aranżacji i dokonania

287 tamże, s. 38.

288 tamże, s. 39-41.

289 tamże, s. 41-42.

290 Matkowski Cezar, Chmielewska-Łuczak Dorota, *Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych* [w:] *Kulturotwórcza...*, dz. cyt., tom II, s. 248-249.

291 Richard Halliwell..., dz. cyt., s. 16.

292 Matkowski Cezar..., dz. cyt., s. 247-254.

293 Mochocki Michał..., dz. cyt., s. 168.

czegoś na kształt kolażu. Jest to jeden ze sposobów generowania nowej jakości.

Na opis postaci grywalnej mogą się składać takie elementy jak: opis liniowy, liczbowe wartości atrybutów/cech, umiejętności, czy ekwipunek. Cytat z początku pierwszego rozdziału niniejszej pracy przyjmuje wymierną postać - gracz może (za pomocą stworzonej postaci) stać się głównym bohaterem powieści, które czytał. System "Dzikie Pola" oferuje wcielenie się w takie postaci, jak: Zagłoba, Skrzetuski, Wołodyjowski, Podbipięta, Helena Kurcewiczówna, czy Bohun²⁹⁴. Pierwsza przedstawiona jest postać Zagłoby²⁹⁵. Sprowadzona została do opisu tabeli współczynników, ekwipunku, pobieżnego opisu i cytatu, wzmacniającego immersję. Zagadką pozostaje to, czemu postaci przydzielono akurat takie, a nie inne parametry liczbowe i na jakiej podstawie tak zrobiono. Przydatne mogą się okazać nawet podręczniki do historii, gdy świat gry jest bazowany na realiach wybranego okresu historycznego. Suchy, lakoniczny datownik wyciągnięty z podręcznika do gimnazjum może stać się cennym materiałem, użytecznym przy konstruowaniu fabuły²⁹⁶. Matematyka w mechanice, język polski w prowadzeniu narracji, a historia przy zbieraniu materiałów do gry - potencjał jest ogromny. Więcej o źródłach w akapicie *Bibliografie*.

Zasoby kulturowo-naukowe to jednak narzędzia drugiej kolejności. Pierwszej kolejności zawsze jest sam podręcznik, który z definicji musi zawierać wszystko, co potrzebne do gry. Jeśli powołujemy się na mitologię Lovecrafta²⁹⁷ - podręcznik musi być swoistym kompendium na ten temat.

Streszczenie - Przerabiając na użytek gry pojedyncze

294 *Dzikie Pola, Ogniem...*, dz. cyt., s. 40-58.

295 tamże, s. 40.

296 *Dzikie Pola, Rzeczpospolita...*, dz. cyt., s. 322.

297 *Zew Cthulhu...*, dz. cyt., s. 96,247.

pozycje z dorobku danego pisarza warto je przynajmniej streścić. Zabieg czysto-użytkowy pozwala na relatywne rozeznanie w tym, co stało się kanwą do świata gry w danym podręczniku. Można by dyskutować, czy takie ponadczasowe dzieła jak trylogia Sienkiewicza²⁹⁸ albo trylogia Tolkiena²⁹⁹ nie ulegną przez to bastardyzacji. Pobieżne "dane" jednak stają się swojego rodzaju zajawką do zetknięcia się z "szukanymi", czyli z właściwym dziełem. Gdy zaangażowani w narrację użytkownicy podręcznika będą potrzebować więcej inspiracji - sami sięgną po dzieło. Zagadnienie jest interesujące w kontekście wcześniej wspomnianego zjawiska samplingu oraz subtelnej kwestii praw autorskich. Autorzy podręczników to jednak pasjonaci i poszanowanie prawa autorskiego istnieje siłą rzeczy³⁰⁰. Z reguły "zaczepnięcie" cudzego świata autorzy podręczników komentują weń, by uniknąć niejasności³⁰¹.

Fragmety - Dość powszechne, acz mało zobowiązujące nawiązanie. Wystarczy zaznaczyć, że przytoczona treść jest cytatem. Gdy używamy cudzego świata przedstawionego zgodne z etyką będzie zamieścić dane o utworze źródłowym³⁰². W przeciwnym razie można ulec wrażeniu, że cytowany jest bohater niezależny³⁰³, połączony ze światem przedstawionym:

*"Jedno pchnięcie sztyletem
- tylko tyle dzieli Imperium
od anarchii".
- nieznany skrytobójca.*³⁰⁴

Może to być zwykły fragment, pasujący do kontekstu. Prawa autorskie są respektowane dopiero, gdy mamy sprecyzo-

298 *Dzikie Pola, Ogniem...*, dz. cyt., s. 26-38.

299 *Śródziemie...*, dz. cyt., s. 8-13.

300 *Dzikie Pola, Ogniem...*, dz. cyt., s. 10.

301 tamże, s. 10.

302 tamże, s. 4.

303 *Earthdawn...*, dz. cyt., s. 6.

304 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 224.

wanego autora³⁰⁵.

Idealnym przykładem, wyjątkowo obfitym w poza-podręcznikowe odwołania i przytaczane fragmenty jest "MAG Wstąpienie". Bohaterami gry są nowocześni magowie, a sam produkt jest skierowany do dojrzałych i bardziej zaangażowanych graczy. Podług podręcznika pojawia się mnóstwo odwołań do współczesności. Zarówno do popkultury, do tzw. urban legends (ang. miejskie legendy), jak i do sztandarowego twierdzenia Kartezjusza³⁰⁶. Autorzy "MAGa" postanowili rozpoczynać kolejne rozdziały podręcznika od cytatów realnych tekstów. Okazały się bardzo trafne w kontekście zagadnień poruszanych w podręczniku. Poniżej część z nich zostanie przytoczona i skomentowana:

"Niebo i piekło są w nas, wraz ze wszelkimi ich bogami"
*Joseph Campbell, Potęga Mitu*³⁰⁷

We wstępie zdefiniowana jest idea opisywanej gry, jak i idea gry w ogóle. Cytat o zabarwieniu metafizycznym już na początku sugeruje znacznie wyższy, niż domyślnie, poziom rozrywki. Następnie określone zostają realia świata gry:

"Ludzie myślą, że wiedzą czym jest rzeczywistość, czym jest życie. Myślą, że wiedzą bo mogą myśleć. 'Myślę więc jestem'. Ich podejściem jest - 'jestem na szczycie łańcucha pokarmowego, więc mogę decydować co jest rzeczywiste a co nie'. Czego nie chcą by było, po prostu nie istnieje. Za wyjątkiem, być może, w ich snach. Lub koszmarach. Tak więc kończą patrząc na cienie na ścianach jaskini, myśląc, że taki jest świat. Nigdy nie patrzą na to, co rzuca te cienie..." Nancy Collins

305 *Wiedźmin...*, dz. cyt., s. 7,160,200.

306 *MAG...*, dz. cyt., s. 66.

307 tamże, s. 5.

"W Krwi" ³⁰⁸

Fragment opisuje bardzo istotny element rozgrywki - rolę postaci graczy w świecie gry. Pomaga zdefiniować i determinuje jej cele. Jest to definicja z perspektywy postaci gracza. Świat w oczach bohatera to jedno; koniecznym następstwem jest opinia "świata" o bohaterze:

"Bohater jest człowiekiem, który klóciłby się z bogami i budził diabły w sporze o swą wizję"
Norman Mailer ³⁰⁹

Określenie specyfiki typowego maga nie wyczerpuje tematu. Jest jeszcze element niesamowity (*patrz Powiązania; Powiązania wewnątrz-podręcznikowe; Element niesamowity*) i fabularne podstawy "realnej" interakcji ze środowiskiem gry, w świetle tegoż elementu:

"...z chwilą, gdy otworzysz usta, by się wypowiedzieć na temat natury rzeczywistości, automatycznie zyskasz sobie zgrają przeciwników, którzy już wcześniej powiedzieli o rzeczywistości coś innego... Pisanie o metafizyce jest, z punktu widzenia mistyka świadectwem zwyrodnienia." - Robert Pirsig "Lila" ³¹⁰

Nie ma wątpliwości, że magia jest istotna dla maga. Czymże by jednak był bohater gry fabularnej, gdyby nie podlegał mechanice i określonym procedurom tworzenia? Rozdział piąty opisuje podstawy mechaniki gry. "Twarde" zasady również ujęto cytatem lotnym i intrygującym:

"Rebelianci lepiej poznają prawa niż prawodaw-

308 tamże, s. 15.

309 tamże, s. 29.

310 tamże, s. 59.

cy. Rebelianci uczą się szukać w nich luk i najlepszych sposobów obejścia. Stań się ekspertem od praw. A potem łam je z pomysłowością i stylem" Kristine Kathryn Rusch, "Zasady"³¹¹

Gdy już znamy mechanikę, świat gry i rolę bohaterów graczy; można przejść do Kreacji Bohatera. Jest syntezą struktury mechaniki i fenomenu narracji. Warto by na tych dwóch filarach powstało coś ciekawego. "Przygoda jest dla postaci"³¹² i jest z nią związana. Jak więc powinien wyglądać ciekawy bohater, by łatwiej było prowadzić spójne z nim przygody?

"Dziwaczność jest jednocześnie atrakcyjną i odpychającą cechą... Bohater, który jest nam znajomy i niezbyt zaskakujący wydaje się być przyjemny, wiarygodny - ale niezbyt ciekawy. Dziwaczny nieznajomy jest właśnie i atrakcyjny i odpychający, wywołuje u czytelnika zarazem zaciekawienie i przestrah. Możemy być wciągnięci w opowieść ciekawością poznania więcej, ale będziemy też czuli dreszcz zaskoczenia, napięcia przybywającego z najwcześniejszych stadiów strachu, niepewności. Niepewność tego co ten bohater uczyni, czy zagrozi to nam czy nie." Orson Scott Card, Bohaterowie i Punkt Widzenia³¹³

Stworzenie postaci to powinność gracza. Do powinności MG należy budowanie narracji na podstawie zgromadzonych materiałów. Musi wiedzieć jak to robić umiejętnie:

"Siedzibą duszy jest miejsce... gdzie spotykają się wewnętrzne i zewnętrzne światy. Ten zewnętrzny

311 tamże, s. 77.

312 Zaród Mateusz..., dz. cyt., s. 15.

313 MAG..., dz. cyt. s. 85.

płyń z nauki. Wewnętrzny zaś, jest twą reakcją na naukę. Tam gdzie światy te się przenikają tam powstaje mit. Choć upływ czasu znacząco odmienia świat zewnętrzny, to wewnętrzny jest światem antrhopos, czymś niezmiennym dla ludzkiej rasy... zawsze ma się to poczucie rozpoznania czegoś. To co rozpoznajesz to życie duchowe a jednocześnie jego odbicie we wzorcach wydarzeń historii... dziś jednak sprawa złączenia obu światów, wewnętrznego i zewnętrznego jest oczywiście sprawą artystów." Joseph Campbell, Przekształcenia Mitu w Ciąg Dziejów." ³¹⁴

Jak wykazane zostało w drugim rozdziale, narracja jest osią i punktem wspólnym dla literatury i gier fabularnych. Elementu niesamowitego najwyraźniej nie da się zamknąć w jednym rozdziale. Zwłaszcza, gdy nawiązuje doń sam tytuł podręcznika. Poniższy cytat wskazuje na istnienie cechy wspólnej "czynienia magii" i narracji:

"Czynić magię to nadawać kształt niewidzialnym siłom; to szybować poza zasięgiem wzroku; badać nieodkryte dziedziny marzeń ukrytej rzeczywistości;... być zwierzęciem i bogiem. Magia jest rzemiosłem kształtowania, rzemiosłem mądrych, czymś stymulującym i niebezpiecznym - ostateczną przygodą" Starhawk - Spiralny Taniec ³¹⁵

Praktyczny wymiar regulowania narracji konkretnymi zasadami to właśnie opisywanie głównego bohatera językiem mechaniki. Istotną składową mechaniki wciąż pozostaje kwestia potyczek (*patrz Definicja; Pozostałe kwestie; Historia gier fabularnych*) i potencjalnych przeciwników:

314 tamże, s. 141.

315 tamże, s. 159.

*"Gdy wojna zamienia całe populacje w bandy lunatyków, to wyrzutki nie łączą sił przy użyciu budzików. Wyrzutki, podobnie jak i poeci, przekształcają koszmar." Tom Robbins, Żyjąc wciąż z Dziecięciem*³¹⁶

Tenże moduł gry to jedna strona medalu. Zasady jasno określają jego strukturę. Drugą stroną medalu jest sama jakość prowadzenia narracji i to, co na nią wpływa, czyli (tutaj) dramatyzm:

*"Idziemy wąską ścieżką
Pod zadymionym niebem
Czasem ledwo możesz rozróżnić
Jasność to czy mrok
Czy mamy jeszcze wiarę by uwierzyć w coś?
Prawdziwy sprawdzian nadzieje
Gdy niczego już widać nie będzie"
- Jane Siberry "It Can't Rain All the Time"
(ang. Deszcz nie może padać cały czas)*³¹⁷

Rola MG została już jasno zdefiniowana. Posłużenie się poezją uwydatnia jej potencjał. W dodatku zawarte są pewne informacje uzupełniające. Cytat wprowadzający doń doskonale ilustruje problematykę intertekstualności gier fabularnych:

*"Świat przychodzi w niekończącym się strumieniu kawałków puzzli; chcielibyśmy myśleć, że wszystkie one do siebie jakoś pasują, lecz tak nigdy nie jest" Robert Pirsig "Lila"*³¹⁸

Kierunek rozszerzania zbioru materiałów do gry zawsze może być niespójny z wizją autora i oficjalnymi (niekoniecznie

316 tamże, s. 225.

317 tamże, s. 247.

318 tamże, s. 272.

posiadanymi), osobno wydanymi dodatkami. MG i gracze mają pełną dowolność. Muszą jednak uważać, by sumowane na własną rękę materiały nie kolidowały ze sobą.

Dzięki zestawieniu powyższych cytatów można w sposób uniwersalny uchwycić subtelne zależności opozycji mechaniki i narracji. Jest to opozycja wzajemnie się napędzająca. Narracja determinuje konieczność stosowania rozwiązań mechanicznych, a dobrze skomponowana mechanika wspiera płynność i rozlicza narrację z prawdopodobieństwa³¹⁹.

Bibliografie - Różnica między dopełnieniem naukowej formalności, a bibliografiami w podręcznikach RPG jest taka, że dla autora publikacji naukowej bibliografia to punkt wyjścia (dane), a dla użytkownika podręcznika RPG z proponowaną bibliografią rozszerzenie treści (szukane).

W systemie "Dzikie Pola" obowiązkową pozycją jest "Ogniem i mieczem". Są tam jednak obecne również przypisy pozycji o charakterze popularno-naukowym, w tym: "Historia powszechna konia", "Zarys historii Polski", "Opis obyczajów za panowania Augusta II", a także opracowania: "Historia stroju i prawa polskiego", "Husaria", "Wojska Polskie w drugiej połowie XVII wieku", "Historia literatury polskiej w zarysie" i kilkanaście innych.

Podobnie sytuacja ma się w systemie "Legenda Pięciu Kręgów". Świat gry "L5K" jest hybrydą faktów i mitów na temat starodawnej Japonii. Sugeruje to już sama oprawa graficzna. Według autora gra opowiada o definicji honoru, stąd zawarte weń odwołania do "Kodeksu Bushido"³²⁰ oraz do filozofii i wierzeń dalekiego wschodu:

Nie ma żadnych tajemnic. Zrozumienie nie istnieje.

319 *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga...*, dz. cyt., s. 206-207.

320 Wick John, *Legenda...*, dz. cyt., s. 177.

je. Pustak jest zarazem wszystkim i niczym, jest tańcem żywiołów. -Tao Shinsei ³²¹

W przypadku "L5K" bibliografia zawiera także opracowania popularno-naukowe. Podzielone zostały na cztery kategorie: lektury obowiązkowe, proza, filozofia i historia. W "Dzikich Polach" zalecane materiały są streszczane w samym podręczniku. Tutaj natomiast pewne minimum jest po prostu wymagane. Obowiązkowe są trzy pozycje: "Sztuka Wojny" (komentowana także w "Graj Twardo"³²²), "Mitologia Japonii" (autorstwa Jolanty Tubielewicz) i "Księga Pięciu Kręgów". Pośród pozostałych zalecanych lektur pojawiają się także opracowania polskich autorów: "Sztuki walki - ruchowe formy ekspresji filozofii Wschodu" Stanisława Tokarskiego oraz "Samuraje: pochodzenie, obyczaje, sztuki walki" Janusza Szymankiewicza.

Autorzy "Wampira" bez ogródek polecają, do czego warto zajrzeć. Nie listują szczegółowo pozycje, a jedynie wymieniają tytuły, potocznie. W domyśle współczesny człowiek ma dostęp do źródeł informacji takich jak Internet:

Wampir składa hołd staremu i wciąż żywemu gatunkowi. Subkultura wampira/gotyku pojawia się i znika w oczach opinii publicznej, ale jest trwale żywa (lub nieumarła) i aktywna. Poniżej jest kilka ważnych wpływów na Wampira: Maskaradę i Świat Mroku.

Zalecana literatura zawiera: Bram Stoker Drakula; Ann Rice Wywiad z wampirem, Wampir Lestat, Królowa Potępionych; Poppy Z. Brite Lost Souls; Brian Lumley seria Nekroskop; Whitley Streiber The Hunger; Richart Matherson

321 tamże, s. 164.

322 tenże, *Graj Twardo*, Gliwice 2008, s. 64.

Jestem Legendą. Wampir występuje w romantycznej poezji Byrona, Shelleya i Baudelaire'a. Równie dobrze możesz pójść do miejskiej lub uniwersyteckiej biblioteki i poczytać trochę starych strasznych mitów i legend o wampirach z całego świata.

*Wampir odegrał też rolę w filmie. Drakula Beli Lugosiego i niemy Nosferatu Murnaua są pradziadkami gatunku. Inne dobre (a przynajmniej interesujące) filmy to: The Hunger, Near Dark, Vamp, The Lost Boys, Salem's Lot, horrorzy Christophera Lee Hammera i Vampire Hunter D. Drakula Coppoli nie jest najlepszym filmem jeśli chodzi o intrygę, ale posiada niezłe efekty.*³²³

Nie ma nic prostszego, niż aliteracja użytecznych dzieł, powiązanych tematycznie z treścią podręcznika. Po drugiej stronie mamy Necronomicon. Jest to fikcyjna księga stworzona przez Lovecrafta na potrzeby jego prozy. O ile pierścien w trylogii Tolkiena spełnia funkcję mitycznego graala, o tyle Necronomicon jest czymś na kształt czarnej Biblii. Jako, że gra fabularna "Zew Cthulhu" opiera się na prozie Lovecrafta - mrocznej księdze poświęcono osobny rozdział³²⁴. To ciekawe zjawisko; pisarz w swoich utworach powołuje się na fikcyjną księgę. Następnie na podstawie utworów pisarza powstaje gra, która również musi się na fikcyjną księgę powoływać. W efekcie księga fikcyjna w realnym świecie staje się realna w fikcyjnym świecie gry.

Shared worlds³²⁵ (ang. dzielone światy) - Jest różnica między wykorzystaniem czyjegoś świata, a współdzieleniem i współtworzeniem go. Dzielenie światów wynika ze zjawiska

323 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 25.

324 *Zew Cthulhu...*, dz. cyt., s. 101.

325 Sapkowski Andrzej, *Rękopis...*, dz. cyt., s. 28.

wymiany treścią między członkami fandomu fantasy. Jest to szczególnie zauważalne w przypadku mechanik uniwersalnych (*patrz Definicja; Podręcznik / System RPG*), gdzie użytkownicy są zobligowani do wytworzenia sobie na potrzeby rozgrywki własnych światów³²⁶. Często zaczerpnięte światy muszą i tak jeszcze być zaadaptowane do preferencji danej grupy graczy³²⁷.

Definicja świata gry, jako treści wspólnej staje się coraz bardziej płynna. Jest tak, ponieważ elementy gry są strukturalnie (względem gry) do wyodrębnienia (za pomocą indeksu pojęć choćby).

Istnieją opracowania światów przedstawionych konkretnych autorów prozatorskich. Forma tekstów opisujących światy gry jest często bardzo zbliżona. Wystarczy porównać dodatek do ostatniej części trylogii Tolkiena z datownikiem obecnym w dodatku do drugiej edycji "Warhammer FRP"³²⁸.

Również funkcjonującym zabiegiem jest dosłowne powoływanie się na cudze światy, bezpośrednio z imienia i nazwiska autora. W "Gasnących Słońcach" można, w pobocznym akapicie o uniwersum, znaleźć takie tytuły jak "Diuna" Franka Herberta, czy "Świat Dysku" Terrego Pratchetta³²⁹. Ci dwaj autorzy należą do współczesnego kanonu fantasy.

(Pop)kultura - Żeby lepiej zrozumieć funkcjonowanie narracji w grach fabularnych i prozie fantasy należy zdać sobie sprawę, że w obu przypadkach nie jest ono odizolowane od świata zewnętrznego. Fandom fantasy, bo tak nazywa się grupę odbiorczą, ma swoje preferencje konsumenckie. To one wy-

326 Hensley S. L., *Savage...*, dz. cyt., s. 136-137.

327 tamże, s. 136-137.

328 *Warhammer Fantasy Roleplay, Dziedzictwo...*, dz. cyt., s. 22.

329 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 254.

tworzyły potwierdzony stereotyp "nerda"³³⁰; wykształconego³³¹, choć wycofanego młodzieńca.

Popularne jest pozycjonowanie różnych marek i ich produktów, takich jak istotny dla fantasy dorobek firmy "Blizzard Entertainment"³³². Oczywiście dzieje się tak ze względu na opłacalność. Nie jest niczym dziwnym zobaczyć na ostatniej stronie dowolnej powieści reklamy pozostałych osiągnięć danego autora. Agresywna reklama dawno jednak posunęła się o wiele dalej i wręcz złała się ze (jakże neutralnym) zjawiskiem nawiązania i (mniej neutralnym) zjawiskiem komentowania przytaczanych podmiotów. Pamiętajmy, że gra jest z definicji rozrywką i jako produkt podlega prawom wolnego rynku. Nie sposób zdefiniować wszystkie zastosowane i potencjalne "zagrywki" marketingowe. Nie jest to również tematem pracy.

Puenta jest prosta i dość tautologiczna - forma i treść tworu komercyjnego są, przynajmniej częściowo, podyktowane mechanizmami komercyjnymi. "Dzieło" to termin zarezerwowany dla "nietykalnych" artefaktów, w których lubują się części tej środowiska konserwatywne. Fandom fantasy, jak każda inna grupa, o wspólnych zainteresowaniach i rozrywkach, wyjściowo jest zorientowany na wspólną zabawę. Jest to tendencja aktualna, nawet gdy używamy narzędzi z pogranicza psychologii i teatru³³³.

*Pierwsza maksyma Andrew:
Zabawę zawsze stawiaj ponad wszystko.* ³³⁴

330 Galińska Ewa..., dz. cyt., s. 259.

331 tamże, s. 257.

332 Urbańska-Galanciak Dominika, *Homo...*, dz. cyt., s. 146.

333 Rein Mark, *Wampir...*, dz. cyt., s. 25.

334 *Gasnące...*, dz. cyt., s. 253.

PODSUMOWANIE

Wzajemnych nawiązań można się spodziewać w obrębie podobnych typów konsumenckich. Potencjalny czytelnik fantasy prawdopodobnie sięgnął przynajmniej raz po prasę³³⁵, komiksy, filmy, kreskówki, kolekcjonerskie gry karciane, bitewne, planszowe albo fabularne, o podobnej tematyce. Tam też będzie mógł odnaleźć dowolnego typu powiązania. Narracja w grach fabularnych jest budowana nie tylko na podstawie podręcznika do gry i w nim, a także na podstawie potencjalnie i realnie wspólnych doświadczeń kulturowych graczy.

Materiały, na które powoływałem się w tej pracy nie są wszystkimi, do których można było zajrzeć. Niestety nie udało mi się dotrzeć do, istotnego względem prozy, dodatku do gry "Wolsung" pt. "W pustyni i w puszczy". Część przypisów wykorzystałem jednak wielokrotnie, w różnych kontekstach. Podobnie jak moduły systemów RPG - miały za zadanie opisać, rozwiązać, uregulować i rozstrzygnąć jak najwięcej potencjalnie dyskusyjnych kwestii. Mam nadzieję, że to zrekompensuje niepełną bibliografię.

Panicz Konrad

335 *Earthdawn...*, dz. cyt. s. 5.

SPIS TREŚCI

- **WSTĘP - S. 3**
- **DEFINICJA - S. 4**
 - Gra - S. 4
 - Gra fabularna - S. 5
 - Mistrz Gry (MG) - S. 8
 - Postać gracza a gracz - S. 10
 - Sesja RPG / sesja - S. 13
 - Scenariusz - S. 14
 - Przygoda - S. 15
 - Kampania - S. 15
 - Podręcznik / System RPG - S. 17
 - Forma - S. 18
 - Ramki - S. 18
 - Tabele - S. 21
 - Terminologia - S. 21
 - Przykłady gry - S. 22
 - Indeksy / spisy treści - S. 23
 - Mapy - S. 24
 - Kulisy - S. 24
 - Przykłady scenariusza / kampania splotów - S. 25
 - Dodatki a materiały fanowskie - S. 25
 - Mechanika - S. 26
 - Świat gry - S. 28
 - Bohaterowie niezależni (BN) i przeciwnicy - S. 30
 - Przedmioty - S. 31
 - Podsumowanie - S. 32
 - Pozostałe kwestie - S. 33
 - Akcesoria - S. 33
 - Historia gier fabularnych - S. 33
 - Immersja - S. 34
 - Wyjątki od reguły - S. 35
- **NARRACJA - S. 37**
 - Świat gry a narracja - S. 38
 - Rola i narzędzia MG - S. 39
 - Co robi Mistrz Gry? - S. 39

- Styl gry - S. 41
- Zawiązanie grupy i drużyny - S. 42
- Prowadzenie sesji RPG - S. 42
- Opisy - S. 43
- Język - S. 44
- Tempo i rytm scen - S. 45
- Imperatyw informacyjny - S. 45
- Typologie - S. 46
- Czas i poruszanie się - S. 48
- Odgrywanie BN'ów - S. 50
- Metagame - S. 50
- Dywersyfikacja - S. 51
- Korzystanie z materiałów zewnętrznych - S. 52
- Błędy - S. 53
- Rola i narzędzia graczy - S. 56
 - Metoda Aragorna - S. 57
 - Tamagoczi - S. 57
 - Śmierć postaci - S. 58
- **POWIĄZANIA - S. 61**
 - Literalność - S. 66
- Powiązania wewnątrz-podręcznikowe - S. 67
 - Realizacja konwencji - S. 67
 - Element niesamowity - S. 68
 - Realizacja koncepcji - S. 70
- Powiązania między-podręcznikowe - S. 70
- Powiązania poza-podręcznikowe - S. 72
 - Użycie świata przedstawionego - S. 73
 - Streszczenie - S. 74
 - Fragmenty - S. 75
 - Bibliografie - S. 81
 - Shared Worlds - S. 83
 - (Pop)kultura - S. 84
- **PODSUMOWANIE - S. 86**
- **SPIS TREŚCI -S. 87**
- **STRESZCZENIE (ENG) - S. 89**
- **BIBLIOGRAFIA - S. 89**

STRESZCZENIE (ENG)

Document is about narration in tabletop role-playing games (RPG). It defines how roleplay games works, how the narration process is engaged with RPGs, also how RPG players are engaged in the narration and how the narration, both in-book and on-session, correspond with other cultural sources. The key to understand the narration is to know what is the difference between it regular, literature meaning and redefinition presented by authors of RPG rulebooks. Connectedness between RPG and regular literature determine complexity of phenomenon.

BIBLIOGRAFIA

LITERATURA PODMIOTU

1. Hensley S. L., *Deadlands, Martwe Ziemie: Dziwny Zachód - Podręcznik Gracza. Edycja uzupełniona*, przeł. Agnieszka Fulińska, Jakub Janicki, Tomasz Z. Majkowski, Krystyna Nahlik, Michał R. Rokita, Rafał Wojciechowski, wyd. 1, Wydawnictwo MAG, Warszawa 2000, ISBN: 83-87968-27-7.
2. Cook David, *Advanced Dungeons&Dragons 2.0, Przewodnik Mistrza Podziemi*, przeł. Piotr Idzik, Dorota Konieczna, Tomasz Kaszuba, Maciej Szwajcz, Agnieszka Solska, TM-Semic, Warszawa 1996, ISBN: 83-86187-80-8.
3. *Dungeons & Dragons 3.5, Podręcznik Przygód Epickich*, Collins Andy, Cordell Bruce, przeł. Tomek Kreczmar, wyd. ISA, Warszawa 2005, ISBN: 83-7418-044-7.
4. *Dungeons & Dragons 4.0, Podręcznik Gracza, Bohaterowie mocy tajemnych, boskich i bojowych*, Heinsoo Rob, Collins Andy, James Wyatt, tłum. Jakub Kominiarczuk, Mateusz Kominiarczuk, Piotr Wiankowski, wyd. ISA, Warszawa 2008, ISBN: 978-83-7418-229-4.

5. *Dungeons & Dragons 4.0, Przewodnik Mistrza Podziemi*, Heinsoo Rob, Collins Andy, James Wyatt, wyd. ISA, przeł. Marta Górecka, Adam Wicher, Warszawa 2008, ISBN: 978-83-7418-230-0.
6. Oracz Michał, *De Profundis, Listy z otchłani*, Wydawnictwo Portal, Gliwice 2001, ISBN: 83-914727-2-8.
7. *Dzikie Pola, Ogniem i mieczem*, red. Artur Szejter, Wydawnictwo MAG, Warszawa 1999, ISBN: 83-86572-44-2.
8. *Dzikie Pola, Rzeczpospolita w ogniu*, Jacek Komuda, Maciej Jurewicz, Marcin Baryłka, Wydawnictwo Mag, Warszawa 1997, ISBN: 83-86572-95-7.
9. *Dzikie Pola, Rzeczpospolita w ogniu, Edycja druga*, autorzy Jacek Komuda, Michał Mochocki, Artur Machlowski, MAX PRO, Kraków 2005.
10. *Earthdawn, Przebudzenie Ziemi, Księga Mistrza Gry*, przeł. Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar, Natalia Kuczyńska, Wydawnictwo MAG, Warszawa, ISBN: 83-86572-39-6.
11. *Gasnące Słońca*, Bill Bridges i Andrew Greenberg, przeł. Tomek Kreczmar, Małgorzata Strzelec, Wojciech T. Szypuła, Warszawa 2000, Wydanie I, ISBN: 83-87968-51-X.
12. Wick John, *Legenda Pięciu Kręgów*, przeł. Krystyna Nahlik, Tomasz Z. Majkowski, Łukasz M. Pogoda, Wydawnictwo AEG, Kraków 2000.
13. *MAG Wstąpienie*, Druga Edycja, Phil Brucato, Stephen Wieck, przeł. Adam Golański, wyd. ISA, Warszawa 1999.
14. *Monastyr*, Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Marcin Blacha, Wydawnictwo Portal, Gliwice 2004, ISBN: 83-21612-3-8.
15. *Neuroshima, Bohater²*, Marcin Blacha, Michał Oracz, Wydawnictwo Portal, Gliwice 2004, ISBN: 83-914727-1-X.
16. *Neuroshima, Podstawka 1.5*, Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz, Marcin Baryłka, Wydawnictwo Portal, Gliwice 2003, ISBN: 83-921612-5-2.

17. Lem Stanisław, *Powrót Z Gwiazd*, Czytelnik, Warszawa 1968.
18. Hensley S. L., *Savage Worlds, Edycja Polska*, Wydawnictwo Gramel, Kraków 2010.
19. Sapkowski Andrzej, *Krew Elfów*, superNOWA, Warszawa 2010, ISBN: 83-7054-079-1.
20. Lem Stanisław, *Solaris*, ISKRY, Warszawa 1982, ISBN: 83-207-0350-6.
21. *Śródziemie Gra Fabularna*, Wydanie drugie, S. Coleman Charlton, przeł. Marek Soczówka, Wojtek Szypuła, Wydawnictwo Mag, Warszawa 1996, ISBN: 83-86572-45-0.
22. Rein Mark, *Wampir - Maskarada*, przeł. Michał Jaskólski, wyd. ISA, Warszawa, ISBN: 83-87376-62-0.
23. Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Barbra, Phil Gallagher, *Warhammer Fantasy Roleplay, Edycja Polska*, przeł. Leszek Kowalik, Artur Maj, Wydawnictwo MAG, Warszawa 1986, ISBN: 83-86572-00-0.
24. *Warhammer Fantasy Roleplay, Druga Edycja*, Chris Pramas, przeł. Grzegorz Bonikowski, Szymon Gwiazda, Marcin Roszkowski, Artur Sęk, Copernicus Corp., Warszawa 2005, ISBN: 83-86758-60-0.
25. *Warhammer Fantasy Roleplay, Dziedzictwo Sigmara*, Anthony Ragan, Chris Pramas, przeł. Szymon Gwiazda, Copernicus Corp. Warszawa 2006, ISBN: 83-86758-74-0.
26. Alfred Nunez, Jr i Chris Pramas, *Warhammer Fantasy Roleplay, Almanach Mistrza Gry*, przeł. Grzegorz Bonikowski, Szymon Gwiazda, Copernicus Corp. Warszawa 2005, ISBN: 83-86758-62-7.
27. Pramas Chris, *Warhammer Fantasy Roleplay, Niezbędnik Gracza*, przeł. Szymon Gwiazda, Copernicus corp. Warszawa 2005, ISBN: 83-86758-61-9.
28. *Wiedźmin, gra wyobraźni*, red. Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar, Wydawnictwo MAG, Warszawa 2001, ISBN: 83-

87968-39-0.

29. *Zew Cthulhu, Edycja 5.5*, red. Lynn Willis, Wydawnictwo MAG, Warszawa 1998, ISBN: 83-86572-19-1.
30. Tolkien J. R. R., *Hobbit*, przeł. Paulina Braiter, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2012, ISBN: 978-83-241-4566-9.
31. Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni: Powrót Króla*, przeł. Maria i Cezary Frąć, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2004, ISBN: 978-83-241-2809-9.
32. Lem Stanisław, *Wizja Lokalna*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1982, ISBN: 83-08-00742-2, s. 193-315.

LITERATURA PRZEDMIOTU

33. Zaród Mateusz (Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma), *Graj Fabułą*, Wydawnictwo Portal, Gliwice 2009, ISBN: 978-83-60-525-19-7.
34. *Graj Z Głową*, Trzewiczek Ignacy, Wydawnictwo Portal, Gliwice 2008, ISBN: 978-83-60-525-16-6.
35. Wick John, *Graj Twardo*, przeł. Ignacy Trzewiczek, Wydawnictwo Portal, Gliwice 2008, ISBN: 978-83-60525-13-5.
36. Andrzej Sapkowski i Stanisław Bereś, *Historia i fantastyka*, superNOWA, Warszawa 2005, ISBN: 83-7054-178-X.
37. Urbańska-Galanciak Dominika, *Homo Players*, Wydawnictwo Akademickie I Profesjonalne, Warszawa 2009, ISBN: 978-83-61408-87-1.
38. *Kulturotwórcza funkcja gier*, red. Waldemar Pfeiffer, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007, tom I, ISBN: 978-83-232174-9-7.
39. *Kulturotwórcza funkcja gier*, red. Waldemar Pfeiffer, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007, tom II, ISBN: 978-83-232182-5-8.
40. Kubiak Zygmunt, *Mitologia Greków I Rzymian*, Świat Książki, Warszawa 1997, ISBN: 83-7129-585-5.

41. Kulawik Adam, *Poetyka*, Antykwa, Kraków 1997, ISBN: 83-901380-8-5.
42. Csíkszentmihályi Mihály, *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przeł. Magdalena Wajda-Kacmajar, Biblioteka Moderadora, Taszów 2005, ISBN: 83-920207-7-4.
43. Sapkowski Andrzej, *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini: kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, SuperNOWA, Warszawa 2001, 83-7054-147-X.
44. Stój Andrzej, *Światotworzenie*, Wydawnictwo Gramel, Kraków 2010.
45. Filiciak Mirosław, *Wirtualny Plac Zabaw*, Wydawnictwo Akademickie I Profesjonalne, Warszawa 2006, ISBN: 978-83-60501-36-8.

46. <http://dungeon.org.pl/2013/12/20/rpg-dodaje-staly-modyfikator-do-inteligencji-6/>
47. Andruszkiewicz Tomasz, Brzeziński Miłosz, Nowak-Kreyer Maciej, Pogoda Łukasz, Rzymowski Jerzy, Szrejter Artur, Kreczmar Tomek, *Literatura klasyczna a gry fabularne [w:] Magia i Miecz*, Wydawnictwo MAG, Warszawa 2000, nr 74, s. 35-44.
48. *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry*, Krawczyk Stanisław, "Homo Ludens", 2013, nr 1(5), red. Augustyn Sudryk, s. 139-164.