

The background of the entire cover is a photograph of several RPG dice (polyhedrons) scattered on a yellowed, patterned map. The dice are in various colors: some are teal with black patterns, and others are white with black patterns. The map has intricate, dark lines and some text, typical of a fantasy game world map. The lighting is soft, creating a warm, nostalgic atmosphere.

SIŁA WYOBRAŹNI

Wzmacnianie kompetencji
społecznych uczestników
sesji RPG przebywających
w warunkach
czasowej lub trwałej izolacji

MICHAŁ BAŃKA TOMASZ KOŁODZIEJ



SIŁA WYOBRAŹNI

**Wzmacnianie kompetencji
społecznych uczestników
sesji RPG przebywających
w warunkach
czasowej lub trwałej izolacji**

MICHAŁ BAŃKA TOMASZ KOŁODZIEJ

SIŁA WYOBRAŹNI

**Wzmacnianie kompetencji
społecznych uczestników
sesji RPG przebywających
w warunkach
czasowej lub trwałej izolacji**



POZNAŃ 2025

Recenzja naukowa:

dr Aleksandra Mochocka

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

© Copyright by Uniwersytet Zielonogórski, 2025

© Copyright by Grupa Wydawnicza FNCE, 2025

Opracowanie redakcyjne i korekta: Zespół

DTP: Ryszard Kurasz

Projekt okładki: Kaja Żabińska

Właścicielem zdjęcia z okładki jest Michał Bańka.

Wydanie książki stało się możliwe dzięki Uniwersytetowi Zielonogórskiemu

Grupa Wydawnicza FNCE

ISBN 978-83-68609-62-2



Publikacje naukowe
oraz beletrystyka

www.fnce.info

Wydawnictwo Naukowe FNCE

ISBN 978-83-68717-16-7



Poznań 2025

Autorzy składają serdeczne podziękowania Agnieszce Bańce oraz dr Justynie Nyćkowiak za pomoc edytorską i merytoryczną w pracy nad książką. Szczególne podziękowania kierujemy do zespołu badawczego z Instytutu Socjologii Uniwersytetu Zielonogórskiego, który zrealizował badanie stanowiące podstawę wniosków wykorzystanych w niniejszej publikacji. Wyrazy wdzięczności kierujemy również do kadry Zakładu Karnego w Krzywańcu, w szczególności do mjr Ewy Igiel oraz st. szer. Marty Owsieńskiej, za pomoc okazaną podczas realizacji projektu i badań.

Spis treści

Wprowadzenie	9
Geneza RPG	15
Czym są gry RPG?	19
Sesja RPG w Zakładzie Karnym w Krzywańcu	31
Droga do realizacji projektu	31
Wybór konwencji gry i uczestników rozgrywki	33
Spotkanie wprowadzające i tworzenie postaci	35
Sesja próbna i przygotowanie do występu publicznego	36
Sesja finałowa na scenie	37
Wzmacnianie kompetencji społecznych	41
Znaczenie składu grupy	41
Przywódstwo i zmiany ról	44
Współpraca w czasie sesji RPG	47
Komunikacja w czasie sesji RPG	51
Radzenie sobie z konfliktami	56
Rola Mistrza Gry	61
Zachowaj spokój i graj w RPG	67
Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę	67
Wybieramy system RPG	70
Tworzyć postacie	71
Scenariusz na scenariuszu	72
Dzień, godzina i miejsce	75
Zaczynamy sesję	77
Zew przygody i dalej z górki	81
Finał przygody	84
Nie odchodźcie jeszcze	86
Scenariusz RPG „Cisza pod koronami”	87
Rekomendacje	115
Literatura	117

Wprowadzenie

Książka koncentruje się na tak zwanych stołowych grach fabularnych (z angielskiego Role-Playing Games lub częściej RPG), których uczestnicy współtworzą opowieść, wcielając się w postaci i podejmując decyzje w ramach uzgodnionych zasad. Rozgrywka może toczyć się przy jednym stole lub zdalnie, jednak za każdym razem odbywa się w czasie rzeczywistym, a gracze mają ze sobą kontakt.

Celem książki jest opisanie mechanizmów sprawiających, że gry RPG mogą być jednym z narzędzi rozwijania kompetencji społecznych takich jak: efektywna komunikacja i współpraca, pełnienie różnych ról społecznych oraz radzenie sobie z konfliktami w zespołach. Kompetencje te są dziś szczególnie ważne, ponieważ wszyscy funkcjonujemy w grupach zróżnicowanych m.in. pod względem wieku, płci, doświadczeń i poglądów, często równocześnie w świecie offline i online. Od poziomu kompetencji społecznych zależy jakość relacji w rodzinie i szkole, ale również zdolność do efektywnego funkcjonowania na rynku pracy, gdzie przewagą stają się umiejętności „miękkie”. Najskuteczniej rozwija się je poprzez praktyczne ćwiczenia – wspólne zadanie z jasnym celem, wchodzenie w role, wdrażanie prostych zasad, natychmiastową informację zwrotną, przeznaczanie czasu na podsumowanie i możliwość wykorzystania wniosków w kolejnych próbach. Jednym z istotnych warunków rozwijania kompetencji społecznych jest też bezpieczna przestrzeń do popełniania błędów, których konsekwencje pozwalają na wyciąganie wniosków i lepsze przewidywanie zdarzeń w przyszłości. Do tego celu warto wykorzystywać RPG, w których wspólna fabuła wymusza koordynację i współpracę, a uczestnicy widzą niemal natychmiastowe reakcje na swoje działania. Sesje gier fabularnych można prowadzić stacjonarnie i online, dopasowując je do wielkości grupy i doświadczenia graczy.

Taka forma rozrywki angażuje uczestników i daje możliwość obserwacji zachowań oraz śledzenia postępów w nabywaniu kompetencji społecznych. Powyższe cechy sprawiają, że gry RPG są użytecznym narzędziem budowania wspomnianych kompetencji.

RPG cieszy się zainteresowaniem zarówno kobiet, jak mężczyzn i to bez względu na wiek (Shaw, 2021; Thornham, 2008). Dane z 2020 roku, które zaprezentowano w magazynie Forbes, wskazywały, że w jeden tylko system – Dungeons & Dragons, grało 50 milionów osób, z których 40% stanowiły kobiety¹. Popularność gier tego typu nie jest wyłącznie efektem rozwijających się technologii cyfrowych, choć Internet umożliwił łatwiejszy dostęp do treści, społeczności i narzędzi potrzebnych do grania. Popularność RPG rosła stopniowo od lat 70. ubiegłego wieku. Wtedy też pojawiły się pierwsze systemy i grupy grających. Nowe zjawisko przyciągnęło również uwagę naukowców, którzy już w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych prowadzili badania wśród graczy i szukali przyczyn i mechanizmów, które są odpowiedzialne za zaangażowanie w taką formę rozrywki (Fine 1983).

Badania pokazały, że siła gier tkwi w mechanizmach, które tworzą doświadczenia graczy. Dzięki nim są oni bardziej zmotywowani, zaangażowani i szybciej uczą się treści oraz sposobów działania, jakie rozgrywka im proponuje². Poznano również odpowiedź na pytanie o możliwość wykorzystywania tych mechanizmów poza grami, np. w edukacji, marketingu i sprzedaży, w obszarze zdrowia, a także w działaniach wspierających motywację członków zespołów do wspólnej pracy (Hutari, Hamari, 2012; González i in., 2016; Huang i in., 2019). Internet stał się czynnikiem, który przyspieszył rozwój gier, jak również doskonalenie wspomnianych mechanizmów oraz dał impuls do wykorzystania ich w świecie rzeczywistym. Na początku XXI wieku pojawiły się platformy, które ułatwiły rozgrywanie wspólnych sesji RPG, dzielenie

¹ <https://www.forbes.com/sites/robwieland/2021/05/19/2020-was-the-best-year-ever-for-dungeons--dragons/> [dostęp 19.08.2025]

² Pod koniec pierwszej dekady XXI wieku pojawiło się pojęcie gamifikacji (często wykorzystywanym w polskich warunkach jest pojęcie grywalizacji). Posiada ono wiele definicji, choć większość z nich dotyczy wykorzystania elementów (mechanizmów) gier w kontekstach niezwiązanych z grami (Deterding i in., 2011).

się materiałami i uczenie zasad obowiązujących w poszczególnych systemach. Sprzyjały one również rozwojowi społeczności skupionych wokół gier, ponieważ umożliwiały szybszy kontakt między osobami o podobnych zainteresowaniach. Badania wskazują, że efekt zaangażowania i przywiązania graczy do danej gry nie jest wynikiem takich elementów jak grafika, punkty czy trofea, ale odpowiednio dobranych celów, jasnych reguł, czytelnej informacji zwrotnej i widocznego dla wszystkich postępu (Hamari, Koivisto i Sarsa, 2014; Figueroa-Flores, 2016; Sailer, Homner, 2020; Nyćkowiak, Kołodziej, 2023). Te elementy są częścią gier RPG i to one nadają sesjom logiczną strukturę, w której historia pokazuje, dokąd zmierza grupa, reguły systemu i zasady wyznaczają granice działań, informacja zwrotna pojawia się w rozmowie i w konsekwencjach decyzji opisywanych przez prowadzącego, a postęp widać zarówno w rozwoju postaci, jak i we wspólnej historii. Dzięki nim gra staje się przestrzenią, w której uczestnicy mogą ćwiczyć komunikację, podejmowanie decyzji, współpracę i radzenie sobie z konfliktami. W takim ujęciu RPG stają się wartościowym narzędziem, które może być wykorzystywane w rozwijaniu kompetencji społecznych niemalże w każdych warunkach. Ta cecha wydaje się szczególnie korzystna przypadku osób, które funkcjonują w środowiskach silnie zinstytucjonalizowanych i podlegają ograniczeniom wynikającym z regulaminów i kodeksów postępowania lub pozostają w warunkach czasowej lub stałej izolacji. Szczególnymi przykładami takich środowisk są szkoły i uczelnie, placówki opiekuńczo-wychowawcze, ośrodki opieki czy nawet więzienia. Jednocześnie osoby przebywające we wspomnianych placówkach mogą znać się jedynie w niewielkim stopniu, co wynika z częstotliwości i charakteru kontaktów, poziomu zaufania, wiedzy o sobie, a także zwiększa szanse wystąpienia konfliktów. Wykorzystanie w takich środowiskach metod oddziaływania, które pozwalają na kontrolowane i jednocześnie atrakcyjne i szybkie nawiązanie interakcji o wyraźnej strukturze pomiędzy członkami grup, może sprzyjać rozwojowi kompetencji społecznych i wspierać ich funkcjonowanie. Wykorzystanie RPG, daje możliwość wprowadzenia przestrzeni, w której członkowie grupy mogą bezpiecznie eksperymentować z rolami bez obawy podważenia ich statusu spo-

łecznego. Dzięki temu osoby, zwłaszcza pozostające w izolacji społecznej, mogą szybciej się integrować, rozwinać umiejętności związane ze współpracą oraz rozwiązywaniem konfliktów.

Prezentowana książka stanowi pozycję dla każdego, kto chciałby z jednej strony poszerzyć swoją wiedzę o rozwijaniu kompetencji społecznych dzięki grom fabularnym, a z drugiej otrzymać praktyczne rady i narzędzia by samemu zorganizować sesję. Publikacja jest skierowana przede wszystkim do osób opiekujących się grupami – uczniów, seniorów, uczestników obozów młodzieżowych czy studentów. Ważną zaletą prezentowanej książki jest to, że wszystkie przywoływane w niej przykłady pochodzą z badania naukowego i sesji gry, które zostały przeprowadzone w warunkach izolacji społecznej³. Przykłady ilustrujące omawiane zagadnienia, pozwolą czytelnikowi lepiej zrozumieć potencjał RPG w kształtowaniu kompetencji społecznych, ale również pokażą, jak w rzeczywistości przebiega rozgrywka. W książce czytelnik znajdzie również QR kody, które prowadzą do prawdziwych sesji opublikowanych na kanale YouTube Baniak Baniaka⁴.

Publikacja została podzielona na dwie części. Pierwsza ma charakter wprowadzający w tematykę gier RPG oraz kompetencji społecznych, które mogą one wzmacniać. Czytelnik, który nie jest obeznany z grami tego typu, znajdzie tu genezę ich rozwoju oraz wyjaśnienie czym są. W części pierwszej znajduje się również opis projektu, który został zrealizowany w Zakładzie Karnym w Krzywańcu oraz rozdział poświęcony kluczowym kompetencjom społecznym, które mogą być wzmacniane dzięki wykorzystaniu gier RPG. Ta socjologiczna perspektywa ilustrowana przykładami z sesji przeprowadzonej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu pozwoli lepiej zrozumieć mechanizmy, jakie działają w grach fabularnych i ich praktyczne wykorzystanie do rozwoju umiejętności społecznych.

³ W Zakładzie Karnym w Krzywańcu, a uczestnikami byli osadzeni.

⁴ Kanał na platformie YouTube (<https://www.youtube.com/baniakbaniaka>) założony przez Michała Bańkę i poświęcony grom RPG. Prowadzący zamieszcza tam treści dotyczące gier RPG, a także nagrania z prowadzonych przez siebie sesji.

Część druga ma charakter praktyczny i składa się z dwóch rozdziałów. Pierwszy z nich został opracowany jako poradnik dla osób chcących poprowadzić sesję i zagrać w RPG. Jest on szczególnie istotny dla początkujących graczy i Mistrzów Gry. Czytelnik znajdzie tam odpowiedzi na najważniejsze kwestie związane z planowaniem i prowadzeniem sesji. Drugi rozdział to scenariusz gry przygotowany dla początkujących i bardziej zaawansowanych graczy oraz prowadzących. Został on zaplanowany w taki sposób, by umożliwiał rozegranie sesji nawet bez długotrwałych przygotowań oraz dodatkowych przedmiotów (np. specjalne kostki lub zaawansowane poradniki). Należy podkreślić, że poradnik oraz scenariusz opracowano z wykorzystaniem wniosków z badań nad procesem wzmacniania kompetencji społecznych uczestników sesji RPG.

Prezentowana książka, wraz ze sformułowanymi na końcu rekomendacjami, stanowi doskonały sposób rozpoczęcia pracy z grami fabularnymi dla wszystkich, którzy chcieliby je wykorzystać w działaniach dydaktycznych, do wspierania rozwoju kompetencji społecznych, jako narzędzie ułatwiające integrację i wzmacniające więzi grupowe wśród podopiecznych. Czytelnik znajdzie tu zarówno wiedzę naukową, jak i praktyczne narzędzia pozwalające właściwie zrozumieć potencjał RPG oraz przygotować i rozegrać sesję z uczestnikami przebywającymi w warunkach czasowej lub trwałej izolacji. Jednocześnie książka, dzięki zamieszczonym odnośnikom do nagrań profesjonalnych sesji, stanowi doskonały punkt wyjścia do dalszego pogłębiania wiedzy i zainteresowań związanych z RPG.

Geneza RPG

Za **początek gier fabularnych** (ang. role-playing game, RPG) w postaci zbliżonej do obecnej można przyjąć rok 1974. To właśnie wtedy Gary Gygax i Dave Arneson, którzy wykorzystali grę Chainmail¹ i rozbudowali ją poprzez dodanie reguł rozwoju postaci, podziemi i potworów (zaczepniętych z twórczości Tolkiena oraz Howarda), a następnie wydali podręcznik Dungeons & Dragons (D&D). Jak wskazuje Peterson, D&D „wyróżnia się tym, że jest pierwszą grą tego gatunku” (Peterson, 2020, s. 16). Niemal natychmiast rozpoczął się spór o to, czym naprawdę jest taka forma rozgrywki. Z jednej strony traktowano ją jako taktyczną symulację, a z drugiej – wspólnie generowaną opowieść (Peterson, 2020). Jednocześnie warto wskazać, że początkowy nakład D&D był niewielki i szybko przestał być dostępny, więc gracze zaczęli tworzyć własne scenariusze i systemy zasad. W tych autorskich propozycjach obok światów fantasy pojawiły się konwencje science fiction, grozy, kryminału, historii alternatywnych i opowieści obyczajowych. Pokazuje to, że od początku RPG było otwarte na modyfikacje i dawało niemal nieograniczone możliwości rozwoju scenariuszy, systemów zasad i światów, których dotyczyły.

Lata osiemdziesiąte przyniosły kolejną fazę zmian. Gry takie jak Rolemaster² rozwijały drobiazgowo tabele obrażeń, co miało na celu możliwie najbardziej precyzyjną symulację każdego szczegółu związanego z wykonywanymi akcjami (np. atakiem, obroną). Na drugim biegunie

¹ Chainmail – zestaw zasad do gier bitewnych (wargame) opublikowany w 1971 r. przez Gary’ego Gygaxa i Jeffa Perrena. System odwzorowuje średniowieczne starcia przy użyciu figurek symbolizujących różne rodzaje wojsk.

² Rolemaster – jest to klasyczny system RPG z wydawnictwa Iron Crown Enterprises. Znany jest z niezwykle rozbudowanych zasad i oparty na kościach procentowych i rozbudowanych tabelach.

znalazły się systemy takie jak *Ghostbusters*³, które z kolei redukowały zasady do garści kostek i jednej skali trudności. W ten sposób wytworzyły się dwa typy gier fabularnych, określane jako „rules-heavy” i „rules-light”. Niezmiennie jednak podkreślano, że kluczowe cechy, czyli przede wszystkim fikcja, reguły, możliwość wpływu na przebieg i wspólne tworzenie opowieści, dla obu typów gier pozostają takie same (Hitchens, Drachen, 2008; Deterding, Zagal, 2018).

Równolegle tworzyła się kultura fanowska (tak zwany Fandom), ponieważ konwenty, kluby i ziny⁴ ułatwiały graczom wymianę scenariuszy, tworzonych systemów zasad i wzorców sesji. Jednocześnie wykryształizowała się rola osoby prowadzącej rozgrywkę, tak zwanego Mistrza Gry (MG), który zaczął pełnić nie tylko funkcję arbitra zasad, lecz także moderatora relacji między uczestnikami. Sprzyjało to uczeniu się mediacji w sporach oraz negocjacji oczekiwań graczy przez prowadzących sesje (Wegner, 1999; Mizer, 2019). Fandom funkcjonował jako środowisko, które, dzięki wymianie doświadczeń oraz praktycznej wiedzy wynikającej z rozgrywania sesji, sprzyjało stopniowemu kształtowaniu się ogólnie akceptowanych zasad (takich jak np. zasady zabierania głosu, rozstrzygania sporów, podział ról i zadań Mistrza Gry oraz graczy). Te procesy były jednocześnie kuźnią ról, norm i zaufania, czyli podstawowych mechanizmów więziotwórczych w RPG (Wegner, 1999; Mizer, 2019; Drachen, Smith 2008). Warto wspomnieć o genezie gier fabularnych również z tego powodu, że już wówczas zjawisko to stało się przedmiotem badań naukowców, którzy dostrzegali potencjał dla rozwoju kompetencji tkwiący w takiej formie rozrywki.

Rozwój Internetu (a wcześniej m.in. ARPANETU) sprawił, że znikła jedna z najważniejszych barier rozwoju RPG – bariera geograficzna. Do tego momentu pomysły, scenariusze i systemy zasad wymieniane były pomiędzy grupami znajomych i na konwentach fanów. Internet dał możliwość wymiany pomiędzy graczami z całego świata niemal w czasie

³ *Ghostbusters* – gra z 1986 roku opublikowana przez West End Games. Opierała się na słynnym filmie i cechowała bardzo prostą mechaniką opartą na kilku kostkach do gry i jednej tabeli, do której odnoszono wynik wyrzucony na kościach.

⁴ Ziny lub Fanziny – niezależna, amatorska publikacja, często niskonakładowa, zazwyczaj tworzona samodzielnie przez osobę lub grupę entuzjastów.

rzeczywistym. Różne rozwiązania, takie jak np. MUD-y⁵ czy PbF⁶ pozwalały wydłużyć trwanie sesji poza spotkania osobiste. Dyskusje, propozycje reguł i narracji zaczęły częściowo przenosić się do sieci, gdzie udział nie wymagał współobecności w tym samym czasie. Jednocześnie część gier cRPG⁷ i MMORPG⁸ powstawała na oficjalnej licencji D&D, automatyzując obliczenia, które do tej pory często wykonywane były ręcznie (np. obliczenia związane z wartościami obrażeń lub efektów czarów) i rozbudowując nieliniowe dialogi (m.in. poprzez wprowadzenie drzewek dialogowych z wariantami zależnymi od dokonywanych wyborów). To właśnie te gry oddały graczom schematy questa, lootu i grindu, a „magiczny krąg”⁹ zaczął łączyć sesje odgrywane przy stole, przed ekranem komputera czy w innej jeszcze formie. Pozwoliło to zachować te same zasady i schematy bez względu na wykorzystywane medium (Drachen, Smith, 2008; Montola, 2012).

Po 2015 roku gry z udziałem widowni i streaming, wprowadziły publiczność jako aktora interakcji, co zmieniło tempo scen, normy związane z prezentacją postaci i zdarzeń oraz pokazywania samej gry. Widzowie zaczęli tworzyć społeczności, które w naturalny sposób stały się kanałami upowszechniania praktyk stosowanych w różnych sesjach. Równolegle szybko rozwinął się obszar badań potwierdzających użyteczność RPG w kształtowaniu umiejętności społecznych i redukcji barier komunikacyjnych (Yuliawati i in., 2024; Arenas i in., 2022). Obecnie, bez względu na to przy pomocy jakiego medium toczy się roz-

⁵ Multi User Dungeon/Dimension (MUD) – tryb gry, w którym rozgrywka realizowana jest przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego.

⁶ Play by forum (PbF) – tryb gry, w którym komunikacja pomiędzy uczestnikami gry realizowana jest poprzez pisemne posty na wybranych serwerach.

⁷ computer/console role-playing games (cRPG) – komputerowe gry RPG najczęściej jednoosobowe.

⁸ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) – komputerowe gry RPG rozgrywane online i umożliwiające jednoczesną grę wielu osobom.

⁹ Przez quest należy rozumieć schemat zadania z jasnym celem i nagrodą. Loot oznacza nagrodę i ekonomię przedmiotów, a grind to powtarzalna czynność, która pozwala wzmacniać postaci. „Magicznym kręgiem” nazywana jest w tym kontekście umowna granica gry – oznacza to, że kiedy jesteśmy wewnątrz kręgu, obowiązują reguły gry i odgrywane postaci.

grywka, system może pozostać ten sam, a graczy nie ogranicza bariera geograficzna czy bariera czasu.

Od pierwszych podręczników do dzisiejszych streamów i filmów na YouTube trzy elementy stanowią o tożsamości RPG, niezależnie od konwencji świata czy stopnia złożoności mechaniki. Są to (1) decyzje podejmowane na poziomie pojedynczej postaci, (2) jawne zasady rozstrzygania niepewności oraz (3) rozmowa jako podstawowa „technologia” gry. Ta ciągłość pozwala bez trudu przenosić doświadczenia RPG do szkół, świetlic, ośrodków opieki, a nawet zakładów karnych, bo mechanizmy, które porządkują rozgrywkę, są zrozumiałe i możliwe do zaadaptowania do celów edukacyjnych.

Pamiętaj, jeśli jesteś nauczycielem, opiekujesz się jakąś grupą osób lub szukasz sposobu spędzenia czasu ze znajomymi, to RPG jest świetnym rozwiązaniem. Geneza powstania gier fabularnych pokazuje, że ta forma sprawdza się doskonale w warunkach izolacji. Może dotyczyć to klasy w szkole, grupy na obozie lub kolonii, osób starszych, spędzających razem czas w ośrodku opieki lub znajomych, którzy razem wyjechali. Wiek, płeć, ani inne cechy nie wykluczają nikogo z możliwości udziału w grze.

Zdjęcie 1. Sesja RPG w Zakładzie Karnym w Krzywańcu. Własność: mjr Ewa Igiel.



Czym są gry RPG?

Role-Playing Games (RPG) opierają się na odgrywaniu ról i z tego powodu mogą kojarzyć się z aktorstwem. Sesja RPG to spotkanie kilku osób, na żywo lub online, które wspólnie tworzą fikcyjną historię. Każdy uczestnik wciela się w bohatera fantastycznego świata, a jeden z graczy – zwykle Mistrz Gry – przygotowuje tło wydarzeń, opisuje sytuacje i prowadzi postacie niezależne spotykane przez drużynę. W sesji RPG nie ma gotowego scenariusza z zapisanymi kwestiami, jak w teatrze czy filmie. W jednej z definicji, którą przytaczają Deterding i Zagal, można przeczytać, że w RPG „odgrywanie ról to interaktywny proces definiowania i ponownego definiowania stanu, właściwości i zawartości wyimaginowanego świata gry” (2018, s. 20). Historię współtworzy się rozmową, deklaracjami działań i decyzjami w grze. To wymiana zdań jest podstawowym narzędziem, a wypowiedziane słowa stają się działaniem postaci i popychają fabułę naprzód. W takim ujęciu można postrzegać RPG jako formę sztuki, która „łączy kreatywne pisanie, odgrywanie i improwizację w wspólnie tworzonym świecie” (Bowman, 2010, s. 181).

ROLE GRACZA I MISTRZA GRY

Gracze – wcielają się w bohaterów w grze, przeżywają przygody i rozwiązują zadania. Ich decyzje kształtują historię i kierunek jej rozwoju. Nie znają scenariusza i nie wiedzą, co ich czeka. Muszą ponosić konsekwencje własnych czynów i decyzji.

Mistrz Gry – prowadzi sesję, tworzy i opisuje świat, odgrywa postacie niezależne oraz pilnuje zasad, by decyzje graczy miały jasne konsekwencje.

Zdjęcie 2. Kadr z nagrania „Conan#53: Ostateczna rozgrywka (Finał)”. 22.10.2023. Michał Bańka (MG), Karol Kolbus, Jakub Prokurat, Daniel Lewandowski, Radosław Skorowski Dół: Michał Słowiński, Nikos Sawwidis, Łukasz Dzieran, Żaneta Hirs, Justyna Wyglądała. Własność: Michał Bańka



Specyfika gier RPG staje się szczególnie widoczna, kiedy zestawia się ją z filmem i teatrem, a także z grami komputerowymi i planszowymi. Aktor teatralny czy filmowy z natury rzeczy odgrywa postać, którą ktoś inny wymyślił i napisał jej historię. Co więcej, kierowany jest w tym przez reżysera i jego wizję. Nawet jeśli aktor otrzyma możliwość kształtowania swojego bohatera, musi to robić w ramach wnioskującej z przygotowanej dla niego historii i jej zakończenia. W RPG zakończenie nie jest z góry ustalone, a „scenariusz” powstaje podczas gry w wyniku decyzji uczestników i ich rozmów. Kaźmierczak-Kałużna podkreśla, że „Sam proces odgrywania ról w grach fabularnych istotnie bowiem różni się od kreacji aktorów na prawdziwej scenie. Zasadniczyszymi wydają się być analogie pomiędzy życiem codziennym a sesją RPG” (2024, s. 32). Gry komputerowe potrafią dawać poczucie swobodnego wyboru, jeśli chodzi o podejmowane decyzje i kierunki rozwoju postaci. Jednak nawet w najnowszych, niezwykle rozbudowanych pod tym względem grach (jak np. *Cyberpunk 2077*) istnieją granice swobody graczy. Dodatkowo, jak wskazuje Meier „Wszystkie gry są w mniejszym lub większym stopniu

ukierunkowane i nawet jeśli nie istnieje idealna ścieżka, można przynajmniej wywnioskować sugerowaną ścieżkę” (2021, s. 159). W RPG możliwości rozwoju postaci wynikają jedynie z wyobraźni i kreatywności graczy oraz wspólnych ustaleń całej grupy. Gracze mogą podejmować swobodne negocjacje zarówno ze sobą jak i z postaciami niezależnymi, poszukiwać rozwiązań innych niż walka, ucieczka, przekupstwo czy zastraszenie i decydować się na najbardziej nieprzewidywalne ścieżki rozwoju. Gry planszowe, nawet jeśli posiadają jakieś elementy fabuły, bazują najczęściej na tym, by osiągnąć zwycięstwo poprzez zgromadzenie jak największej liczby punktów (Woods, 2008). Siłą rzeczy odbywa się to w ramach zamkniętego systemu, w którym określonym postaciom i akcjom przypisane są konkretne liczby punktów. W sesjach RPG najważniejsze jest to, że opowieść rozwija się spójnie i satysfakcjonująco, a wybory graczy mają realny wpływ na jej kształt, natomiast decyzje dotyczące tego, czym i jak osiągnąć określony wynik, mogą być elastycznie zmieniane (Peterson, 2020).

Warto w tym miejscu również zauważyć, że interakcje w RPG zachodzą na dwóch poziomach. Pierwszy to poziom fikcyjnego świata gry. Wtedy wszyscy gracze wypowiadają się jako postacie, które są przez nich odgrywane, a Mistrz Gry prowadzi narrację, w której opisuje przestrzeń gry (np. pomieszczenia, przyrodę, przedmioty) albo odgrywa postacie niezależne, które bohaterowie napotykają podczas rozgrywki. Drugi poziom to rzeczywisty świat, w którym komunikacja zachodzi między graczami i osobą będącą Mistrzem Gry. Jest to tak zwany metapoziom, w którym dyskusje dotyczą reguł, zasad interakcji pomiędzy uczestnikami gry, a nie odgrywanymi przez nich bohaterami. Przechodzenie między poziomami można sygnalizować zwyczajnym dopowiedzeniem „teraz jako postać” albo „poza grą” lub „mam pytanie do Mistrza Gry, co wystarcza, by uniknąć nieporozumień. Jednocześnie nie zawsze taka forma jest praktykowana. Czasem wystarczy, by Mistrz Gry lub gracze zmienili ton, wówczas dla wszystkich staje się jasne, że następuje zmiana poziomu interakcji. Przechodzenie między poziomami ułatwia dyskusję, pozwala oddzielić napięcia fabularne od relacji między uczestnikami i pomaga utrzymać koncentrację na celu sceny. Ważne jest również

dbanie o równy dostęp graczy do głosu, a krótkie podsumowania po stronie Mistrza Gry, pilnowanie kolejności wypowiedzi i zachęcanie do dopowiedzeń sprawiają, że każdy ma realny wpływ na bieg wydarzeń (Surdyk, 2008; Edmondson, 2018).

WYKONANIE TESTU I PRZEDSTAWIENIE JEGO ZASAD

W świecie gry

Gracz 1: Coś się dzieje, dziwne są te gołębie.

Gracz 2: Musimy rozwiązać kolejną tajemnicę.

Poza światem gry

MG: Słuchajcie, ja będę chciał od was zrobienia testu. Test będzie polegał na tym, że nasi bohaterowie mają szansę, by wpaść na coś nowego.

Jedną z cech, jedną z umiejętności, którą mają na kartach postaci jest Pojmowanie. Zobaczymy, czy będą w stanie wpaść na pomysł, co zrobić dalej. Będą rzucali kostkami celem wyrzucenia szóstek. Ja mam przygotowane pomoce (uwaga aut: otrzymają dodatkowe wskazówki, jeśli wyrzucą więcej niż jedną szóstkę), więc na coś będą mogli wpaść. Marlena, zacznijmy od ciebie, jaką masz cyfrę przy swoim Pojmowaniu?

Gracz 4: Sześć.

MG: Sześć, Marlena rzuca sześcioma kostkami i spróbuje wyrzucić szóstkę. Wystarczy jedna, ale jak będzie więcej to będzie lepiej.

Gracz 4: (rzuca) Nie mam...

MG: Nawet piątki niestety żadnej. Dobrze, zostawiamy to... Mateusz, póki co Marlena nie wpadła na nic...

Gracz 3: U mnie pojmowanie słabo, bo tylko dwa plus jeden, czyli trzy...

MG: No ale szansa jest...

Gracz 3: (rzuca) Jest szóstka!

MG: Świetnie, jest jedna szóstka... Dostajesz to (wręcza Graczowi kartkę z dodatkowymi informacjami), zapoznaj się z tym i za chwilę będziesz mógł opowiedzieć innym, co wymyśliłeś.

[...]

W świecie gry

MG: Janka i Leon na coś wpadli...

Gracz 3: Ogólnie to nie wydaje wam się, że te ptaki były dość dziwne?

Gracz 1: Tak!

Gracz 2: Dokładnie!

Gracz 3: Bo u nas, gdzieś tam niedaleko mieszka ornitolog...

*Fragment rozgrywki w Zakładzie Karnym w Krzywańcu poprowadzonej
przez Michała Bańkę w 2024 r.*

Podstawą sesji RPG są **znane wszystkim uczestnikom i zrozumiałe reguły**. Określają one sposób prowadzenia narracji, podejmowania decyzji oraz rozstrzygania wątpliwości. Wyznaczają też konsekwencje działań bohaterów oraz granice tego, co jest dopuszczalne. Podczas rozgrywki uczestnik deklaruje, jakie działanie zamierza podjąć jego postać, natomiast Mistrz Gry opisuje kontekst sytuacyjny oraz określa, jakie korzyści gracz lub grupa osiągną w przypadku sukcesu działania i jakie będą konsekwencje w przypadku niepowodzenia. Gdy wynik nie jest oczywisty lub dana sytuacja jest kluczowa dla fabuły, Mistrz Gry może zażądać testu, np. rzutu kością (np. sukces można osiągnąć, jeśli gracz wyrzuci co najmniej jedną szóstkę). Reguły określają także podział realnej możliwości wpływania na przebieg fikcji własnymi decyzjami i wypowiedziami. Im bardziej zrozumiałe są procedury i konsekwencje, tym łatwiej uczestnikom podejmować ryzyko, prosić o wsparcie inne postaci, zmieniać strategię działania czy przechodzić z wyborów opartych na sile i walce do rozmów i negocjacji. Taka jasność i znajomość reguł ograniczają nieporozumienia i pozwalają skupić się na sensownym prowadzeniu scen (Arjoranta, 2011; Hitchens, Drachen, 2008; Goffman, 1981).

Typowa sesja zaczyna się od spotkania organizacyjnego, zwanego często sesją zero. Ustalany jest wtedy ton opowieści, zakres tematów, które nie będą poruszane albo będą traktowane z wyjątkową ostrożnością (np. kwestie seksualności lub przemocy). Podczas tej sesji ustalone są również kwestie techniczne, m.in. to jak długo będzie trwała gra, jak podchodzi się do zabierania głosu w trakcie rozgrywki, jak się go przekazuje. Ustalenia te ułatwiają komfortową grę, efektywną współpracę w zespole, ale też umożliwiają eksperymentowanie i podejmowanie trudniejszych wątków przy świadomości, że można je w razie potrzeby

modyfikować lub całkowicie odrzucić. Kolejnym etapem podczas sesji jest tworzenie bohaterów, w których wcielią się gracze. Oprócz parametrów związanych z wyglądem, poziomem określonych umiejętności, cechami indywidualnymi i ekwipunkiem, przypisywane są im motywacje, cele, obawy i określane początkowe relacje z innymi. Te elementy wpływają na późniejsze decyzje, relacje między bohaterami, możliwość uzupełniania ich słabych stron oraz powodują, że działania jednej postaci oddziałują na pozostałe, co tworzy podstawę do dalszego rozwoju opowieści (Stavropoulos, 2022; White, 2020; Machocki, 2020).

Przebieg sesji to przechodzenie przez kolejne sceny, w których pojawiają się rozmowy, ustalenia, analiza sytuacji, podejmowanie decyzji i wykonywanie akcji. Gracze deklarują swoje zamiary, Mistrz Gry opisuje reakcje świata, a gdy rezultat nie jest oczywisty lub prowadzący uzna to za kluczowe, gracze wykonują test. Ten sposób pracy porządkuje emocje i sprawia, że uczestnicy rozumieją, dlaczego dany wynik prowadzi do określonego skutku. Co ważne, niepowodzenie nie jest tu formą kary, lecz punktem zwrotnym, który otwiera nowe sytuacje i zmusza do szukania innych rozwiązań. Jednocześnie niepowodzenie nie dotyczy gracza, ale fikcyjną postać, co zmniejsza ryzyko negatywnego oddziaływania na uczestników (Tannenbaum, Cerasoli, 2013; Salas i in., 2015; Simkins, Steinkuehler, 2008).

**PRZYKŁAD DISKUSJI I PRZECHODZENIA POMIĘDZY GRĄ
A RZECZYWISTOŚCIĄ ORAZ WYKONANIE TESTU**

W świecie gry

MG: Wchodzicie wszyscy od strony tarasu, gdzie były otwarte drzwi. Wchodzicie do salonu z kominkiem. Dużo przewodów leży na meblach, rozrzucone narzędzia, ogólny bałagan, brud. Na ścianach wiszą dziwne rysunki – wyglądają jak microchipy, procesory i narysowane ptaki...

Poza światem gry

MG: Chciałbym teraz od was też Pojmowanie albo Zrozumienie, zobaczcie co macie wyższe (poziom danej umiejętności).

Gracz 1: Ja mam po równo.

Gracz 2: Ja mam pojmowanie na 7.

Gracz 3: Ja mam na 4.

Gracz 4: Ja też mam pojnowanie na 7.

MG: Rzućcie kostkami i zobaczcie, kto ma szóstkę.

Gracz 2: Mam dwie.

Gracz 3: Mam dwie.

MG: Ok, wy we dwie dziewczyny (które wyrzuciły szóstki) patrzycie na te obrazy na ścianach. W tym momencie MG podaje tym graczkom kartki z dodatkowymi informacjami, które mogą im pomóc w rozwikłaniu zagadki rysunków i przesunąć w ten sposób dalej fabułę.

W świecie gry

Gracz 3: (po zapoznaniu ze wskazówkami) Na tych rysunkach są procesory, ale nie ma schematu jak to ma działać, zauważyłaś?

Gracz 2: (po zapoznaniu ze wskazówkami) Mi się wydaje, że ten autor zaczął pracę, ale nigdy jej nie skończył i dopóki on tego nie skończy to nie dowiemy się, jak to działa.

Fragment rozgrywki w Zakładzie Karnym w Krzywańcu poprowadzonej przez Michała Bańkę w 2024 r.

UWAGA: Gdyby żaden z graczy nie wyrzucił szóstki w teście, nikt nie otrzymałby dodatkowych wskazówek i zagadka rysunków pozostałaby nierozwiązana, a gracze byliby zmuszeni do szukania innego sposobu na postęp w fabule rozgrywki. W tej sytuacji Mistrz Gry również musi być gotowy do wprowadzenia możliwych alternatywnych rozwiązań.

W grach poruszane są również emocje, dlatego istotne jest poczucie bezpieczeństwa uczestników. Nie chodzi o to, by unikać wszystkich trudniejszych treści, lecz o to, by mieć jasno uzgodnione sposoby reagowania w sytuacji, w której ktoś czuje dyskomfort. Proste zasady, takie jak możliwość poproszenia o przerwę bez konieczności tłumaczenia się, wcześniejsze wskazanie tematów wrażliwych oraz krótka rozmowa po intensywnej scenie, znacząco mogą poprawić komfort pracy w grupie. Wśród młodych ludzi, np. w szkole, takie rozwiązania uczą uczestników artykułowania potrzeb, słuchania siebie nawzajem i respektowania granic, a prowadzącemu dają narzędzia reakcji w sytuacjach trudnych

(Arenas i in., 2022; Abbott i in., 2022). Jednocześnie warto pamiętać, że emocjonalne sceny mogą wzmacniać zaangażowanie graczy i nie należy im wtedy na siłę przerywać. Warto zastanowić się, jakie tematy nie powinny być podejmowane w danej grupie, a jakie mogą prowadzić do dyskomfortu emocjonalnego.

Zdjęcie 3. Kadry z sesji RPG z kanału Baniak Baniaka. Góra – Karol Kolbus, Michał Słowiński. Dół – Łukasz Dzieran, Przemysław Kozłowski. Własność: Michał Bańka.



TRUDNE TEMATY W SCENARIUSZACH

W przypadku sesji rozgrywanej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, świadomie zrezygnowano ze scenariuszy, w których obecna była przemoc i agresja. Analogicznie należy się zastanowić, czy w grupie uczniów dobrym wyborem będzie przygoda z elementami hejtu w sieci lub

przemocy w szkole. W przypadku scenariuszy rozgrywanych z osobami starszymi w domach opieki, trudnymi tematami może być samotność lub porzucenie przez rodzinę.

Choć sercem RPG jest rozmowa, pomocne są również inne narzędzia. Notatki porządkują pamięć graczy i całej grupy, pozwalają wracać do wątków po przerwie, a kości wprowadzają element losowości oraz konieczność zaakceptowania niepewności. Karty postaci są podstawowym źródłem wiedzy o bohaterach. Jak wyglądają, jakie mają umiejętności, jakie przedmioty mają ze sobą, jaka jest ich historia. Może również dawać miejsce na wpisywanie kluczowych informacji podczas gry. Karta postaci staje się więc zapisanym portretem naszego bohatera, ale jednocześnie dokumentem, do którego możemy zawsze sięgnąć, co chroni nas przed poleganiem jedynie na pamięci. Na początek wystarczy najprostszy zestaw materiałów oraz kilka jasnych reguł. Rozbudowane systemy mechaniki można wprowadzać później, gdy grupa wypracuje swój rytm i gdy będzie to potrzebne do osiągnięcia określonych celów założonych przez prowadzącego (Hitchens, Drachen, 2008; Mizer, 2019; Turner, Robinson, 2023).

Kiedy zasady są przejrzyste, a konsekwencje sukcesu i porażki jasno opisane przed testem, uczestnicy uczą się podejmować odpowiedzialność za skutki działań oraz planować alternatywne rozwiązania. Dodatkowo stałe wcielanie się w role wymusza zmianę perspektywy, ponieważ mówimy w imieniu postaci, która może myśleć inaczej niż my, ma inne zasoby i ograniczenia, co rozwija rozumienie cudzych motywacji i sposobów argumentacji. W dłuższych kampaniach złożonych z kilku sesji, utrwała się wspólna pamięć działań, a wraz z nią nawyki organizacyjne, takie jak przypominanie ustaleń, podsumowania, elastyczne wcielanie się w różne role i dbałość o jakość dyskusji (Wenger, 1999).

Grafika 1. Karta postaci z sesji wykorzystującej mechanikę „Blood & Bones”. Zawiera podstawowe informacje o odgrywanej postaci (imię, profesję, rasę i wygląd), określoną w cyfrach wysokość cech i umiejętności, podstawowe atrybuty (np. punkty życia), zdolności wraz z opisem, ekwipunek oraz ilustrację. Autor karty: Michał Bańka. Ilustracja: Szymon Łopatka. Skład: Krzysztof Gawryłek.

BOHATER

RASA

PROFESJA

CHARAKTER

WIEK

WYGLĄD

Gardan Płatek Róży

Leśny elf

Wygnaniec

Małomówny

57

Pachnie mokrymi liśćmi, wysoki

ATRYBUTY

PUNKTY KRWI

PUNKTY KOŚCI

PUNKTY UMYSŁU

PUNKTY DUSZY

INICJATYWA

OBRONA

PUNKTY WSPARCIA

12

2

12

2

3k6

6

(10+WYT)

(WYT)

(10+SW)

(SW)

(2+ZR+PANCERZ)

SIŁA

2k

ATLETYKA

2k6

PROWADZENIE

2k6

WALKA WRĘCZ

2k6

ZASTRASZANIE

2k6

WYTRZYMAŁOŚĆ

2WYT

ODPORNOŚĆ

2k4

ZDROWIE

2k4

ZRĘCZNOŚĆ

2k

AKROBATYKA

2k6

ŁOTROSTWO

2k4

JĘDZIECTWO

2k8

WALKA DYSTANSOWA

2k4

Łuk elficki 1

Skradanie 2

INTELIGENCJA

3k

LECZENIE

3k4

PRZETRZYMANIE

3k4

WIEDZA

3k8

ZMYŚLY

3k6

Spostrzegawczość 1

SIŁA WOLI

2W

MAGIA

-

ODWAGA

2k6

UMYSŁ

2k8

WIARA

2k4

CHARYZMA

1k

DOWODZENIE

1k4

OSZUSTWO

1k4

PRZEKONYWANIE

1k4

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI

1k4

PODSTAWOWE ATAKI

NAZWA

RZUT

OBRĄŻENIA

ZASIĘG

CECHY SPECJALNE

Miecz

2k6

4+S

WW

Sztylet

2k6

2+S

WW/bliski Szybka, Niewielka, Rzucana

Łuk elficki

2k8

6

Daleka Trudna 2

BLOOD BONES

PORTRET

ZDOLNOŚCI

NIE STRASZNIŁ M OŻYWIENIĘCY

Władziciel wyjątkowo wielu niewiernych, pragnących odebrać Ci życie. Nie robisz już na Tobie takiego wrażenia jak niegdyś. W tęście odłamki przeciwnie obywatelom używasz kłosa o wyższym stopniu.

EKWIPUNEK PODSTAWOWY

Podróżne ubranie

latarnia

olej na 4 godziny

Plecak

Koc, misia, kubek, sztucze kucyk (siodło, uprząż)

WYJĄTKOWE PRZEDMIOTY

NAZWA

EFEKT

Sakiewka

17 złotych monet

Łuskowy Pancerz

Obrona +2

JAK ZACZAĆ GRAĆ?

Żeby zacząć, wystarczy kilka osób, dwie godziny spokojnego czasu, prosta mechanika i krótka rozmowa o oczekiwaniach. Warto umówić się, że mówimy po kolei, że można w każdej chwili poprosić o przerwę i że przed testem uzgadniamy, co jest do osiągnięcia i co grozi w przypadku niepowodzenia. Warto przygotować postaci z wyraźnymi motywacjami i postawić je przed wyborem, który ma realne konsekwencje. Taki układ pozwala uruchomić sensowną, angażującą grę bez nadmiaru przygotowań i bez niejasności co do ról uczestników.

Jeśli macie wątpliwości i wydaje wam się to skomplikowane, to po prostu skorzystajcie z dołączonego do tej książki poradnika z radami dla Mistrzów Gry i gotowego scenariusza gry.

Warto też wyraźnie powiedzieć, **czym RPG nie są**. Nie są sztywnym scenariuszem, w którym prowadzący zna jedną poprawną odpowiedź i po cichu kieruje grupę w tym kierunku niezależnie od decyzji uczestników. Próba prowadzenia gry wbrew graczom i ich wyborom może szybko przestać być dla nich atrakcyjna, ponieważ rozumieją, że ich decyzje nie mają, w gruncie rzeczy, żadnego znaczenia. RPG nie jest też miejscem rywalizacji między graczami a Mistrzem Gry. Jego rola polega na organizowaniu procesu, dbaniu o spójność świata i stosowanie reguł. Co bardzo istotne, w podstawowej wersji RPG nie jest aktywnością bardzo skomplikowaną i nie wymaga specjalistycznej wiedzy trudno dostępnej dla początkujących. To forma aktywności i zabawy, którą można rozpocząć przy użyciu podstawowych materiałów i kilku prostych uzgodnień, a następnie stopniowo rozwijać (Bowman, 2010; Sousa i in., 2023). Dowodem na to jest sesja przeprowadzona w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, którą prowadził doświadczony Mistrz Gry, ale udział w niej wzięli osadzeni bez wcześniejszych doświadczeń z tego typu aktywnością.

Zdjęcie 4. Kadr z nagrania „RPG z Osadzonymi: Sesja na scenie” od lewej: Agnieszka, Ewa, Michał, Mateusz, Marlena. Własność: Michał Bańka.



Sesja RPG w Zakładzie Karnym w Krzywańcu

Projekt realizowany w Zakładzie Karnym w Krzywańcu to efekt wieloletnich doświadczeń Michała Bańki w obszarze gier fabularnych oraz jego działań o charakterze społecznym i edukacyjnym. Punktem wyjścia była refleksja nad warunkami sprzyjającymi immersyjnej, długofalowej rozgrywce. Idea „idealnej przestrzeni dla RPG” – zamknięcia w niewielkiej grupie, przy ograniczonych bodźcach zewnętrznych i przewidywalnym harmonogramie – skojarzona została z realiami życia w zakładzie karnym.

Na tej bazie zrodziło się pytanie o potencjał gier fabularnych w kontekście izolacji penitencjarnej: czy narracje kreowane w wyobraźni mogą pełnić funkcję „mentalnej wolności”, pozwalając uczestnikom na symboliczne przekroczenie murów więzienia? Projekt miał podwójny cel. Z jednej strony stwarzał warunki uczestnictwa w kreowaniu wspólnej fikcji, stanowiąc formę psychicznego wytchnienia i poszerzania perspektywy, co może mieć znaczenie dla poczucia sprawczości i autorefleksji. Z drugiej – zakładał zbadanie tego, w jaki sposób udział w sesji RPG w warunkach czasowej izolacji może wspierać procesy grupowe, komunikację i negocjowanie znaczeń.

Droga do realizacji projektu

Choć koncepcja sesji RPG w warunkach izolacji pojawiła się kilka lat wcześniej, przez długi czas brakowało realnej ścieżki dotarcia do instytucji penitencjarnej. Przełom nastąpił w 2024 r. dzięki sieci kontaktów prowadzącego i w ten sposób propozycja rozegrania sesji RPG trafiła do dyrektora Zakładu Karnego w Krzywańcu. Podczas spotkania z dyrekcją Zakładu Karnego zaprezentowano koncepcję nagrywanej sesji RPG,

łączącej elementy teatru improwizowanego, narracji wspólnotowej i zaprojektowanego specjalnie na potrzeby tej sesji badania socjologicznego. Za badawczy komponent projektu odpowiedzialni byli pracownicy naukowcy Instytutu Socjologii UZ, którzy zaprojektowali i zrealizowali badanie, opracowali jego wyniki, jak również byli zaangażowani w upowszechnienie wyników badania. Kluczowe role w przygotowaniu i realizacji projektu pełnili: dr Tomasz Kołodziej, dr Justyna Nyćkowiak i dr hab. Beata Trzop, prof. UZ. Osoby te na różnych etapach odpowiadały za stworzenie koncepcji badania, przygotowanie narzędzi badawczych, realizację terenową, analizę zebranych materiałów.

Zdjęcie 5. Pierwsza wizyta badaczy i organizatorów sesji w Zakładzie Karnym w Krzywańcu. Autorka zdjęcia mjr Ewa Igiel.



Koncepcja projektu, zarówno jego growy, jak i badawczych charakter, spotkały się z pozytywnym odbiorem ze strony dyrekcji Zakładu Karnego. Decyzja o uruchomieniu projektu przyciągnęła uwagę mediów, a największa stacja informacyjna w kraju (TVN24) objęła wydarzenie patronatem medialnym¹. W ten sposób inicjatywa przekształciła się

¹ Informacja o sesji przeprowadzonej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu została przedstawiona w programie Polska i Świat w stacji TVN 27.03.2024 roku. Materiał dostępny na YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vIoxtsRqg-4&t=12s> [dostęp 19.08.2025] oraz na stronie <https://tvn24.pl/programy/terapeutyczne-dzialanie-gier-rpg-st7842130> [dostęp 19.08.2025].

w interdyscyplinarne przedsięwzięcie łączące praktykę RPG i badania społeczne nad innowacyjnym sposobem wzmacniania kompetencji społecznych w warunkach izolacji społecznej.

Wybór konwencji gry i uczestników rozgrywki

Pierwszym etapem przygotowań do realizacji projektu w Krzywańcu było spotkanie organizacyjne z przedstawicielami Zakładu Karnego – wychowawcami, psychologiem oraz kierownictwem. W spotkaniu wzięli udział badacze z Instytutu Socjologii UZ. Podczas wizyty zaprezentowano założenia przedsięwzięcia, omówiono jego cele oraz oprowadzono organizatora rozgrywki oraz badaczy po terenie placówki, co pozwoliło lepiej poznać realia codziennego funkcjonowania osadzonych.

Już na tym etapie pojawiły się istotne wytyczne dotyczące treści gry – w szczególności zalecenie unikania opisów przemocy, zwłaszcza w formie drastycznej. Należy tu zaznaczyć, że wytyczne te były zgodne z założeniami poczynionymi przez badaczy z Instytutu Socjologii UZ, jakie poprzedzały wizytę w Zakładzie Karnym w Krzywańcu. Decyzje dotyczące ograniczenia przemocy w narracji wymusiły staranny dobór systemu RPG. Większość popularnych konwencji fantasy opiera się na motywach walki, co mogło kolidować z ustalonymi kryteriami. Z tego powodu wybrano system *Tajemnice Pętli* (*Tales from the Loop* wydawnictwa Black Monk Games), którego bohaterami są dzieci i nastolatki. Wydarzenia rozgrywają się w alternatywnej wersji lat osiemdziesiątych lub dziewięćdziesiątych (wraz z całą kolorową rzeczywistością tego okresu). Świat, w którym dzieje się akcja, pełen jest robotów, latających pojazdów i technologii. Nieopodal miasta zamieszkiwanego przez bohaterów znajduje się elektrownia – Pętla, wewnątrz której znajduje się mechanizm napędzający nowe technologie. Wokół niej dzieją się dziwne rzeczy i właśnie to jest osią akcji. Bohaterowie jako zgrana paczka przyjaciół próbują wyjaśnić tę tajemnicę. Przyjęcie polskich realiów lat dziewięćdziesiątych – osadzonych w scenerii starego Rembertowa – miało dodatkową zaletę: zarówno gracze, jak i publiczność mogli odwołać się do własnych wspomnień i doświadczeń z tego okresu, co ułatwiało

Zdjęcie 7. Tworzenie postaci podczas pierwszej wizyty w Zakładzie Karnym w Krzywańcu. Autorka zdjęcia mjr Ewa Igiel.



Spotkanie wprowadzające i tworzenie postaci

Pierwsze spotkanie z potencjalnymi uczestnikami sesji miało charakter wprowadzający i koncepcyjny. Do projektu zakwalifikowano sześć osób – dwóch mężczyzn i cztery kobiety. Celem było zapoznanie ich z podstawowymi mechanizmami gier fabularnych, co w przypadku osób nieposiadających wcześniejszego doświadczenia stanowi wyzwanie. Gry RPG, oparte na wspólnym tworzeniu narracji trudno przedstawić wyłącznie w ujęciu teoretycznym, a pełne zrozumienie zasad wymaga przynajmniej częściowego uczestnictwa nie tylko w procesie kreacji postaci, ale też samej rozgrywki.

Uczestnicy otrzymali karty postaci, które wypełniali na podstawie własnych pomysłów, jak i elementów losowych. Wspólnie konstruowano postaci młodych bohaterów, budując ich historię, określając cechy oraz decydując o kształcie i kierunku relacji z innymi postaciami w grupie. Już w trakcie półtoragodzinnego spotkania widoczna była zmiana w sposobie myślenia uczestników: z perspektywy jednostkowej przechodzili do perspektywy grupowej. W wypowiedziach coraz częściej pojawiały się sformułowania w pierwszej osobie liczby mnogiej („my mamy bazę”, „my będziemy się skradać”), co świadczyło o początkach budowania tożsamości zespołowej.

Zdjęcie 8. Tworzenie postaci podczas pierwszej wizyty w Zakładzie Karnym w Krzywańcu. Autorka zdjęcia mjr Ewa Igiel.



Interakcje z prowadzącym były na początku ograniczone – uczestnicy rzadko zwracali się do niego bezpośrednio, zarówno w formie oficjalnej, jak i nieformalnej. W miarę upływu czasu kontakt stawał się jednak bardziej swobodny. Zainteresowanie wzbudziły także materiały źródłowe – podręczniki RPG przyniesione na spotkanie. W efekcie jedna z uczestniczek wykonała obraz przedstawiający postacie, w które wcielali się gracze. Po zakończeniu projektu obraz został zlicytowany na cele charytatywne, a następnie wykupiony przez prowadzącego, stając się osobistą pamiątką po wydarzeniu.

Gotowe postacie powstały na miesiąc przed sesją finałową, stanowiąc solidną podstawę do dalszego etapu projektu.

Sesja próbna i przygotowanie do występu publicznego

Miesiąc po stworzeniu postaci uczestnicy ponownie spotkali się z prowadzącym, tym razem w przestrzeni, w której miała odbyć się sesja finałowa. Celem było przeprowadzenie rozgrywki próbnej – bez publiczności, lecz w obecności kamer – aby oswoić graczy z miejscem, sprzętem rejestrującym oraz dynamiką narracji RPG. Taki format pozwalał zminimalizować stres związany z występem, jednocześnie zachowując warunki zbliżone do planowanego wydarzenia scenicznego.

Krótką przygoda rozgrywana podczas próby stała się momentem przełomowym: już po kilku minutach uczestnicy płynnie wchodzili w rytm gry, rozumiejąc, kiedy wprowadzać własne pomysły, a kiedy ustąpić miejsca wypowiedziom innych. Prowadzący stosował strategię równomiernego rozdzielania czasu narracji, aktywizując osoby mniej skłonne do spontanicznych wypowiedzi i motywując je do opisania działań swojej postaci.

Sesja próbna okazała się niezbędna nie tylko z perspektywy technicznej – zapoznania z zasadami systemu, rzutami kostką, żetonami czy kolejnością deklaracji – lecz również w wymiarze performatywnym. Uczestnicy mieli okazję doświadczyć specyfiki gry jako formy improwizacji przy stole, z elementami współtworzenia narracji i reagowania na inwencję innych. Rezultat był jednoznaczny: zespół wykazał się spójnością i wysokim poziomem współpracy, a prowadzący uznał grupę za w pełni przygotowaną do sesji scenicznej zaplanowanej na kolejny dzień.

Sesja finałowa na scenie

23 marca 2024 roku w Zakładzie Karnym w Krzywańcu odbyła się sesja finałowa projektu. Czworo uczestników – trzy kobiety i jeden mężczyzna – wystąpiło na scenie przed kilkudziesięcioosobową publicznością złożoną z innych osadzonych, w obecności kamer telewizji ogólnopolskiej oraz rejestratorów wideo, z których materiał udostępniono później w Internecie na kanale Baniak Baniaka².

Dzięki wcześniejszej sesji próbnej uczestnicy przystąpili do gry jako zintegrowana drużyna. Wcielili się w grupę nastoletnich bohaterów, gotowych wspólnie stawić czoła nowej przygodzie. Przebieg rozgrywki był płynny, bez zakłóceń organizacyjnych, a atmosfera sali pozostawała skupiona – obserwatorzy śledzili wydarzenia z zaangażowaniem porównywalnym do odbioru pełnometrażowego filmu.

² <https://youtu.be/vrm3zzQXWao?si=58FWmRhuEXjldneo>

Zdjęcie 9. Kadr z nagrania „RPG z Osadzonymi: Sesja na scenie” od lewej: Agnieszka, Ewa, Michał, Mateusz, Marlena. Własność: Michał Bańka



W trakcie narracji naturalnie wyłoniły się pozycje wewnątrz drużyny. Mateusz, choć mniej skłonny do inicjatywy w warstwie dialogowej, został uznany przez grupę za punkt odniesienia w sytuacjach wymagających wsparcia, gdyż jego postać posiadała największą siłę fizyczną. Jedna z uczestniczek pełniła funkcję liderki, inna odgrywała rolę wsparcia strategicznego, a kolejna zyskała szczególną sympatię publiczności dzięki błyskotliwym ripostom kierowanym do postaci niezależnych, odgrywanych przez prowadzącego.

Znaczenie tego doświadczenia wykraczało poza samo wydarzenie. W rozmowach po sesji gracze podkreślali, że poczuli się w pełni zanurzeni w wykreowanym świecie – „wyobraźnią uciekli” poza mury zakładu, stając się na dwie godziny swoimi bohaterami z lat dziewięćdziesiątych. Z kolei dla widowni sesja była okazją do obserwacji intensywnej współpracy, wymiany pomysłów i improwizacji w czasie rzeczywistym, co w warunkach izolacji mogło stanowić cenne źródło inspiracji i rozrywki. W ten sposób projekt zyskał wymiar nie tylko performatywny, ale i wspólnotowy, angażując zarówno uczestników, jak i odbiorców w proces współtworzenia narracji.

Perspektywa widzów pozwalała oceniać czytelność zasad, autentyczność wykonania ról i poczucie sprawiedliwości. Część widzek deklarowała wejście w świat przedstawiony „w 100%” i chęć spróbowania roli gracza; inne akcentowały ciekawość przy braku wcześniejszego doświadczenia z RPG.

Bezpośrednio po zakończeniu sesji rozdano widzom i graczom dzienniczki służące do zgromadzenia opowieści uczestników sesji oraz publiczności. Odpowiedzi były samodzielnie spisywane i zbierane w oknie ok. trzech tygodni, po czym zespół badawczy dokonał wstępnej analizy. Zastosowano dwa narracyjne dzienniczki z pytaniami otwartymi: osobne dla widza i gracza. Oba narzędzia celowo stymulują opowieść pierwszoosobową zamiast odpowiedzi opartych na skali, co pozwala uchwycić emocje towarzyszące uczestnikom przed, w trakcie i po sesji, rozumienie reguł, ocenę ról i gotowość do uczestniczenia w podobnych działaniach w przyszłości. Wersja dla widza prowadzi badanego przez bloki: (a) pierwsze wrażenia i emocje oraz stopień „oderwania od codzienności”; (b) deklarowaną gotowość udziału i preferowaną rolę (pomysłodawca, gracz, obserwator); (c) ocenę autentyczności odgrywania ról; (d) zrozumiałość i sprawiedliwość zasad oraz respektowanie reguł przez uczestników. Każdy blok kończy się zachętą do rozwinięcia wątku własnymi słowami, co poszerza zakres odpowiedzi o konteksty życiowe i metafory (teatr, film, improwizacja).

Wersja dla gracza jest uzupełniona o samoocenę respektowania reguł i przeżycia związane z występem „na żywo”. Badani odnosili się m.in. do jasności zasad, sprawiedliwości reguł, gotowości do powtórnego udziału oraz oceny roli i oczekiwań względem Mistrza Gry. W części dotyczącej postaci badani proszeni byli o refleksję nad atrakcyjnością cech bohaterów oraz identyfikacją z rolą.

W obu wersjach dzienniczek, pytania o reguły (zrozumiałość, sprawiedliwość, respektowanie) oraz o role (gracza, MG, widza) są zaprojektowane tak by odnosiły się do rozumienia zasad, postrzegania ról i władzy narracyjnej, gotowości do współdecydowania oraz otwartości na przyszły udział.

Wzmacnianie kompetencji społecznych

Znaczenie składu grupy

Skład grupy w sesji RPG ma bezpośredni wpływ na jej przebieg. Znaczenie mają nie tylko liczebność grupy czy wiek i płeć uczestników, ale także różnice doświadczeń, relacje przeniesione spoza gry i oczekiwania wobec gry, a nawet zróżnicowane temperamenty, które tworzą środowisko podejmowania decyzji, nawiązywania współpracy, czy powstawania konfliktów.

Najsprawniej sesja RPG przebiega w niewielkich grupach złożonych z Mistrza Gry i np. trzech do pięciu graczy, ponieważ ułatwia to sprawne udzielanie głosu, szybsze podejmowanie decyzji i utrzymanie wspólnej narracji. Im grupa jest większa tym bardziej rośnie ryzyko, że osoby wycofane nie będą aktywnie brały udziału w grze, a prowadzący będzie zmuszony do rozstrzygania wielu drobnych kwestii, co może w znaczący sposób wpłynąć na możliwość efektywnego prowadzenia sesji. Badania nad dynamiką i skutecznością zespołów wskazują, że jasne zasady rozmowy, przewidywalny rytm decyzji i dbałość o równy dostęp do wpływu na rozwój dyskusji są kluczowe dla poczucia sprawiedliwości i satysfakcji z pracy grupy, co przekłada się na skuteczność jej działań (Salas i in., 2015; Mathieu i in., 2019).

Grupa nie jest prostą sumą osób, które ją tworzą. Zachowania członków grupy, generowane przez nich pomysły, sposób komunikacji czy pola konfliktów kształtują się w toku interakcji w trakcie działania grupy (Bourdieu, 1987). Dlatego podczas sesji zero warto nie tylko omówić to, w jaki sposób będzie biegła opowieść i jaki będzie jej ton, ale też uzgodnić podstawy współpracy, czyli m.in. kolejność wypowiedzi, sposób sygnalizowania chęci zabrania głosu, doprecyzowywanie motywacji przed

testem. Ten prosty zabieg pozwala uzgodnić stan początkowy i zmniejsza liczbę późniejszych sporów i niejasności. Zrozumiałe i jasne dla wszystkich reguły współpracy oraz określenie tego, jaka forma i zasady obowiązują w rozmowie, zwiększają efektywność interakcji. Dodatkową zaletą dbania o jasne reguły komunikacji w grupie jest to, że uczestnicy uczą się, że konwencja dyskusji, która została przyjęta w sesji, jest ważnym elementem interakcji i współpracy, a nie sprawą drugorzędną. Sprzyja to wzmacnianiu kompetencji komunikacyjnych wykorzystywanych także poza sytuacjami gry.

Różnorodność temperamentów poszczególnych graczy bywa atutem, jeśli grupa potrafi w odpowiedni sposób tę różnorodność zagospodarować. Osoby preferujące długie wypowiedzi przynoszą często energię, pomysły i mogą pomagać w narracji, ale mogą też nieświadomie ograniczać przestrzeń dla tych, którzy preferują krótsze formy wypowiedzi. Ci uczestnicy często wnoszą trafne obserwacje, jeśli dostaną przestrzeń i możliwość zabrania głosu. Dlatego duże znaczenie mają kompetencje komunikacyjne Mistrza Gry i to, w jaki sposób potrafi on kontrolować komunikację w rozgrywce. Gdy porządek i zasady komunikacji są czytelne, rośnie poczucie bezpieczeństwa rozmowy i zmniejsza się presja rywalizacji o uwagę, co wiąże się z lepszym funkcjonowaniem grupy i większą gotowością do brania odpowiedzialności za decyzje przez graczy (Edmondson, 2018; Frazier i in., 2017). W szerszym ujęciu to właśnie dbałość o klimat rozmowy decyduje, czy różnice pomiędzy graczami staną się źródłem konfliktów, czy elementem wspierającym dynamikę i kreatywność całej grupy.

Jako Mistrz Gry musisz pamiętać, że Twoim zadaniem jest dbanie o to, by w grupie, każdy z graczy czuł się ważny i miał przestrzeń do zabrania głosu. Tylko wtedy dla wszystkich gra będzie komfortowym i ciekawym doświadczeniem. W grupie mogą pojawić się osoby, które posiadają cechy przywódcze i tendencję do dominowania nad pozostałymi. Twoim zadaniem jest tak prowadzić grę by osoby te stanowiły potencjał dynamizujący rozgrywkę, ale nie ustawiały pozostałych graczy w rolach drugoplanowych.

Wprowadzanie nowych osób do istniejącej drużyny wymaga szczególnej uwagi. Jeśli sytuacja dotyczy sesji, która już trwa, warto zadbać o wstęp fabularny i organizacyjny. Nowy gracz i cała grupa powinni otrzymać pełną informację o tym, kim jest nowa postać, jaką ma motywację i jakie tworzy relacje z resztą drużyny. Nowej osobie należy wyjaśnić najważniejsze zasady przyjęte w grze. Jeśli mamy do czynienia z nową sesją i grupą o zróżnicowanych doświadczeniach z RPG warto pamiętać, że osoby obyte z tego rodzaju grami szybciej inicjują i proponują rozwiązania, z kolei niedoświadczeni gracze częściej czekają na wyraźny sygnał, że to jest odpowiedni moment na włączenie się do gry. W grupach mieszanych sprawdza się zaproszenie do głosu skierowane do konkretnego gracza, włączenie krótkiej rundy pomysłów lub powierzanie zakończenia sceny osobom mówiącym rzadziej. Takie rozwiązania sprzyjają włączaniu nowych graczy oraz stopniowo skracają czas, jaki trzeba poświęcić na wyjaśnienia poza światem gry.

Znaczenie w kontekście składu grupy mają również więzi uczestników poza grą. Osoby, które na co dzień rywalizują, mogą szukać takiej relacji również w świecie gry. Dlatego Mistrz Gry powinien świadomie wprowadzać elementy wymagające współpracy, pokazywać, że porażka jednego bohatera może stać się przyczyną wspólnej porażki i unikać rozwiązań, które nagradzają wyłącznie indywidualne akcje, zwłaszcza te, które odbywają się kosztem grupy.

Pamiętaj, że o powodzeniu sesji często decydują nie tyle scenariusz i rekwizyty, ile właśnie skład grupy i przede wszystkim to, jak zostanie ona poprowadzona przez Mistrza Gry. Mała lub średnia liczba uczestników sprzyja dynamice i efektywności interakcji. Jasne zasady odnośnie sposobu, w jaki mówimy, sprawiedliwe przekazywanie głosu i dbanie o równowagę w możliwości wypowiedzi oraz dbałość o klimat rozmowy i poczucie, że każdy jest w sesji tak samo ważny, tworzą warunki, w których różnorodne osoby mogą realnie współpracować. W efekcie gra staje się miejscem ćwiczenia komunikacji, współpracy i odpowiedzialności, a uczestnicy widzą, że ich wkład ma znaczenie i wpływa na świat opowieści.

Przywództwo i zmiany ról

Kierowanie przebiegiem gry w trakcie sesji RPG polega na płynnym przekazywaniu prowadzenia narracji między bohaterami w zależności od sytuacji. W danej scenie na czele grupy staje ta postać, której kompetencje w świecie gry najlepiej pasują do problemu. Taki mechanizm skraca drogę od zamiaru podjęcia konkretnego działania przez uczestników do faktycznego wykonania akcji. Kiedy sytuacja w grze się zmienia, przywództwo i wiodąca rola przejdą do innej postaci. Jasno określone zasady przekazywania przywództwa oraz umożliwienie bohaterowi zrealizowania określonych działań, wpływają korzystnie na jakość współpracy i ograniczają spory, zwłaszcza gdy uczestnicy wiedzą, dlaczego akurat ta postać staje się wiodącą w danej chwili (Lasley, 2024; Mathieu i in., 2019). Z tego powodu ważnym etapem gry jest sesja zero. To nie tylko okazja do samodzielnej pracy nad swoją postacią, ale również do poznania bohaterów pozostałych uczestników gry. Na tym etapie zintegrowana grupa potrafi tak stworzyć swoje postaci, by uzupełniały się wzajemnie, nie tylko charakterologicznie, ale również pod względem umiejętności, silnych i słabych stron.

TWORZENIE POSTACI

Zintegrowana grupa, przygotowując się do gry, potrafi wymieniać się informacjami podczas tworzenia bohaterów. Dzięki takiej współpracy postaci te uzupełniają się i skutecznie wspierają. Uczestnicy biorący udział w sesji zrealizowanej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, pomimo tego, że nigdy wcześniej nie grali w RPG, potrafili wykorzystać podobny mechanizm. Oto jak opisywali proces tworzenia postaci:

„Podczas pierwszego spotkania, gdy wybieraliśmy postacie, byłam zadowolona tym, co się wydarzy. [...] Pomagaliśmy sobie w kreowaniu postaci. Wspieraliśmy się, decydowaliśmy wspólnie. Myśleliśmy od razu, żeby było nam lepiej, gdy będziemy już grać.

Wszystkie cechy i umiejętności były odpowiednio dopasowane do postaci. Harcerka – chęć pomagania innym i posiadanie psa, ułatwiało rozwiązywanie niektórych problemów z rozwiązywaniem zagadek. Mól książkowy – bystrość, czytanie, bardzo szybkie analizowanie sytuacji. Dziwaczka – jej urok osobisty również bardzo nam wszystkim pomagał w grze. Wieśniak – jego siła i traktor pomagał nam w przemieszczaniu się i pokonywaniu przeszkód”.

Proces obejmowania przywództwa zaczyna się, kiedy bohaterowie ustalą lub dowiedzą się, jaki jest cel danego wątku czy sceny. Istotną rolę pełni tu Mistrz Gry, który przedstawia sytuację i wyjaśnia, co można zyskać albo stracić, a z wypowiedzi postaci wynika, kto ma najlepiej dopasowane umiejętności do rozpoczęcia działania. Jeśli rozmowa toczy się z naukowcem, pierwszeństwo naturalnie obejmuje bohater, którego poziom wiedzy sprawia, że potrafi taką rozmowę poprowadzić. Jeśli grupa staje przed koniecznością wyważenia zamkniętej bramki, najlepszym wyborem może być wysłanie postaci, która dysponuje największą siłą. Prowadzący wzmacnia ten porządek, wskazując odpowiedniego bohatera i w taki sposób organizuje scenę, że pozostaje ona realistyczna (np. unika sytuacji, w której najsłabsza z postaci zostaje wybrana do działania wymagającego największej siły). Jednocześnie każdy z bohaterów ma możliwość przewodzenia w momencie, gdy to jego umiejętności są przydatne (Bowman, 2010; Harviainen i in., 2019; Montola, 2012).

DOPASOWANIE ROLI LIDERA W KONTEKŚCIE SYTUACJI FABULARNEJ

W trakcie sesji zrealizowanej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, jedna ze scen rozgrywała się w bibliotece, w której bohaterowie poszukiwali informacji niezbędnych do rozwiązania kolejnej z zagadek. Kluczem było przeszukanie zbioru książek i odnalezienie tej konkretnej. W naturalny sposób przywództwo w scenie objęła uczestniczka odgrywająca postać Mola Książkowego. Podczas rozmowy z Bibliotekarką podkreślała swoje kompetencje związane właśnie z czytaniem książek i umiejętnością sprawnego przeszukiwania księgozbiorów bibliotecznych. Postać ta zasygerowana została jako prowadzącą scenę przez Mistrza Gry:

W świecie gry

MG: Wchodźcie do biblioteki. Jest sobota, więc została tylko godzina otwarcia biblioteki, ale macie Mola Książkowego, który zna tu każdą półkę.

Bibliotekarka (odgrywana przez MG): Dzień dobry...

Gracz 3: Dzień dobry, bo ja szybciotko potrzebuję książkę o statku magnetynowym. Na którym regale ona leży?

Bibliotekarka: Ale o ich historii, powstaniu czy techniczne rzeczy?

Gracz 3: Wszystko... Szybko to przeczytam, ale proszę powiedzieć szybko, bo niestety musimy lecieć...

Bibliotekarka: Ach, ta Janka to zawsze taka, jak ona wejdzie i potrzebuje coś przeczytać, to diabeł by jej nie powstrzymał.

Gracz 4: Lubi czytać książki to dlatego...

*Bibliotekarka: Lubi czytać książki? To wariatka na punkcie książek...
Rekord miasta pobiła.*

Fragment rozgrywki w Zakładzie Karnym w Krzywańcu poprowadzonej przez Michała Bańkę w 2024 r.

Utrzymanie równego dostępu uczestników sesji do prowadzenia narracji w świecie gry wymaga, by każda postać miała szansę zostać liderem w scenie, gdy to jej kompetencje są kluczowe. Prowadzący może wspierać takie sytuacje pytaniami zadawanymi bohaterom, „kto najlepiej orientuje się w bibliotece?”, „kto potrafi przepłynąć przez bagna?”. Podobne pytania, zadane we właściwej chwili, otwierają miejsce dla osób, które dotąd były na drugim planie i sygnalizują, że chcą się włączyć. Ta prosta technika zmniejsza presję rywalizacji o prawo głosu i wiodącą rolę. Jednocześnie buduje klimat bezpieczeństwa, ponieważ uczestnicy wiedzą, że ich postaci też będą miały swoje momenty, w których zostaną przywódcami. Przewidywalny dostęp do głosu i brak negatywnych konsekwencji za sprokrowanie trudnej sytuacji lub nieporadzenie sobie w niej, wzmacniają gotowość do podejmowania odpowiedzialności za prowadzenie, gdy sytuacja tego wymaga (Edmondson, 2018; Frazier i in., 2017).

Skuteczność tak rozumianego przywództwa w sesji można ocenić po tym, jak szybko i bezproblemowo zachodzą zmiany w roli lidera oraz

jak dobrze są one dopasowane do sytuacji. Przerwy i dyskusje pomiędzy działaniami postaci stają się krótsze, a prowadzenie zmienia się kilka razy w ciągu sceny i za każdym razem z wyraźnego powodu, który ma uzasadnienie w fabule. W takiej sytuacji można stwierdzić, że grupa potrafi wykorzystywać właściwe kompetencje bohaterów w odpowiedniej chwili i nie traci czasu na spory o to, kto teraz ma prowadzić.

PRZYWÓDZTWO

Przywództwo w świecie gry podczas sesji RPG nie wymaga skomplikowanych mechanik i zasad. Kluczowe jest to, czy gracze znają swoich bohaterów, zdefiniowali cel i potrzebę danej sceny lub sytuacji i wskażą postać najlepiej dopasowaną do rozwiązania problemu. Jeśli te warunki są spełnione, wtedy przebieg fabuły i obejmowanie ról przywódczych staje się naturalnym procesem. W efekcie sesja zyskuje rytm, decyzje mają czytelne skutki, a każdy uczestnik otrzymuje realną szansę, by poprowadzić scenę wtedy, gdy to jego postać jest najlepiej przygotowana, a grupa nabywa kompetencje efektywnej współpracy.

Współpraca w czasie sesji RPG

Współpraca na sesjach RPG polega najczęściej na tym, że kilka osób w ten sam sposób postrzega i interpretuje sytuację, w której się znajdują, planuje kolejne kroki i ponosi konsekwencje swoich działań w danej scenie. Skuteczna współpraca nie jest jednak możliwa bez zaufania pomiędzy graczami. Chodzi tu o pewność uczestników, że ich pomysły, sposób odgrywania postaci i zachowanie nie zostaną wyśmiane. Gdy brakuje tego zaufania, ryzyko porażki w sesji znacznie się zwiększa (Bowman, 2010). Zaufanie w grze rodzi się dwutorowo. Po pierwsze poprzez ogólne zaufanie do drugiej osoby, często pojawiające się jeszcze przed realnymi doświadczeniami współpracy. Tu kluczowa jest sesja początkowa, czyli spotkanie, na którym ustala się wspólne cele, zasady i granice, a także tematy, których nie należy poruszać (White 2020). Po drugie zaufanie budowane jest także w trakcie kolejnych scen. Badania pokazują, że gracze, którzy współdziałają w ramach konkretnej grupy i okazują sobie wsparcie i pomoc, darzą się większym zaufaniem

i są lepiej oceniani przez innych (Steinkuehler, Williams, 2006; Ratan i in., 2010). W tym kontekście można wskazać, że pozytywne działania uczestnika sesji w stosunku do pozostałych, będą wzmacniały pozycję i sprzyjały kształtowaniu jego pozytywnej oceny w ich oczach. Kolejnym działaniem sprzyjającym tego typu procesom, może być runda pochwał realizowana po zakończeniu sesji. Gracze mogą wtedy wzajemnie wymienić się spostrzeżeniami i pochwałami odnośnie zachowań w grze. Pomaga to wskazywać rozwiązania i sposoby działania, które są akceptowane przez wszystkich uczestników i dzięki temu ułatwia dalszy przebieg gry (Chmielewski, 2023).

Gdy zaufanie staje się normą, gracze szybciej akceptują ryzykowne pomysły narracyjne, częściej udzielają sobie merytorycznych odpowiedzi i podpowiedzi.

ZAUFANIE

Badani biorący udział w sesji rozgrywanej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu wskazywali na znaczenie zaufania. W sesji, poza Miśtrzem Gry i graczami, brała również udział publiczność. Widzowie wskazywali, że zostali zaproszeni do udziału w wydarzeniu nie tylko ze względu na osobistą znajomość z uczestnikami, ale również zaufanie ze strony graczy oraz personelu Zakładu Karnego, co do ich zachowania.

Z drugiej strony w wypowiedziach graczy pojawiło się stwierdzenie wskazujące, że tak dobrana publiczność była dla nich wsparciem i motywacją do większego zaangażowania w grę. Uczestnicy wskazywali również, że od samego początku czuli się dobrze w swojej grupie. Już na etapie tworzenia postaci wspierali się i podejmowali decyzje obliczone na wspólną korzyść.

Na podstawie wyników badania po sesji rozegranej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu w 2024 r.

Po zgłoszeniu propozycji działań przez wszystkich uczestników konieczne jest jednoznaczne ustalenie, jakie akcje będą realizowane przez poszczególnych bohaterów. Pominięcie wskazanego etapu zwiększa prawdopodobieństwo wystąpienia konfliktów wynikających z niedo-

określenia takich elementów jak sekwencja działań oraz akceptowalne ryzyko. Podejmowanie wspólnych decyzji nie musi jednak skutkować sporami. Jedną ze skuteczniejszych i co ważne intuicyjnych metod radzenia sobie w takiej sytuacji jest postrzeganie braku sprzeciwu jako milczącej akceptacji. Innymi słowy, jeśli gracze ustami odgrywanych bohaterów deklarują zamiar podjęcia określonych akcji, to o ile inny gracz się temu nie sprzeciwi, można przyjąć, że wszyscy wyrazili zgodę (Tannenbaum, Cerasoli, 2013; Boella, Caire i van der Torre, 2009).

Kolejnym istotnym elementem działania zespołowego jest rotacyjne przyjmowanie określonych ról. Jeśli podczas sesji zaakceptowano zasadę, że gracze dzielą się odpowiedzialnością za robienie notatek, pilnowanie przestrzegania reguł czy kontrolę równego dostępu do głosu, warto by role te obejmowali kolejno wszyscy uczestnicy. Rotacja w ramach jednej sesji lub (jeśli gracze spotykają się co jakiś czas) co sesję, sprawia, że każda osoba podejmuje odpowiedzialność za daną aktywność. Dzięki takiemu podziałowi, prowadzący może bardziej skupić się na narracji, opisach sytuacji i konsekwencjach decyzji podejmowanych przez graczy. Ten swoisty podział pracy wspiera też wchodzenie nowych osób do grupy. Mogą one zaczynać od ról wspierających, a z czasem przejmują prowadzenie fragmentów scen. Jest to naturalna ścieżka od podstaw do bardziej złożonych działań, która pozwala całej grupie na przechodzenie do zaawansowanych form współprowadzenia gry (Gren, Torkar i Feldt, 2017; Boysen i in., 2023). Tego typu mechanizmy kształtują w uczestnikach sesji kompetencje związane z umiejętnością podejmowania różnych ról w ramach działań zespołowych. Wzmacniają one także poczucie odpowiedzialności za zespół i gotowość do elastycznej współpracy na jego rzecz.

Utrzymanie wspólnego postrzegania sytuacji jest ważnym czynnikiem dla płynnej współpracy całej grupy. Wszyscy gracze powinni rozumieć, gdzie znajdują się postacie, jaki cel ma konkretna scena, jakie informacje już padły i jakie działania zostały podjęte. W utrzymaniu tego stanu pomaga z jednej strony czujność Mistrza Gry, a z drugiej (częściowo wynikająca z zaufania) gotowość poszczególnych uczestników do zgłoszenia problemu i potrzeby wyjaśnienia sytuacji. Kiedy grupa traktuje

takie mechanizmy jako normalny element sesji, a nie przeszkodę, łatwiej o płynną rozgrywkę i przypominanie szczegółów sceny. Chodzi o to, by utrzymać wspólny obraz fikcyjnego świata, co umożliwi grę wszystkich uczestników bez rosnącego ryzyka sporów (Gee, 2003; Bowman, 2010; Fine, 1983). Wiąże się to również z umiejętnością przyjmowania i wykorzystywania informacji zwrotnej pomiędzy graczami. Jeśli pojawia się spór o jakąś kwestię i udaje się go rozwiązać, warto ten sposób zapisać, tak by w przyszłości móc się nim posłużyć. Wykorzystywanie różnych narzędzi pozwalających notować pomysły oraz zapisywać najważniejsze cechy charakterystyczne bohaterów, sprawia, że mniej czasu przeznaczają się na odtwarzanie kontekstu i powtarzanie ustaleń, a więcej na narrację i decyzje podejmowane w świecie gry. W przypadku sesji w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, każdy z graczy miał przed sobą kartę postaci i kartki umożliwiające notowanie ważnych informacji. Również Mistrz Gry miał zapisane kluczowe punkty i wątki historii. Dzięki temu zarówno on, jak i uczestnicy mogli skoncentrować się na grze. Każdy z graczy mógł wziąć na siebie ciężar przywołania określonych faktów i ustaleń, co sprzyjało zachowaniu rytmu i ciągłości rozgrywki.

Takie mechanizmy ulepszania współpracy z Mistrzem Gry oraz w zespole graczy, budują kompetencje zespołowe i pozwalają utrzymać tempo oraz płynność gry.

WSPÓŁPRACA

Współpraca w RPG to zestaw wielu elementów. Wśród nich należy wskazać kluczowe, a więc wspólną wizję gry i postrzeganie sytuacji, w jakiej bohaterowie znajdują się w fikcyjnym świecie. Niezbędnym elementem współpracy jest również zaufanie, które pozwala uczestnikom w pełni zaangażować się w rozgrywkę i podejmować odważne decyzje bez obawy o bycie wyśmianym. Kolejnym jest umiejętność podziału zadań pomiędzy bohaterami w taki sposób, by utrzymać zarówno zaangażowanie wszystkich grających, jak i tempo rozgrywki.

Istotna pozostaje także gotowość do przejmowania na siebie odpowiedzialności związanej z pełnieniem różnych ról w świecie gry oraz rzeczywistym, związanych z kwestiami organizacyjnymi i pomagającymi utrzymać płynność sesji.

Właśnie te elementy, a nie rozbudowane mechaniki, przesądzają, że sesja staje się dobrym miejscem do ćwiczenia umiejętności pracy w zespole, brania na siebie odpowiedzialności i odwagi w podejmowaniu decyzji oraz prezentowaniu własnego zdania.

Komunikacja w czasie sesji RPG

Uczestnictwo w sesjach gier fabularnych sprzyja rozwojowi i kształtowaniu umiejętności komunikacyjnych, które są elementem kluczowym każdej rozgrywki RPG. Uczestnicy rozmawiają po to, by ustalić zamiary postaci, określić poziom ryzyka w danej sytuacji i mieć jasność, co może się wydarzyć dalej i jakie będą skutki ich decyzji. Dzięki komunikacji każdy z graczy widzi, jak słowa przekładają się na bieg wydarzeń, a prowadzący może wcześniej wychwycić niejasności i uporządkować kolejne kroki. Bardzo istotnym elementem jest w tym kontekście sesja zero. Pozwala na wspólne ustalenie tonu, zasad mówienia oraz sposobu szybkiego zatrzymania sceny, gdy coś staje się niejasne. Warto od razu uzgodnić także podstawowe pojęcia, które będą wykorzystywane podczas rozgrywki, zasady zabierania głosu oraz sposób zwracania się do siebie nawzajem.

Podstawa porządku rozmowy to jasne oddzielanie dwóch poziomów – wymiany zdań między uczestnikami w rzeczywistym świecie i bohaterami w fikcyjnym świecie gry. Najczęściej przejście między nimi sygnalizuje się krótkim hasłem lub gestem, ale jeśli grupa dobrze wyczuwa język gry, nie jest to konieczne i może następować spontanicznie. Kluczowym pozostaje, by każdy z graczy miał świadomość, na jakim poziomie obecnie toczy się dyskusja i natychmiast orientował się w przypadku jego zmiany (White, 2020).

W praktyce komunikacja bohaterów układa się w schemat. Gracz mówi, co robi jego postać, a Mistrz Gry prowadzi narrację pokazującą efekt danego działania. Jeśli to konieczne, wykonywany jest test, np. w postaci rzutu kośćmi, o którym mowa była w części „Czym są gry RPG”. Skutkiem określonego efektu są kolejne decyzje i wybory podejmowane przez graczy. W tej pętli można wyróżnić trzy funkcje wy-

powiedzi: zadaniową (porządkuje informacje dotyczące podejmowanych działań), narracyjną (rozbudowuje fikcyjny świat gry) i społeczną (kształtuje klimat i relacje między postaciami). Świadome rozróżnianie tych funkcji pomaga Mistrzowi Gry odpowiednio kierować rozmową, aby dla wszystkich uczestników sesji wypowiedzi i ich intencje były jasne i czytelne. Najczęściej w trakcie rozgrywki gracze intuicyjnie rozumieją sens danej wypowiedzi, jednak w przypadku wątpliwości warto, by Mistrz Gry doprecyzowywał intencje mówiącego (Drachen, Smith, 2008; Surdyk, 2008; Deterding, Zagal, 2018).

Kompetencje komunikacyjne rozwijane w trakcie sesji mogą mieć charakter bardzo konkretnych nawyków. Po pierwsze gracze uczą się formułowania swoich zamiarów w konkretny i jasny sposób. Sprzyja to umiejętności budowania wypowiedzi tak, by jasnym dla pozostałych uczestników było, co mówiący chce zrobić (Co?), po co chce to zrobić (Dlaczego?) i jak chce to zrobić (Jak?). Po drugie gracze mogą uczyć się np. parafrazowania wypowiedzi innych, jeśli coś nie jest dla nich jasne lub po prostu chcą się upewnić, czy dobrze odczytali, co inna osoba powiedziała. W tym wypadku gra może pomagać w wyrobieniu zwyczaju dopytywania (np. rozumiem, że chcesz jechać do biblioteki, ponieważ znajdziemy tam książkę dotyczącą naszego problemu) i zadawania pytań otwierających dyskusję (np. po co chcesz to zrobić?). Kształtowanie w graczach nawyku wykorzystywania parafrazy zanim zaneguje się pomysł innej osoby, uczy, że najpierw warto zrozumieć, a dopiero potem polemizować. Te mechanizmy są łatwe do przećwiczenia podczas sesji i szybko przekładają się na mniejszą liczbę nieporozumień. Jednocześnie, jak już wcześniej wskazano, prowadzący powinien dbać, aby przed decyzją, w tym zakończoną wykonaniem testu, padły jasne informacje dotyczące tego, co się dzieje, a po scenie krótkie podsumowanie, co ustalono i co z tych ustaleń wynika. Pozwala to grupie myśleć w kategoriach konsekwencji i opłacalności danego wyboru dla postępów w historii. Gracze uczą się wówczas lepiej analizować podejmowane decyzje pod kątem korzyści dla własnego rozwoju. Wspomniany sposób mówienia buduje zaufanie do procesu i zachęca do podejmowania odważniejszych kroków, ponieważ ryzyko jest znane, a konsekwencje

ograniczają się tylko do świata gry. Stosowanie takich technik poprawia zrozumienie działań i obniża liczbę sporów o interpretację, a przy tym uczy dyskusji, negocjacji i rozwiązywania problemów komunikacyjnych (Fioravanti i in., 2021; Torres-Rodríguez, Martínez-Granada, 2022; Simkins, Steinkuehler, 2008).

PRZYKŁADOWA DYSKUSJA

Scena rozgrywa się w bibliotece, w której bohaterowie będą szukali potrzebnych informacji.

Poza światem gry

MG: Moi drodzy, szukacie książki. Chciałbym od was test pojmowania czy wam się to uda.

Gracz 4: Dwie szóstki (sukces testu).

Gracz 3: Nic.

Gracz 2: Nic nie mam.

Gracz 1: Nic.

Gracz 4: Czy tylko Zośka trafiła?

MG: Tylko Zosia na coś wpadła (podaje graczce podpowiedź). Co robicie, tylko szukacie książki o tych statkach?

Gracz 2: Tylko o tych statkach.

W świecie gry

Gracz 4: (czytając notatkę z kartki) Słuchajcie, te numery co są w tym dzienniku, to są numery statku i ten statek był wykorzystywany do wydobywania rudy żelaza w północnej Rosji, ale zezłomowali go kilka lat temu i teraz znajduje się głęboko na dnie Bagna Jacka.

Gracz 2: Czyli jedziemy na bagna...

Gracz 4: No ale co, będziemy tam nurkować?

Gracz 2: No nie, ale jeśli ten Lubek ze swoją Dorotą pracowali nad tym i to jest właśnie tam, to może on chce to odszukać...

Gracz 1: A czy jest tam coś więcej napisane o tym statku?

Gracz 4: Tylko, że używano go do transportu rudy, zezłomowano i znajduje się trzy kilometry od przystani.

Gracze 1 i 2: No to jedziemy na bagna.

Dialog ten pokazuje, jak gracze przedstawiają swój zamiar podjęcia określonego działania i w obliczu wyrażonych wątpliwości potrafią go logicznie uzasadnić, odwołując się do wcześniejszych ustaleń fabularnych.

Fragment rozgrywki w Zakładzie Karnym w Krzywańcu poprowadzonej przez Michała Bańkę w 2024 r.

Kanał komunikacji ma znaczenie dla tempa rozgrywki, ale pozwala również na łatwiejsze odczytywanie sygnałów i bezpośrednie interakcje. Jeśli gracze i Mistrz Gry znajdują się w tym samym miejscu, to dostępne są: głos, mimika, gesty i wspólna przestrzeń, dlatego łatwiej o szybkie doprecyzowania i płynne przekazywanie kolejki mówienia. W spotkaniach online z kamerą warto częściej robić krótkie podsumowania i wyraźnie przekazywać głos konkretnej osobie, bo drobne opóźnienia czy nakładanie się wypowiedzi mogą psuć rytm sesji. W takich rozgrywkach pomaga też zasada, że głos oddawany jest osobie, do której zaadresowane zostało pytanie, co dodatkowo usprawnia komunikację. Niezależnie od medium, kluczowe pozostaje czytelne przechodzenie z poziomu gry do poziomu rozmowy między graczami, otwarte dyskusje, w których wszyscy uczestniczą i płynne prowadzenie narracji, konsekwencje wykonywanych testów i kończenie wątków podejmowanych w danej scenie.

Dopasowanie języka i realiów do grupy ułatwia mówienie w roli i skraca dystans. W praktyce chodzi o słownictwo oraz sytuacje, które są dla uczestników rozpoznawalne. Wszyscy odwołują się do podobnych znaczeń, co ułatwia formułowanie zamiarów, doprecyzowywanie i parafrazowanie wypowiedzi. Można to osiągnąć np. poprzez osadzenie akcji gry w świecie, który uczestnicy rozumieją, przypomnieniem realiów przed ważną sceną i zachętą, by gracze proponowali własne szczegóły tła. Elementy wspólnej pamięci, takie jak znane miejsca, przedmioty lub postacie wzmacniają zaangażowanie i poczucie pewności, co sprzyja spokojnej rozmowie o poziomie ryzyka w testach i konsekwencjach podejmowanych decyzji (Kapitány i in., 2022; Mizer, 2019).

ZNACZENIE DOPASOWANIA ŚWIATA GRY I JĘZYKA DO GRUPY

W badaniu zrealizowanym w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, zgodnie z sugestią zespołu naukowców z Instytutu Socjologii Uniwersytetu Zielonogórskiego, zdecydowano się postawić na scenariusz pozbawiony elementów związanych z przemocą. Ostatecznie wybrano przygodę rozgrywaną się w Polsce, w latach 90. ubiegłego wieku. Taka decyzja podyktowana była możliwością odwoływania się osadzonych do własnych doświadczeń, co miało pozwolić im na łatwiejsze „wczucie” się w odgrywane postaci.

Zrealizowane po sesji z uczestnikami i widzami badania pokazały, że wybór ten został bardzo dobrze oceniany przez obie grupy. W swoich wypowiedziach badani podkreślali, że dzięki temu mogli cofnąć się wspomnieniami do własnego dzieciństwa, co pozwoliło im na oderwanie się od rzeczywistości, w której w chwili gry się znajdowali. Jedna z graczek napisała:

Ulokowanie czasu akcji gry było bardzo dobrym wyborem. Mogliśmy powrócić do czasu dzieciństwa i całkowicie oderwać się od rzeczywistości.

Pokazuje to, że potencjał gry w tym zakresie jest szczególnie ważny w odniesieniu do osób pozostających w jakiejś formie izolacji. Wydaje się również, że w przypadku osób starszych może być to pozytywny element wsparcia.

Na podstawie wyników badania po sesji rozegranej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu w 2024 r.

W obszarze komunikacji rola prowadzącego polega również na podejmowaniu decyzji, kiedy potrzebny jest test, a kiedy wystarczy opis i przedstawienie konsekwencji działania. Dozuje on informacje niedostępne postaciom, aby utrzymać napięcie i pilnuje, kiedy gracze przechodzą pomiędzy poziomami gry i świata rzeczywistego. Prowadzący powinien korzystać co jakiś czas z krótkich podsumowań, dzięki czemu zarówno on, jak i uczestnicy sesji nie gubią podejmowanych w historii wątków. Dzięki temu działanie Mistrza Gry sprzyja zachowaniu porządku i wspiera poczucie uczestników, że ich słowa realnie wpływają na przebieg opowieści (Bowman, 2010; Harviainen i in., 2019; Montola, 2012).

JAK RPG WSPIERA KOMPETENCJE KOMUNIKACYJNE?

Przygotowany Mistrz Gry i zaangażowani gracze pozwalają traktować sesję RPG jako trening jasnego komunikowania i słuchania. Grający uczą się, że zawsze warto zrozumieć drugą osobę zanim wejdzie się w polemikę oraz, że w przypadku wątpliwości należy dopytać, co ta osoba miała na myśli. W powtarzalnych schematach wypowiedzi – co chcę zrobić, jakie mogą być tego konsekwencje, jakie konsekwencje wystąpiły i co zrobię teraz, gracze widzą, że ich słowa mają bezpośredni wpływ na świat gry i na siebie nawzajem. Prostota zasad daje jasność odnośnie tego, co dzieje się w grze. Przewidywalność wydarzeń (i świadomość, że te wydarzenia rozgrywają się w fikcyjnym, a nie rzeczywistym świecie) buduje odwagę mówienia oraz gotowość do przyjmowania wyników, także tych nie po myśli.

Radzenie sobie z konfliktami

Jak zaznaczono w części „Czym są gry RPG”, interakcje w grach fabularnych zachodzą na dwóch poziomach – w fikcyjnym świecie, gdzie dotyczą bohaterów, oraz w świecie rzeczywistym, pomiędzy graczami. W oczywisty sposób również konflikty występować będą na tych dwóch poziomach. Jednocześnie spory pojawiające się na jednym poziomie mogą przenosić się na drugi – brak zgody pomiędzy bohaterami może doprowadzić do konfliktu między uczestnikami sesji, którzy tych bohaterów odgrywają. Niemożliwe jest uniknięcie sporów, jednak w każdej z takich sytuacji kluczowe jest, by rozstrzygać je możliwie jak najszybciej, bez psucia relacji pomiędzy bohaterami i graczami oraz bez zatrzymywania sesji na długi czas.

W przypadku konfliktów, które mają miejsce w świecie gry i dotyczą bohaterów, najprostszym i bardzo skutecznym mechanizmem jest ogłoszenie przerwy, tzw. pauzy i przejście ze świata fikcyjnego do dyskusji na poziomie graczy. Wywołanie pauzy powinno rozpocząć się od wyraźnego sygnału (może być on ustalony wcześniej, w trakcie sesji zero), po którym grupa przestaje odgrywać swoje role. Ogranicza się w ten sposób ryzyko eskalacji konfliktu i pozwala zatrzymać go na wczesnym etapie

(White, 2020). Najczęściej źródłami sporów w grze są: niejasność reguł, zbyt ostry ton przyjmowany przez któregoś z bohaterów, pojawiający się w fabule motyw, który komuś nie odpowiada, albo zmęczenie grających.

Kolejnym krokiem jest rozmowa o problemie, który wywołał pauzę i próba rozwiązania sytuacji konfliktowej. Na tym etapie kluczowe wydają się kompetencje opisane w części poświęconej komunikacji w grze, a więc umiejętność jasnego i zwięzłego przedstawienia swoich zamiarów oraz nawyk parafrazowania wypowiedzi pozostałych graczy, pozwalający na lepsze ich zrozumienie. Ostatnim krokiem jest próba znalezienia rozwiązania konfliktu. Można zaproponować trzy ścieżki pozwalające wybrnąć z sytuacji spornych i wrócić do gry:

Po pierwsze możliwa jest zmiana elementu sceny, który wywołał problem. Zamiast porzucać cały wątek, grupa przekształca jedynie element powodujący napięcie. Może to oznaczać wprowadzenie innego opisu, sposobu dotarcia do celu, jaki mają gracze lub zmianę w bohaterze niezależnym. Ciągłość opowieści pozostaje wówczas zachowana, a osoba, która zgłosiła trudność, widzi, że jej głos jest brany pod uwagę. To istotny element rozgrywki, który pokazuje grającym, że są oni ważniejsi niż sztywne trzymanie się scenariusza. W praktyce podnosi to gotowość do wypowiadania się i brania odpowiedzialności także za samopoczucie innych. Jednocześnie powyższe rozwiązanie uczy, że czasem niewielka zmiana potrafi rozwiązać konflikt i pozwala wrócić do gry.

Po drugie, jeśli spór dotyczy np. zastosowania reguły, Mistrz Gry może zdecydować, że rozwiązaniem będzie głosowanie graczy. Może się ono odbywać w formule krótkich deklaracji tak/nie lub za/przeciw. Przegłosowane rozwiązanie wybierane jest jako obowiązujące i grupa może natychmiast wrócić do sesji. W przypadku remisu to Mistrz Gry podejmuje ostateczną decyzję, ale powinien ją graczom uzasadnić. Podobnie, jeśli wątpliwość dotyczy kierunku rozwoju danej sceny, Mistrz Gry może uznać, że najlepszym rozwiązaniem będzie mechanizm cichej akceptacji, który został wspomniany również w części poświęconej współpracy w zespole. W tej sytuacji gracz zgłaszający problem proponuje swoje rozwiązanie, a brak sprzeciwu pozostałych traktowany jest jako jego przyjęcie.

Alternatywnym dla tego mechanizmu rozwiązaniem może być zarządzanie przez Mistrza Gry testu, który rozstrzygnie o kierunku rozwoju fabuły (Boella, Caire i van der Torre, 2009; Stavropoulos, 2022; White, 2020).

JAK ROZWIĄZAĆ KONFLIKT?

Jako Mistrz Gry możesz posłużyć się kilkoma mechanizmami, które pozwolą Ci rozwiązać konflikt i zapobiec jego eskalacji. Pamiętaj, że czasem wystarczy zmiana małego elementu w scenie, by konflikt zniknął. Po drugie, że zawsze możesz poprosić, by gracze zagłosowali za tym rozwiązaniem, które jest dla większości z nich optymalne. Możesz też ogłosić, że test zadecyduje, jak potoczy się dalsza historia. Bez względu na to, które rozwiązanie wybierzesz, pamiętaj, że ma ono dać komfort grającym, a nie wynikać z Twoich oczekiwań wobec wydarzeń w grze.

Bez względu na wybraną ścieżkę warto, by Mistrz Gry po zakończeniu sceny lub całej sesji, poświęcił czas na powrót do kluczowych sytuacji konfliktowych i wyjaśnił z uczestnikami, które mechanizmy były w ich ocenie najefektywniejsze. Jest to tym bardziej istotne, że napięcia bywają związane z emocjami. Czasem konflikty dotyczące odgrywanych postaci, mogą rzutować na nastrój uczestnika i trudno je w trakcie rozgrywki oddzielić. Pomaga wtedy krótka przerwa lub spokojna i rzeczowa analiza po zakończeniu sceny i całej sesji. Mistrz Gry powinien dbać o to i podkreślać, że emocje bohaterów są częścią opowieści, ale nie stanowią podstawy do oceny graczy. Wspomniane techniki pozwalają zmniejszyć napięcie i ułatwiają powrót do świata gry.

Mistrz Gry analizując przebieg sesji, może również ocenić, które rozwiązania stanowią w danej grupie najsukuteczniejsze mechanizmy łagodzenia konfliktów. Sygnałem, że stosowane sposoby są skuteczne, jest skrócenie czasu, jaki zajmuje wypracowanie wspólnego wyjścia z sytuacji po wywołaniu pauzy. Gracze szybciej potrafią dojść do porozumienia, przyjąć rozwiązanie i powrócić do gry. Kolejnym wyznacznikiem będzie naturalna skłonność uczestników sesji do samoistnego stosowania wyjaśnień, parafrazy i proponowania rozwiązań, co również sprawi, że przerwy będą krótsze, a część konfliktów może zostać rozwią-

zana bez wychodzenia ze świata gry. Mistrz Gry powinien odwołać się do podobnych przykładów w podsumowaniach, dzięki czemu pokaże graczom, jak efektywnie potrafią sami stosować mechanizmy rozwiązywania konfliktów.

KONFLIKTY

Konflikty w RPG nie są porażką, ale naturalnym elementem towarzyszącym komunikacji i współpracy. Mogą sygnalizować, że grupa potrzebuje chwili na doprecyzowanie diskutowanych kwestii. Jeśli nawyk zgłaszania w takich sytuacjach pauzy, staje się dla graczy naturalny, a mechanizmy wyjaśniania sporów jasne, wtedy konflikty będą tylko krótkimi przerwami, po których łatwo wrócić do wspólnej gry. Prosty zestaw kroków – sygnał zatrzymania, krótkie wyjaśnienie zgłaszanego problemu, wybór rozwiązania i powrót do gry (uzupełniony o podsumowanie po scenie lub sesji), pozwala utrzymać tempo rozgrywki i równocześnie dba o relacje między graczami i bohaterami. To właśnie te praktyki sprawiają, że konflikty mogą stanowić nie przeszkodę, lecz lekcję jasnego mówienia, słuchania i wspólnego ustalania rozwiązań.

Rola Mistrza Gry

Mistrz Gry jest osobą, która organizuje doświadczenia związane z rozgrywką. Przygotowuje tło fabularne i sytuacje, z którymi spotkają się gracze, uzgadnia z grupą ramy, w jakich się poruszają, czuwa nad stosowaniem zasad i prowadzi rozmowę tak, aby decyzje uczestników miały zrozumiałe konsekwencje. W praktyce łączy trzy funkcje: narratora, arbitra i prowadzącego zespół. Nie pełni roli przeciwnika uczestników ani „ukrytego reżysera”, lecz organizuje proces gry i dba, by każdy miał realny wpływ na bieg opowieści. Można to określić jako przywództwo w działaniu, ponieważ Mistrz Gry inicjuje i porządkuje interakcje pomiędzy graczami. Autorytet, jakim będzie cieszył się wśród graczy, wynika z jakości organizacji gry, przejrzystości rozstrzygnięć, ciekawego prowadzenia fabuły i troski o to, by każdy w grupie miał równe możliwości zabierania głosu (Lasley, 2024). W tym kontekście warto również rozważyć, kto powinien pełnić rolę Mistrza Gry. Należy zadbać, by była to osoba, która, biorąc pod uwagę miejsce rozgrywki (szkoła, dom pomocy społecznej, placówka opiekuńczo-wychowawcza czy inne miejsca izolacji), będzie w stanie zapewnić uczestnikom poczucie komfortu.

JAKĄ FUNKCJĘ SPEŁNIA MISTRZ GRY?

W odbiorze osób będących widzami sesji rozgrywanej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, Mistrz Gry najczęściej pełnił rolę przewodnika. Jego funkcję określano jako kogoś, kto z jednej strony prowadzi graczy przez historię i dba o jej właściwe tempo oraz kierunek w jakim się rozwija. Z drugiej wskazywano właśnie na to, że pozostawia graczom dużo swobody, choć dba o kontrolowanie całej historii i wskazywanie, ale nie nakazywanie, jaką drogę można wybrać. Widzki dostrzegały też, że Mistrz Gry reagował w sytuacjach, gdy któryś z graczy wyszedł poza

określone na początku rozgrywki ramy i przekroczył przyjęte i przedstawione zasady.

Na podstawie wyników badania po sesji rozegranej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu w 2024 r.

Praca Mistrza Gry zaczyna się jeszcze przed pierwszą sceną właściwej rozgrywki. To on proponuje i prowadzi sesję zero, czyli rozmowę o tempie i tematyce, w jakiej utrzymana będzie opowieść, granicach tematycznych, zasadach komfortu i organizacji czasu gry. Na tym etapie ustala reguły: sposób podejmowania decyzji, organizację przerw, kolejności wypowiedzi, a także to, jak w praktyce przechodzi się od deklaracji gracza do rozstrzygnięcia wyniku i opisanie konsekwencji w świecie gry. W sytuacji, gdy sesja będzie prowadzona wśród osób, które nie miały nigdy do czynienia z RPG, warto wcześniej dać im do przeczytania coś, co wprowadzi ich w ten świat (niniejsza książka jest dobrym wyborem) lub zrobić krótki wstęp z informacją, na czym polega taka rozgrywka. Badania nad negocjowaniem norm w środowiskach gry pokazują, że wspólnie ustalone i jawne procedury zmniejszają liczbę sporów, dzięki czemu uwaga graczy może skupić się na treści przygody. Uzgodniony sposób przejścia między poziomami dyskusji pozwala graczom na sprawną orientację, które wypowiedzi należą do postaci w grze, a które dotyczą sytuacji poza nią, np. ustaleń organizacyjnych. Ułatwia to uczestnikom płynne przechodzenie między rolą postaci a wypowiadaniem się jako gracz (Boella, Caire i van der Torre, 2009; Otani i in., 2024).

**WPROWADZENIE PRZEZ MISTRZA GRY DLA UCZESTNIKÓW,
KTÓRZY NIGDY NIE MIELI DOŚWIADCZEŃ Z RPG**

MG: To będzie gra fabularna, która będzie polegała na tym, że właściwie będziemy siedzieli i gadali, ale będziecie też odgrywali postaci, które stworzymy dzisiaj. Będziecie tworzyli grupę bohaterów w świecie wyobraźni. Wszystko się będzie działo w naszej wyobraźni. [...] Ja będę opisywał, jak wygląda ten świat, a wy będziecie reagowali na to, co ja mówię i wspólnie stworzymy historię, która się zamknie w obrębie tych

dwóch godzin. Nie dzisiaj, bo dzisiaj tylko tworzymy postacie na tych kartach, które macie przed sobą. Będzie troszkę wpisywania, jak ta postać się nazywa, jaki ma charakter, kogo zna, kogo lubi, kogo szanuje, jakie ma przedmioty przy sobie... i te postacie będziecie odgrywali. Więc coś mniej więcej jak w teatrze na scenie, ale też będziecie mówili, co ta postać w tej wyobraźni robi. Nie tylko będziecie mówili, jako ta postać, ale też wychodząc i mówiąc, co ta postać robi tak z zewnątrz. To może wydawać się bardzo abstrakcyjne na razie, ale na koniec zrobimy sobie małą próbę, także zobaczymy, jak to wygląda...

Fragment sesji zero przed rozgrywką w Zakładzie Karnym w Krzywańcu poprowadzoną przez Michała Bańkę w 2024 r.

O tym jak istotny jest to fragment, świadczą również wypowiedzi pochodzące z badania zrealizowanego po rozegraniu sesji. Jedna z uczestniczek napisała tak:

„To moja pierwsza przygoda w takim projekcie. Przed rozpoczęciem odczuwałam w strach i zdenerwowanie. W trakcie gry zapomniałam o całym stresie. Byłam zafascynowana grą, a po grze, fascynacja i chęć rozwiązania kolejnej zagadki. Niesamowite przeżycia.”

Właściwe wprowadzenie przez Mistrza Gry podczas sesji zero sprawiło, że emocje graczy były pozytywne, a oni sami odczuwali chęć udziału w kolejnych sesjach.

Na podstawie wyników badania po sesji rozegranej w Zakładzie Karnym w Krzywańcu w 2024 r.

W trakcie sesji Mistrz Gry zarządza przepływem rozmowy. Czuwa nad tym, by wypowiedzi dotyczyły sceny, która jest odgrywana, postaci zabierały głos po kolei, aby uniknąć chaosu i w razie wątpliwości któregoś z graczy, móc szybko zareagować. To on proponuje wejście w określoną sytuację wynikającą z fabuły, prosi o deklaracje uczestników dotyczące podejmowanych decyzji i działań, doprecyzowuje intencje graczy, jeśli nie są jasne. Zanim grupa sięgnie po test w postaci rzutu kośćmi,

Mistrz Gry określa to, co jest do zyskania i co ryzykuje się w razie niepowodzenia. Dzięki temu rzut nie jest losowaniem, lecz rozstrzygnięciem akcji z konsekwencjami, które wszyscy rozumieją, ale jednocześnie stawia graczy w sytuacji niepewności. Mistrz Gry dba o jasność wypowiedzi i o to, by każdy miał możliwość wpływu na przebieg gry, nie przez mechaniczne oddawanie głosu po kolei, lecz płynne przechodzenie, pytania otwierające i kierowanie uwagi tam, gdzie ktoś może wnieść ważny wkład w przebieg sesji. Jasne schematy i zasady dyskusji oraz ich rytm przekładają się na płynność gry i poczucie współautorstwa po stronie graczy (Drachen, Smith, 2008).

Należy również pamiętać, że Mistrz Gry posiada wiedzę niedostępną postaciom, lecz potrzebną, by utrzymać napięcie. Zna on fabułę, bohaterów niezależnych, których mogą spotykać gracze oraz szereg szczegółów na temat przygód przed jakimi staną. W przykładzie *PRZYKŁAD DYSKUSJI I PRZECHODZENIA POMIĘDZY GRĄ A RZECZYWISTOŚCIĄ ORAZ WYKONANIE TESTU*, s. 24 Mistrz Gry zna rozwiązanie zagadki związanej z rysunkami. Dla graczy ta wiedza jest jednak niedostępna, dopóki nie wykonają skutecznego testu związanego z określoną umiejętnością. Świadome dozowanie tego typu wiedzy przez Mistrza Gry wzmacnia zaangażowanie graczy, a zarazem zmusza ich do współpracy, ponieważ muszą dzielić się wskazówkami, by odsłonić pełny obraz sytuacji (Harviainen, 2019).

Równie ważne jest tempo i dynamika sesji, a dobrze prowadzący Mistrz Gry nie tylko sprawnie opisuje sceny, ale przede wszystkim porządkuje rozmowę. Kiedy plan grupy przestaje być możliwy do wykonania, podsuwa alternatywy. Gdy jedna osoba dominuje, Mistrz Gry kieruje pytania do innych. Kiedy uczestnicy nie potrafią rozwiązać problemu, proponuje zmianę podejścia lub skrócenie sceny. Takie drobne interwencje prowadzącego wiążą się z wyższym poczuciem skuteczności i zadowoleniem z pracy całej grupy (Weimar i in., 2017; Gren, Torkar i Feldt, 2017). W grupach początkujących sprawdza się rotacja poszczególnych zadań, dzięki czemu każdy z uczestników rozgrywki ma okazję zostać liderem w danym zadaniu, osobą decydującą czy kimś kto pełni rolę wspomagającą i nie gra pierwszych skrzypiec itd. To odciąża Mistrza Gry i wzmacnia poczucie odpowiedzialności w każdym z graczy za przebieg rozgrywki.

Bezpieczeństwo emocjonalne to kolejny obszar odpowiedzialności Mistrza Gry. Uczestnicy nie powinni czuć się bezradni, gdy fabuła dotyczy tematów obciążających ich uczucia. Dlatego Mistrz Gry powinien być wyczulony na konieczność zrobienia krótkiej przerwy, wcześniejsze uzgodnienie tematów wrażliwych oraz potrzebę krótkiego podsumowania po intensywniej scenie. W trakcie sytuacji o wyjątkowym nasileniu akcji oraz emocji (np. podczas kulminacyjnych scen fabuły lub kluczowych potyczek) trudno oczekiwać natychmiastowego ogłoszenia przerwy, ponieważ uczestnicy są silnie zaangażowani w opowieść i taka interwencja mogłaby zakłócić ten stan. Uważne projektowanie ról i tematów przez Mistrza Gry oraz możliwość regulacji intensywności danej sceny sprzyjają zaangażowaniu bez nadmiernego obciążenia (Harviainen i in., 2019). Badania nad przenikaniem emocji między graczem a postacią pokazują, że świadome moderowanie scen i prawo do wycofania niefortunnej deklaracji przez uczestnika rozgrywki, pomagają oddzielić odczucia fabularne od osobistych i utrzymać komfort gry całej grupy (Hugaas, 2024; Merrick, Li i Miller, 2024).

Po zakończeniu sesji Mistrz Gry powinien poprowadzić krótkie podsumowanie. Warto przeznaczyć czas na dyskusję o przebiegu gry i wyjaśnienie, jakie elementy funkcjonowały dobrze, co warto zmienić i czego grupa potrzebuje, by następne rozgrywki były płynniejsze i dawały więcej satysfakcji. W przedsięwzięciach, w których RPG służy także celom edukacyjnym, prowadzący może zadać proste pytanie refleksyjne, na przykład czego uczestnik nauczył się o sposobie dogadywania się w grupie albo co najbardziej przeszkadzało w podjęciu decyzji (Tannenbaum, Cerasoli, 2013).

W pracy z grupami Mistrz Gry może pokazywać, że zasady obowiązujące w trakcie rozgrywki mogą być realizowane poprzez proste zachowania np. stosowanie parafrazy. Wskazuje również, jak sformułować chęć podjęcia jakiegoś działania, jak prosić innych o wsparcie i przyjmować porażkę. Mistrz Gry powinien dbać o równy dostęp do głosu, pilnować czasu trwania sceny i całej sesji oraz przypominać o tym, że konflikty bohaterów nie powinny być przenoszone na relacje między graczami. Dzięki temu gra staje się miejscem ćwiczenia kompetencji

komunikacyjnych, współpracy, rozwiązywania konfliktów i wcielania się w różne role w swobodnej i pozbawionej presji atmosferze. W dłuższej perspektywie grupa może sama zacząć stosować te praktyki, nawet bez wsparcia ze strony Mistrza Gry.

KIM JEST DOBRY MISTRZ GRY?

Dobry Mistrz Gry to przede wszystkim osoba, przy której uczestnicy czują się dobrze i swobodnie. Przygotowując grę, planuje, ale zostawia miejsce na decyzje graczy, zna reguły i pilnuje ich przestrzegania, ale tak, by służyły sprawiedliwemu podziałowi zadań i zwiększały zadowolenie graczy. Dobry Mistrz Gry oddaje głos uczestnikom, reaguje na emocje, nie rezygnując ze stawiania grupie wyzwań. Wielu nauczycieli, wychowawców i opiekunów posiada wysoko rozwinięte umiejętności tego rodzaju, dzięki czemu świetnie mogą się sprawdzić w roli Mistrza Gry, a sama gra może być świetnym narzędziem kształtowania różnych kompetencji społecznych i dobrej współpracy.

Zachowaj spokój i graj w RPG

Przeczytałeś w tej książce, że RPG jest świetną rozrywką, a w dodatku potrafi rozwijać takie kompetencje jak skuteczna komunikacja, praca w grupie, zdolność do podejmowania roli lidera. To wszystko brzmi aż za dobrze i nie chce Ci się wierzyć, prawda? Czas zatem przekonać się na własnej skórze, o co chodzi z RPG i samemu rozegrać sesję.

Ta część książki zawiera zasady gry, postacie dla Graczy oraz gotowy scenariusz, który został napisany tak, by prowadzący mógł przeprowadzić go podczas jednej sesji. Nawet jeśli jest to zarówno jego, jak i współgrających pierwsza taka zabawa. Ten rozdział jeszcze bardziej wspiera w przygotowaniach, wskazuje również, jak uniknąć błędów, które mogłyby zepsuć zabawę.

Na potrzeby narracji, założmy, że to Ty będziesz Mistrzem Gry (w skrócie MG). Jeśli sesję ma poprowadzić ktoś inny, przekaz mu tę książkę. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, byś sam się zapoznał z tymi poradami. Kto wie, może jednak Cię przekonamy?

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę

Gra fabularna to nie zabawa dla jednej osoby. Jest potrzebny jeszcze ktoś, a najlepiej cały zespół współgrających. Skoro to na Ciebie spadła odpowiedzialność poprowadzenia sesji, to właśnie Ty powinienes zebrać swoją drużynę. Sugerujemy, by składała się z dodatkowych trzech lub czterech osób.

Oczywiście możesz zagrać tylko z jedną osobą. Rozgrywka nazywana jest wówczas „solówką”. Nie ma nic złego w takiej zabawie, jednak należy zauważyć, że ilość interakcji, jakie pojawią się przy stole, zostaje zredukowana do jednej: Gracz – Mistrz Gry. Oznacza to, że każda rozmowa

pomiędzy bohaterami opowieści będzie nawiązana z prowadzącym. Jest to dość obarczające, czasochłonne i męczące bardziej niż pozwolenie Graczom na wymianę informacji między sobą. Dlatego sugerujemy, by grających było kilku.

Kogo wybrać do gry? Zacznij od swoich przyjaciół. Spytaj, czy słyszeli o RPG – może mają ochotę spróbować takiej rozrywki. Jeśli są niechętni, zareklamuj im ten wieczór jako coś, czego jeszcze nie próbowali. Zanurzcicie się w świat wyobraźni, oderwiecie od codziennych trosk i obowiązków, by poczuć, jak to jest być bohaterem w wybranym świecie. Czy nie chcieli nigdy latać własnym statkiem kosmicznym? Walczyć z trollami za pomocą miecza i topora? Rzucać zaklęć zmieniających rzeczywistość? Zaprowadzać porządek w mieście dzięki supermocy? RPG daje możliwość, by poczuć się jak bohater.

Jeśli Twój przyjaciele stanowczo odmawiają, musisz szukać dalej. Najbliższa rodzina, koledzy i koleżanki z pracy lub szkoły, sąsiedzi – ważne, by były to osoby, z którymi chętnie spędzisz kilka godzin przy jednym stole. Zastanów się, czy chcesz z nimi dzielić emocje, przygodę i świetną zabawę, która z pewnością Was jeszcze bardziej zbliży.

Bywa tak, że absolutnie nikt z naszego otoczenia nie chce dać szansy RPG. Nie należy się przejmować, bo są w Polsce dziesiątki tysięcy chętnych na wyciągnięcie ręki. Z pomocą przychodzą media społecznościowe. Skorzystaj z grup tematycznych na Facebooku – tam z pewnością znajdziesz chętnych, niekoniecznie z drugiego końca kraju. Być może erpegowcy znajdują się w Twoim mieście, lecz nawet o tym nie wiedziałeś.

Pamiętaj jednak o własnym bezpieczeństwie. Przed organizacją spotkań z osobami poznanymi online, warto zachować szczególną ostrożność. Nie każdy, kogo spotkasz w sieci, musi mieć dobre intencje. Zawsze ustal miejsce spotkania w publicznym, bezpiecznym otoczeniu, poinformuj bliskich o swoich planach oraz nie udostępniaj nieznanym zbyt wielu prywatnych informacji. Twoje bezpieczeństwo jest najważniejsze – ufaj własnej intuicji i w razie jakichkolwiek wątpliwości odłóż spotkanie na później lub wybierz alternatywne rozwiązanie, jakim jest sesja online. Zawsze możesz zagrać przez komunikator internetowy np. Discord lub wirtualny stół typu Roll20.

Bardzo możliwe, że czytając tę książkę, wcale nie chcesz prowadzić sesji jako Mistrz Gry. Wolisz wpierw uczestniczyć w niej jako Gracz. Proces poszukiwania drużyny jest bardzo podobny. W sieci z pewnością poznasz Mistrzów Gry chętnych do przeprowadzenia sesji. Warto poszukać też zjazdów i festiwali fantastycznych, zwanych „konwentami”. Być może jeden odbywa się w Twoim lub sąsiednim mieście. To zawsze wyjątkowe wydarzenia pełne miłośników gier, filmów, książek i komiksów. Znajdziesz na nich także amatorów RPG, gotowych zaprosić Cię do sesji.

Czego warto dowiedzieć przed sesją? Jeśli nikt wcześniej nie grał, powinien choć pobieżnie poznać RPG. Warto obejrzeć chociażby film z kanału „Baniak Baniaka” pt. *Co to jest RPG? (Wyjaśnienie w 12 minut)*. Będzie to bardzo dobry początek. Jeśli czasu jest więcej, zapoznanie się z jedną nagraną sesją na YouTube da pełne zrozumienie, jak będzie wyglądała zbliżająca się rozgrywka.

Poinformuj swoich przyszłych Graczy, że pod żadnym pozorem nie powinni czytać scenariusza, który planujesz przeprowadzić. Możesz przedstawić im, w co będziecie grali (np. przygodę z tej książki). Wyślij im informacje o bohaterach w postaci kart postaci, by mogli przygotować się mentalnie do odgrywanej roli. Może zechcą przebrać się na tę okazję w odpowiedni strój lub przygotować sobie makijaż (tzw. cosplay).

Co Gracze powinni przynieść na sesję? Wygodnie byłoby, by każdy posiadał własny zestaw kostek. Są dostępne w sklepach hobbystycznych pod hasłem „kostki RPG” w przeróżnych kolorach, kształtach i także cenach. Własny zestaw przyspieszy rozgrywkę. Dodatkowo każdy Gracz będzie potrzebował wspomnianej karty postaci (chyba że im je wydrukujesz), ołówek i gumki do ścierania.

Zwróć uwagę, że spędzicie razem cały wieczór (sama sesja zajmie około 3–4 godziny), a to oznacza potencjalny głód i pragnienie. Dlatego przekąski i napoje są zawsze obecne na sesjach RPG. Sugerujemy jednak, by pamiętać o celu spotkania, jakim jest gra fabularna.

Wybieramy system RPG

Obecnie rynek jest zalany mnogością systemów RPG (system = świat gry + mechanika). Nie tylko polskich, lecz także anglojęzycznych przetłumaczonych na nasz język. Osobie wchodzącej dopiero w tematykę gier fabularnych może być ciężko wybrać coś dla siebie. Przychodzimy jednak z pomocą.

Zawężmy najpierw obszar poszukiwania, wybierając bliską Ci tematykę z gatunku fantastyki. 99% systemów RPG zawiera w sobie elementy fantastyczne, więc bardzo ciężko będzie znaleźć coś pozbawionego magii, nadprzyrodzonych zjawisk czy fantastyki naukowej. Zastanów się, do czego jest Ci najbliższe. Jakie książki czytasz? Jakie filmy oglądasz? Wolisz magię i przedziwne stworzenia czy może statki kosmiczne? A może bliższy jest Ci klimat grozy? Może chcesz rozwiązywać zagadki kryminalne lub poczuć nostalgię lat 80-tych?

Na szczęście do tego wszystkiego mamy podręczniki RPG, więc znajdziesz coś dla siebie. Spróbuj wybrać ulubioną książkę lub film i wygooglować ten tytuł z frazą „RPG”. Nawet jeśli nie trafisz za pierwszym razem, wyszukiwarka podpowie coś najbliższego tej tematyce. Gdy zdecydujesz się na tytuł, nie musisz od razu kupować podręcznika głównego – jego cena może sięgać nawet 300 PLN. Wiele systemów posiada tzw. startery lub zestawy startowe, które kosztują mniej i zawierają w sobie wszystko, co potrzebne jest do rozpoczęcia zabawy, czyli podstawy mechaniki oraz scenariusz (czasem dodawane są również kostki).

Przed pierwszą sesją nie musisz przeczytać podręcznika podstawowego w całości. Ogranicz się wpieryw do zasad tworzenia postaci i opisu świata. Stworzenie bohaterów może być celem Waszego pierwszego spotkania. Zazwyczaj ów proces jest na tyle długi i wymagający, że spędzicie parę godzin na świetnej zabawie w wymyślanie charakterów, wyglądu, umiejętności i wyposażenia Waszych postaci. Na przygodę przyjdzie czas.

Wróćmy jednak do kwestii wyboru świata gry. Zakładając, że żadna pozycja erpegowa nic Ci nie mówi, możemy zasugerować kilka tytułów,

które nadadzą się na pierwszy system w zależności od tego, jakie klimaty lubicie. To tylko niektóre przykłady. Są dość popularne, wydane po polsku i łatwo dostępne na naszym rynku.

Fantasy – „Warhammer”, „Thorgal” lub „Jedyny Pierścień”

Science Fiction – „Tajemnice Pętli”, „Obcy” lub „Diuna”

Horror i śledztwo – „Zew Cthulhu”, „Dark Heresy” lub „Delta Green”

Postapokalipsa – „Fallout”, „Koniec Świata: Apokalipsa Zombie” lub „Neuroshima”

Dla dzieci – „Equestria”, „Opowieści Baśniomistrza” lub „Mistrz Baśni”

Superbohaterowie – „Herosi vs. Horrory”

Cyberpunk – „Cyberpunk RED”

Tworzenie postaci

Na potrzeby pierwszej sesji zdecydowanie polecamy wykorzystać gotowe postaci. Często są zawarte już w scenariuszu czy zestawie startowym. Są zbalansowane, interesująco przygotowane, a ich umiejętności mogą przydać się bezpośrednio w nadchodzącej przygodzie np. jeśli dostępna jest postać hakera, z pewnością wykorzystacie jego wiedzę podczas rozgrywki. Dodatkowo najczęściej możecie zapoznać się również z ilustracjami przedstawiającymi wybranych przez Was bohaterów.

Tworzenie postaci jako zespołu jest jednym z ciekawszych elementów RPG. Proponujemy też w ten sposób zacząć spotkanie z przyjaciółmi. Łatwo się do tego przygotować, ponieważ wystarczy tylko przeczytać rozdział o tworzeniu postaci i krok po kroku wypełniać arkusz (kartę postaci). O takim porządnym i przemyślanym kreowaniu protagonisty można pisać bardzo długo, ale tutaj ograniczymy się tylko do kilku uwag.

Niech Gracze stworzą drużynę, której członkowie uzupełniają się umiejętnościami. Na początek dobrze jest podzielić się odpowiedzialnością i rolami, by uniknąć sytuacji, gdzie mamy samych wojowników czy pilotów statków kosmicznych. Na bohaterów czekają różnorodne prze-

ciwności, więc zróżnicowane powinny być również zdolności postaci oraz ich profesje. Z pewnością zespół rycerzy poradziłby sobie w każdej potyczce bitewnej, jednak w scenie skradania się mogą mieć problem i wtedy przydałby się łotrzyk. Podpowiadamy, że najczęściej drużyny składają się z:

- wojownika, mogącego zadawać i otrzymywać obrażenia,
- inteligenta, którym często jest czarodziej, kapłan lub badacz,
- łotrzyka, potrafiącego się ukrywać, a nawet czasem skradać.

Jeśli powyższe role są obsadzone, kolejne osoby mogą skoncentrować się na byciu przydatnym, gdy dojdzie do sytuacji, w której:

- będzie trzeba kogoś przekonać lub oszukać (postać z wysoką charyzmą),
- zając się mechanizmami (rzemieślnik lub mechanik),
- wesprzeć drużynę w dzikich ostępach (typ myśliwego).

Oczywiście niektóre postacie pozwolą połączyć powyższe role. Przykładowo, paladyn będzie zarazem wojownikiem i kapłanem. Z kolei iluzjonistą może być inteligentna postać potrafiąca skradać się. Bawcie się w konstruowanie drużyny i postaci Graczy. Nie zapomnijcie nadać im nieco charakteru jeszcze przed sesją – wypiszcie pasje i marzenia bohaterów, ich prywatne cele i wspomnienia. Na koniec wymyślcie ciekawy ekwipunek.

Scenariusz na scenariuszu

Przygotowujesz się do pierwszej sesji, więc jeszcze nie wiesz, że ten proces może trwać wiecznie, jeśli nie powiesz sobie kiedyś „Stop! Jestem już gotowy”. Nie należy przesadzać na tym etapie, szczególnie przed pierwszą sesją, która z pewnością wyjdzie świetnie. Skoro wszyscy jesteście nowi w tym świecie, nie macie wygórowanych oczekiwań i czas spędzony razem w zupełności wystarczy, by uznać spotkanie za udane. Istnieje jednak kilka elementów, z którymi warto zapoznać się przed sesją RPG.

Scenariusz przygody jest niezbędny. Dla przykładu popatrz na część „Zachowaj spokój i graj w RPG” – jest to instrukcja dla Ciebie, jak poprowadzić sesję. Wszystkie istotne informacje zawarte zostały w punk-

tach, z którymi należy zapoznać się po kolei. Uznajmy to za „przepis na przygodę”, przygotowany potencjalnie dla każdego prowadzącego. Nic nie stoi na przeszkodzie, a nawet jest wskazane, by Mistrz Gry na jego podstawie zrobił scenariusz własny.

„Scenariusz własny” to taki, który został uzupełniony o Twoje notatki, uwagi, punkty i przede wszystkim opisy. Być może uznasz, że dana scena wymaga dokładniejszego, narracyjnego nakreślenia. Może napotkana postać jest według Ciebie niewystarczająco charakterystyczna. Może zechcesz dodać nieco pikanterii do sceny akcji. To oznacza, że dopasowujesz scenariusz do siebie i swoich Graczy. I bardzo dobrze. O to właśnie chodzi. Najważniejszy cel każdej sesji jest zawsze jeden – wszyscy przy stole powinni dobrze się bawić. Jest to po części Twoja rola jako prowadzącego spotkanie. Jednak, jeśli nie będziesz posiadał scenariusza (szczególnie przy pierwszych sesjach), możesz się pogubić, co niesie ryzyko utraty immersji.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, byś do pierwszej sesji napisał własny scenariusz. Być może masz już w głowie odpowiednią fabułę, ciekawych bohaterów i nagłe, emocjonujące zwroty akcji. Będzie to jednak bardzo wymagające przedsięwzięcie.

W tym rozdziale poprowadzimy Cię przez proces przygotowania do pierwszej sesji na podstawie tzw. gotowca, czyli opublikowanego już scenariusza. Najpierw przeczytaj go w całości przynajmniej raz. Czytając scenariusz RPG, dobrze jest robić notatki, ponieważ wyobrażenia i kreatywność będą podpowiadać Ci ciekawe sposoby na wzbogacenie scen, z którymi się zapoznajesz. Zapisuj wszystko, co przyjdzie Ci do głowy np. by przygotować charakterystyczny element odzieży bohatera niezależnego, w scenie walki puścić energiczną muzykę z głośników, zakupić przed sesją świece dla klimatu. Czytając przygotowane w scenariuszu opisy scen, możesz pomyśleć, że sam napisałbyś to lepiej – tutaj przyda się notatnik. Zapisuj wszystko, co uważasz, że bardziej przemówi do Twoich Graczy.

Scenariusz zawiera sporą ilość instrukcji, których nie musisz mieć przed sobą podczas samej sesji. Są one potrzebne do jednokrotnego przeczytania, ale potem stają się zbędne. Dlatego Twój scenariusz po-

winien ograniczyć się do samych opisów, punktów zdarzeń i krótkich notatek dla Ciebie np. „Teraz załóż kapelusz” albo „Włącz utwór X”. Weź pod uwagę, że pamięć bywa zawodna. Wyobrażając sobie nadchodzącą przygodę, możesz widzieć oczyma wyobraźni pewne sceny. Jednak od czasu napisania swojego scenariusza, do sesji minie trochę czasu. Możesz zapomnieć o pewnych własnych ustaleniach. Dlatego zanotowanie uwag (np.: „mów tutaj szybko i nerwowo” przed sceną spotkania z bohaterem niezależnym) będzie dobrym przypomnieniem.

Niektórzy uważają, że obraz wart jest tysiąca słów. Podczas sesji możesz dokładnie opisywać zdobione pomieszczenia czy wykwintnie ubraną damę, jednak, gdy pokażesz grafikę przedstawiającą postać lub lokację, Gracze dużo szybciej zrozumieją, co chcesz im powiedzieć. Przygotuj sobie kilka ilustracji, które pomogą zastąpić opis miejsca czy osoby. Upewnij się w ten sposób, że wszyscy grający wyobrażają sobie to samo. Nie oznacza to, że masz każdy opis zastąpić obrazkiem. Potraktuj to jako wsparcie przy pierwszych sesjach. Unikniesz sytuacji, gdy pod koniec spotkania Gracz powie „A ja myślałem, że ona była blondynką” albo „Sądziłem, że ten dom miał tylko jedno piętro”.

Często scenariusze posiadają gotowe pomoce dla Graczy. Są zebrane na końcu tekstu lub pod kodem QR do pobrania i druku. Znajdziesz wśród nich poszlaki, które mogą odnaleźć bohaterowie, gotowe ilustracje czy nawet karty postaci. Pamiętaj, by wydrukować je przed sesją i trzymać pod ręką. Najlepiej, by poza kartami postaci, nie były widoczne dla Graczy, gdyż zawierają wskazówki do dalszej gry. Przydadzą się w odpowiednim momencie.

By nadać klimat spotkaniu z przyjaciółmi na sesji RPG, przygotuj świece lub słabsze, niższe światło – granie przy silnym, górnym oświetleniu może utrudnić działanie wyobraźni – im więcej widzimy, tym mniej sobie wyobrażamy. Poszukaj klimatycznych utworów pasujących do tematu Waszej sesji (polecamy ambient lub utwory pozbawione wokalu). Możesz bawić się muzyką podczas przygody, lecz nawet puszczanie całej playlisty powinno wystarczyć na początek.

Przekąski i napoje polecamy zostawić Graczom – niech dołożą swoją „cegielkę” do przygotowań. Pamiętaj, że zamawiana w trakcie sesji pizza

z jednej strony da Wam przerwę, której możecie potrzebować. Z drugiej zakończy proces wczuwania się w klimat przygody, do którego będzie trzeba wrócić z pełnym brzuchem.

Jeśli masz już scenariusz z własnymi notatkami, listę utworów muzycznych, grafiki do pokazania, wydrukowane karty postaci, elementy przebrania czy nawet świece, uznajmy, że jesteś gotowy na pierwszą sesję. Teraz możesz umawiać się ze znajomymi na konkretny dzień, godzinę i miejsce.

Dzień, godzina i miejsce

Sesja RPG nie jest spotkaniem na pogadankę. Macie konkretny cel – dobrze bawić się w świecie wyobraźni. Dlatego należy spełnić kilka istotnych warunków, by takie spotkanie odniosło sukces.

Przede wszystkim Wasz wspólny, wolny, przeznaczony na sesję czas nie powinien mieć ograniczeń. Przygoda potrafi się przeciągnąć i byłoby dobrze, by każdy z grających miał możliwość pozostania przy stole nieco dłużej, jeśli sytuacja będzie tego wymagała.

Czasem może być trudno znaleźć taki dzień, by po sesji nikt nie musiał od razu gdzieś jechać lub uczestniczyć w innym spotkaniu. Postarajcie się, by to był czas tylko dla Was – relaks jest istotny dla ludzkiego zdrowia. Prawdopodobnie pierwsze spotkanie przerodzi się w kolejne, co pomoże zbudować lepszą atmosferę między Wami i zacieśnić więzi. To też przełoży się na większą radość ze wspólnego grania i wzajemny komfort. Dlatego jeśli dobrze zaplanujecie ten moment, silniej zanurzyć się w grę i osiągnięcie większą satysfakcję z rozgrywki. Wybierzcie dzień, gdy wszyscy możecie poświęcić czas na rozrywkę bez presji i oczekujących zobowiązań.

Grać rano czy wieczorem? Wybór pory to kwestia indywidualna. Rankiem macie przed sobą cały dzień i istnieje większa szansa, że przedłużona sesja zakończy się naturalnym rytmem. Wieczorem możecie być zmęczeni po ciężkim dniu pełnym obowiązków związanych ze szkołą lub pracą. Pamiętajcie, że ponowny przypływ energii zazwyczaj następuje około godziny 18:00, lecz późniejsze rozpoczęcie sesji, która będzie

trwała wiele godzin (i z reguły jest emocjonalnie i umysłowo męcząca), może znużyć uczestników do granic możliwości. Wieczór bywa lepszą porą na uruchomienie wyobraźni – mamy obowiązki za sobą i możemy myśleć głównie o przygodzie.

Wspomnijmy ponownie o zaplanowaniu przerwy. Profesjonalni Gracze i weterani RPG potrafią grać bez przerwy przez wiele godzin. Początkujący jednak potrzebują co jakiś czas rozprostować kości czy przewietrzyć się. Nie odbieraj im tego. Z pewnością wrócą z nową energią. Dlatego postaraj się znaleźć w scenariuszu chwilę na przerwę, która nie wywoła zamieszania fabularnego np. po scenie akcji, spotkaniu i rozmowie z napotkaną postacią, ale przed opisem nowego miejsca.

Najczęściej sesje RPG odbywają się u kogoś z grających. Często to Mistrz Gry zaprasza drużynę do siebie z kilku powodów. Ma wcześniej czas na przygotowanie przestrzeni – odpowiednie ustawienie stołu, krzeseł, naczyń, rozłożenie pomocy i kart postaci, podłączenie laptopa i głośników itd. Nie wymaga to od MG przenoszenia ze sobą wielu elementów sesji (podręczniki i sprzęt potrafią sporo ważyć).

Co jednak zrobić, jeśli nikt z Was nie ma możliwości zorganizowania spotkania w swoim domu? Współlokatorzy, rodzice, dzieci czy nawet głośni sąsiedzi mogą skutecznie przerwać sesję i wybić z tak ciężko tworzonego klimatu. Z pomocą przychodzi kilka rozwiązań np. wizyta w miejskiej bibliotece lub domu kultury – pamiętajcie jednak, by uprzedzić obsługę, co będziecie robili i zapytać, czy to nie przeszkodzi innym w korzystaniu z budynku. Jako że gry fabularne są coraz popularniejsze, w dużych miastach można wynająć salę przystosowaną do rozegrania sesji. Możesz przeszukać sieć i sprawdzić, czy taka możliwość istnieje również w Twoim miejscu zamieszkania.

Upewnij się, że miejsce na sesję pozwoli Wam w spokoju cieszyć się własnym towarzystwem – jest ciche, ciepłe, higieniczne i odpowiednio oświetlone. Nie przejmuj się otaczającym wyposażeniem, ponieważ gdy tylko zaczniecie przygodę i porwiesz wszystkich swoimi opisami, zapomnicie o stojącym w rogu telewizorze, regale z naczyniami, czy nawet siedzących dalej osobach odwiedzających bibliotekę.

Zaczynamy sesję

Nawet doświadczonym Mistrzom Gry czasem trudno jest zacząć sesję. Jest to najczęściej spotkanie znajomych, którzy nie widzieli się przez jakiś czas i chcą nadrobić zaległości towarzyskie, opowiedzieć o niedawno obejrzanych filmach czy przeczytanych książkach. Nie ma w tym nic złego, póki nie zajmuje czasu, który mamy poświęcić na cel spotkania, czyli grę fabularną. W odpowiednim momencie zarządź koniec pogawędki i porę na rozpoczęcie sesji.

Zadbajcie o atmosferę, która wprowadzi Was w klimat przygody. Zalecamy przede wszystkim wyciszenie telefonów. Jeśli ktoś czeka na ważną wiadomość lub musi być dostępny, zróbcie wyjątek. Nagły sygnał połączenia może jednak wyrwać każdego z głęboko przeżywanej fabuły. Pomóc Wam może również nastrojowa muzyka, świece lub przygaszone światło, założone przebrania i tabliczka „Nie przeszkadzać” wywieszona po drugiej stronie drzwi.

Jeśli wszyscy są już na swoich miejscach, mają przed sobą karty postaci, notatnik, ołówek, gumkę, własne kostki, przekąski i napój, Mistrz Gry może rozpocząć spotkanie według przygotowanego scenariusza. Na początku dobrze byłoby przypomnieć zasady gry, które można streścić w następujących punktach:

1. Spotkałiśmy się, by rozegrać sesję RPG.
2. Staramy się wspólnie tworzyć klimat poprzez odgrywanie postaci i zaangażowanie w fabułę.
3. W miarę możliwości nie przeszkadzamy innym w wypowiedziach oraz nie przerywamy immersji niepotrzebnymi dygresjami i żartami (tzw. offtopy, czyli wypowiedzi nie nawiązujące do przygody).
4. Co dzieje się przy stole, zostaje przy stole. Oznacza to, że stajecie się postaciami, które mają inne charaktery i niekoniecznie się lubią. Mogą pojawić się między nimi kłótnie, zdrady, a nawet walka na śmierć i życie. Wszystko powinno mieć jeden cel: dobrą wspólną zabawę i służyć fabule.

5. Mistrz Gry nie jest przeciwnikiem Graczy, odgrywa jednak przeciwników, zarządza rzuty kostkami i potencjalnie utrudnia osiągnięcie sukcesu. Wszystko celem dobrej zabawy.

Szczególnie podczas pierwszej sesji, dobrze byłoby przedstawić zarys świata, w którym przyjdzie grającym spędzić następne godziny. Jak wygląda polityka i geografia krainy, jakie niebezpieczeństwa mogą czyhać na podróżników, jakie rasy zamieszkują okoliczne ziemie, czy jak wygląda system monetarny w danym państwie. Warto opisać także poziom technologiczny świata, wiarę w bogów albo obecność magii, jednym słowem wszystko, co Gracze powinni wiedzieć na potrzeby przygody. Ewentualne braki zostaną uzupełnione w trakcie gry.

Następnie jako Mistrz Gry powinien streścić mechanikę gry, czyli na czym polegają testy i którymi kostkami rzucaamy, jak odczytywać kartę postaci. Przedstaw nieco zasady narracji – by Gracze pozwalali dokończyć Twoje opisy i mieli również przestrzeń na swobodną wypowiedź.

Gracze powinni wiedzieć, w jakiej sytuacji znajdują się ich postacie. Może są mieszkańcami małego miasteczka i wkrótce się poznają? A może są dawnymi przyjaciółmi w trakcie podróży i trzeba im wytłumaczyć, dokąd zmierzają? Określ ich obecny stan, okolicę i warunki, w jakich wkrótce dojdzie do pierwszej sceny.

Znając mechanikę, świat i zarys nadchodzącego początku fabuły, pozwól Graczom przedstawić swoje postacie. Każdy już powinien znać własnego bohatera, lecz pewnie nie wie zbyt dużo o reszcie drużyny. Uczestnicy mogą kolejno opisać swoje postacie, biorąc pod uwagę wygląd, wiek, widoczne wyposażenie oraz towarzyszące im zwierzęta czy obsługiwane maszyny. Bohater Gracza ma pewien charakter (na ten moment tylko z założenia), marzenia, cele i uczucia – to także można w skrócie przedstawić przy stole. Patrząc z metapoziomu na potrzeby gry fabularnej, bohater to także zbiór liczb i umiejętności. Jeśli Gracz o tym zapomni, poproś o przedstawienie słabych i mocnych stron jego postaci. Kiedy drużyna może liczyć na danego bohatera (np. gdy trzeba kogoś przekonać)? Według jakich cech dominuje (np. jest wyjątkowo silna), a w jakich odpuszcza (np. niska inteligencja) i daje przestrzeń do działania towarzyszom? Im lepiej postać zostanie przedstawiona, tym

dokładniej wszyscy ją sobie wyobrazicie. Zdarza się, że scenariusz zakłada, iż bohaterowie mają ukryte cele – np. ktoś jest zdrajcą i działa na niekorzyść zespołu. Absolutnie nie należy tego zdradzać.

Przed lekturą dalszej części rozdziału, dobrze byś zaznajomił się z teorią Josepha Campbella o „podróży bohatera”¹. Możesz też obejrzeć poradnik filmowy na kanale „Baniak Baniaka” opisujący tę teorię w nawiązaniu do RPG*. W wielkim skrócie, każdy bohater musi przejść przez szereg etapów, by można było mówić o fabularnej historii jego wyprawy. Po zrozumieniu zamysłu tej analizy zobaczysz, że rzeczywiście każda dobra opowieść zawiera większość (jeśli nie wszystkie) wymienione etapy, które są niezbędne dla właściwej konstrukcji świata przedstawionego. Niektóre elementy można ominąć, pewne przedstawić w innej kolejności, lecz zawsze fabuła sprowadzi się właśnie do tego zestawienia zaproponowanego przez J. Campbella¹.

Baniak Baniaka #08: Podróż bohaterów.



Film, YouTube, <https://l.baniaka.pl/poradnik-08>.

W prezentowanej książce odwołujemy się głównie do modelu rozwoju postaci, który w pewnym zakresie nawiązuje do monomitu Josepha Campbella. Jest to jeden z najbardziej rozpowszechnionych modeli opisu narracji heroicznej wykorzystywanych w projektowaniu fabuł, filmów oraz gier. Przyjęcie takiego podejścia pozwala, naszym zdaniem, w przystępny sposób wprowadzić zwłaszcza mniej doświadczonych czytelników w problematykę gier fabularnych. Warto jednak podkreślić, że nie jest to jedyny sposób prowadzenia opowieści o bohaterach. Maureen Murdock proponuje alternatywny model, który w dosłownym

¹ Film jest z 2014 roku, trwa tylko 8 minut i jest dobrym podsumowaniem Campbellowej teorii – <https://www.youtube.com/watch?v=vmAifq7fKOQ>).

tłumaczeniu można określić jako „podróż bohaterki”. Zwraca on uwagę na doświadczenia pomijane w klasycznym monomicie, przede wszystkim napięcia między wymaganiami otoczenia a własną tożsamością, proces odzyskiwania sprawczości oraz odbudowywania relacji z innymi (Murdock, 2020). W badaniach nad narracjami growymi i współczesną fantastyką perspektywa ta służy do opisu bohaterek i bohaterów, których rozwój nie opiera się wyłącznie na ekspansji, zwycięstwie i indywidualnym triumfie, lecz na negocjowaniu więzi, zależności i granic (Bednorz, 2021).

Inne ujęcia gier fabularnych i gier wideo wskazują ponadto, że doświadczenie wspólnego opowiadania historii, także w grach fabularnych, może prowadzić do świadomego poszukiwania rozwiązań wykraczających poza campbellowski schemat (Bowman, 2024). Jednym z takich modeli jest figura antybohatera, w której klasyczny wzorzec bohatera zostaje pokazany w sposób ironiczny lub całkowicie odwrócony. Ulrich Bröckling interpretuje takie postacie jako różne sposoby podważania tradycyjnego wzoru bohatera, związane ze zmianami we współczesnych społeczeństwach i mediach (Bröckling, 2019). Modeli rozwoju bohaterów jest oczywiście więcej, co sprawia, że monomit Campbella należy traktować jako jedno z możliwych, a nie jedyne rozwiązanie.

Przychodzi moment na odegranie pierwszej sceny zwanej Codziennością. Bohaterowie przeżywają dzień jak każdy inny – są w podróży, siedzą w karczmie, spotykają się po pracy lub jadą na wakacje. To jeszcze nie jest moment, aby rozpocząć przygodę. Należy dać Graczom kilka minut, by zdołali wszyscy po raz pierwszy wypowiedzieć się jako ich bohaterowie. To bardzo ważna chwila.

Jeśli Gracze nie wiedzą, o czym porozmawiać odgrywając postacie, możesz zaproponować im tematy pogody lub celu wyprawy. Niech wypowiedzą swoje opinie na przykład o aktualnej polityce w świecie gry (opowiedziałeś o niej we wstępie, prawda?) czy nawet wyrażą obawy związane z opisem ich bohaterów. To może być zwykła pogawędka, lecz pozwoli nakreślić charakter postaci i da przestrzeń do odegrania sposobu mówienia. Jeśli towarzyszy im prowadzony przez Ciebie bohater niezależny, to on może zadawać pytania pomocnicze. Dla przykładu, jest

to właściciel powozu, którym podróżują bohaterowie i może wyrazić zaniepokojenie szybko zachodzącym słońcem lub spytać każdego o cel podróży.

Zew przygody i dalej z górki

Gdy Gracze już porozmawiali, odgrywając postacie, nadchodzi moment, który zawsze rozpoczyna przygodę. Ten zryw, problem, awaria czy napad wyciągają bohaterów z codzienności i pakują w tarapaty. Ich rytm życia zostaje zaburzony i by do niego powrócić, muszą uporać się z problemem, co zajmie im przynajmniej jedną sesję.

Po Zewie przychodzą kolejne i kolejne sceny, zazwyczaj zakończone decyzjami bohaterów. Nie ma co ukrywać, że często scenariusz jest tak skonstruowany, by wybór postaci był oczywisty i niejako przewidziany z góry. Dlatego nie przejmuj się, bo w większości wypadków będziesz miał nakreślony kolejny krok przygody. Wystarczy przechodzić z punktu do punktu.

Prowadzenie sesji to nie tylko same opisy i rozmowy, choć je również można wzbogacić. Dlatego przedstawiamy kilka porad na trwającą sesję:

1. Postacie niezależne – Drużyna napotka wielu bohaterów pobocznych, kierowanych przez Mistrza Gry. Nie jest możliwe, by każdego odegrać inaczej, by mieli inny głos, mimikę i zachowanie. Postaraj się jednak, by kilku kluczowych bohaterów niezależnych było starannie przygotowanych. Weź do ręki rekwizyt (np. fajkę lub źdźbło trawy), zmień sposób mówienia (głośność, szybkość i ton), zacznij inaczej gestykulować czy chociażby zmień pozycję, w jakiej siedzisz. Te kilka postaci zostanie zdecydowanie lepiej zapamiętanych. To też wskaże Graczom, że są to bohaterowie istotni dla fabuły.
2. Czas na akcję – Jako MG wiesz, kiedy rozpoczyna się fragment przygody mający na celu zwiększenie tętna u Graczy. To może być pościg, porwanie, walka czy nawet finałowe negocjacje. Zwiększ tempo narracji, mów głośniej, nawet krzyknij, patrz w oczy grających, uderz w stół, wstań z krzesła i spójrz na nich z góry. Ważne

jest przerwanie typowej narracji energicznymi opisami i dodatkowym, intrygującym elementem. Zobaczysz, że Twoje emocje udzielą się pozostałym.

3. Zastąp znaczący test zagadką – Gdy drużyna musi poradzić sobie z napotkaną przeszkodą np. otwarciem zamkniętej na klucz skrzyni, nie załatwiaj tego testem jednej umiejętności. Wyciągnij niespodziewanie przygotowaną dla Graczy (nie bohaterów) zagadkę, rebus lub anagram. Niech zastanowią się przez chwilę nad rozwiązaniem. Jeśli to współgrający odnajdą odpowiedź, ich postacie także osiągną sukces. Pamiętaj jednak, że zagadka może pozostać nierozwiązana, zatem nie powinienes za nią „ukrywać” nagrody, która musi wystąpić w scenariuszu. Za testem zawsze powinno znajdować się coś opcjonalnego do zdobycia np. ułatwienie w finale sesji w postaci magicznego przedmiotu.

Mistrz Gry jest niczym nauczyciel w klasie. Pilnuje ustalonego porządku. Musi mierzyć się także z przeszkadzającymi gadułami. Nie w każdej scenie będzie brała udział cała drużyna. Czasem ktoś odłączy się na chwilę (na przykład: bo lepiej się skrada i idzie samotnie na zwiad) i należy z nim przeprowadzić indywidualną scenę. Rzeczywiście reszta osób przy stole może nieco się nudzić, dlatego warto zasugerować im przerwę. Możesz też zachęcić ich, by posłuchali, jak idzie członkowi drużyny – chyba że wolisz, by reszta nie znała wyniku tej sceny. Jeśli jednak chcą zostać i słuchać, nie powinni przeszkadzać. Niewskazane jest także dopowiadanie czegoś do tego fragmentu scenariusza z boku czy „zza ściany”. Mistrz Gry ma prawo odegrać scenę z jednym Graczem, byle nie trwała ona rzeczywiście za długo, bo pamiętajmy, że wszyscy chcą być częścią opowieści.

Ważnym pojęciem podczas prowadzenia sesji jest „spotlight”, co można rozumieć jako czas poświęcony jednemu Graczowi jakby zwrócony był na niego wtedy reflektor sceniczny. Kierowanie tym światłem przy stole należy do Mistrza Gry. Jeśli uważa, że jeden Gracz „kradnie” go dla siebie zbyt wiele, może pokusić się o przekierowanie uwagi drużyny ku grającym, którzy mieli go zdecydowanie mniej. Przy stole zasiadają przeróżne osoby – niektóre bardzo ekspresyjne, inne wolą rzadziej zabierać głos,

jeszcze inne mają trudność z przebicciem się w towarzystwie. Rola Mistrza Gry polega na tym, by tych wycofanych spytać bezpośrednio: „A co teraz robi twoja postać?”. W ten sposób okazujemy, że każda akcja, zdanie czy opis jest istotny dla dobra opowieści i nie zostawiamy nikogo w tyle. Z drugiej strony nie staraj się wyciągać grających na siłę do odpowiedzi przed całą drużyną. Wielu Graczy woli bezpieczną pozycję obserwatora. Mistrz Gry powinien ocenić na kogo i kiedy kierować reflektor, by na koniec sesji stwierdzić: każdy dobrze się bawił.

Kierując się ku końcowi sesji, pragniemy zwrócić jeszcze uwagę na potencjalnie trudną sytuację. Gracze mogą nie zrozumieć, gdzie „odbywa” się przygoda. Być może zdecydują, że ich postacie powinny udać się do miejsca, którego nie przewidywał plan Mistrza Gry. Jeśli fabuła idzie zgodnie ze scenariuszem, można uznać, że pociąg jedzie po właściwych torach. Problem pojawia się, gdy dochodzi do wykolejenia. Nie przejmuj się, to stanie się prędzej czy później i pewnie nie raz.

Przede wszystkim zachowaj spokój. Bohaterowie szukają przeróżnych rozwiązań problemu zawartego w przygodzie i łapią się różnych wątków. Mogą chcieć pojechać do miejsca, gdzie nie wiesz, co się obecnie dzieje. Jeśli zbyt przekonująco odegrałeś rolę pobocznej, zupełnie nieistotnej postaci, bohaterowie mogą uznać, że warto byłoby ją śledzić i dowiedzieć się o niej czegoś więcej (skąd mają wiedzieć, że wymyśliłeś ją na poczekaniu i nie ma dalszego wpływu na fabułę). Jeśli tak się stanie, możesz poprosić o kilka minut dla siebie, by nadrobić te zaległości. Wyobraź sobie typowe miejsce, gdzie jadą postacie – jak wygląda, kto tam się znajduje, jak to miejsce pachnie, jakie dźwięki tam słyszać – i opisz rezultat. Ty wiesz, że nie tamtędy prowadzi fabuła i wkrótce Gracze też to będą wiedzieli.

Gdy bohaterowie chcą zbadać nowe miejsce znajdujące się z dala od głównych torów przygody, możesz zawsze podsumować takie przeszukiwanie stwierdzeniem: „Niestety nie znaleźliście tutaj nic nowego, co mogłoby nadać kierunek waszemu śledztwu” lub „Nie natrafiliście na nic ciekawego, więc raczej nie tędy prowadzi droga do rozwiązania sprawy”. Nic nie szkodzi, jeśli będziesz oszczędny w opisach. Gracze powinni wyczuć, że to nie ten kierunek.

Podobnie należy postąpić z napotkaną osobą, z którą chcą porozmawiać bohaterowie, a Ty nic o niej nie wiesz. Wyobraź sobie typowego przedstawiciela zawodu reprezentowanego przez tę postać. Skorzystaj z własnego doświadczenia, o ile to możliwe. Pomyśl, jak jest ubrana, wyposażona i czym się obecnie może zajmować. Nadaj jej popularne w danym świecie i czasie imię. Opisz Graczom tę postać i wypowiedz się jego lub jej ustami, lecz bez większego zaangażowania w rozmowę. Możesz podsumować to spotkanie słowami: „Czujecie, że ta rozmowa nie wniosła nic nowego, więc rozwiązania należy szukać gdzie indziej”.

Jeśli Gracze całkowicie pogubią się w swoim śledztwie, podsumuj wszystko, czego się dowiedzieli (mogą zrobić to również na głos oni sami). Zaznacz mocniej te poszlaki, które są kluczowe dla scenariusza. Zasugerujesz w taki sposób, że warto im się przyjrzeć jeszcze raz. Nie ma nic złego w tym, by cofnąć się fabularnie (zwyczajnie udać się jeszcze raz) do wcześniejszego miejsca i ruszyć od niego dalej ku zakończeniu, ale już po właściwych torach.

Takie zjechanie na niewłaściwą trasę może być szansą dla Mistrza Gry, by wprowadził wątki i poszlaki, które przepadły wcześniej. Może zapomniełeś o czymś wspomnieć podczas ostatniej rozmowy z bohaterem niezależnym, może postaci nie znalazły istotnego przedmiotu w poprzedniej lokacji – teraz jest czas, by przekazać im te elementy i by powrócili na właściwy tor.

Finał przygody

Ostatnia scena przygody jest wynikiem dotychczasowych wyborów bohaterów. Bardzo możliwe, że podczas sesji nie wygląda tak, jak to przewidziano w scenariuszu. Może też zakończyć się w zupełnie inny sposób. Dlatego bądź gotów na pełną improwizację i wachlarz możliwych zakończeń. Do tej pory, po tak wielu przeróżnych scenach, powinieneś mieć na tyle rozgrzany zmysł Mistrza Gry, że poradzisz sobie doskonale.

Na tej ostatniej prostej przed metą postaraj się wycisnąć z siebie i Graczy jeszcze więcej. Podbij ich emocje, ile zdołasz. Jeśli koniec przygody to walka z głównym antagonistą, pozwól Graczom poczuć się ni-

czym bohaterowie. Niech ich plan zadziała, niech zatriumfują i wygrają, choć jakimś kosztem. Bądź też gotów na ich porażkę, choć spróbuj odwlec ją kilkoma rzutami potencjalnie ratującymi sytuację.

Pamiętaj, że finał przygody to też odpowiednia pora na śmierć bohatera. Czy to przez poświęcenie dla dobra drużyny, oddanie życia w imię ratowania świata czy zwyczajne pokonanie przez czarny charakter – teraz postać może zginąć. Oznacza to niestety brak możliwości brania udziału w kolejnych przygodach, ale nie warto się załamywać. Jedną z najciekawszych właściwości gier fabularnych jest możliwość stworzenia kolejnej postaci. Jeśli już dojdzie do sytuacji, że Gracz traci bohatera, zaznacz, że ta śmierć jest znacząca i wniosła wiele do fabuły. Dzięki niej reszta drużyny zyskała motywację do zemsty, zdołano zapobiec zniszczeniu miasta czy może nawet odkryto tajemnicę, będącą sposobem na ratunek dla innych ludzi. Heros zostanie zapamiętany, będą o nim śpiewane pieśni i powstanie niejeden pomnik ku jego chwale.

Po scenie kulminacyjnej warto zrobić jeszcze chwilę powrotu do codzienności naszych bohaterów. Niech złapią oddech, porozmawiają spokojnie ze sobą, a może nawet zaplanują w kilku zdaniach dalsze losy drużyny. To też moment, by Mistrz Gry podsumował przygodę i zakończył ją potencjalną zachętą na kolejną. Może zło nie zostało do końca pokonane i trzeba podążać jego dalszym tropem? Kto inny ma tego dokonać, jeśli nie nasi bohaterowie? Zastanów się, czy warto pokusić się o taką „scenę po napisach”.

Kilka sesji połączonych wspólnym wątkiem (nie tylko tymi samymi bohaterami) nazywa się kampanią. Być może problem rozwiązywany przez postacie jest na tyle skomplikowany, że wymaga więcej czasu i środków. Jeśli główny przeciwnik zdołał zbiec lub cudem przeżył walkę, trzeba stawić mu czoło ponownie na następnej przygodzie. To właśnie kampanie jako połączone sesje, a nie „jednostrzały”, są najczęściej rozgrywane przy erpegowym stole. Mając więcej czasu fabularnego, Mistrz Gry będzie w stanie pogłębić historię, którą wspólnie tworzycie. Wątki będą liczniejsze, ciekawsze i bardziej angażujące, o ile nie ogranicza Was czas tego jedyne go spotkania. Zastanówcie się, czy chcecie przekształcić tę rozrywkę w coś dłuższego.

Pamiętaj, by podziękować wszystkim za wspólną zabawę. Przypomnij też, że to co się stało między postaciami, powinno między nimi pozostać. Jeśli między bohaterami doszło do niesnasek, nie może to przenieść się na konflikt między Graczami. Zaznacz wyraźnie granicę: to nie Justyna zaatakowała Tomka – to była jej bohaterka, która widocznie miała ku temu powód. To tylko zabawa i nie powinno się przenosić jej konsekwencji na życie poza stołem.

Nie odchodźcie jeszcze

Zróbcie przerwę. Jest teraz potrzebna, by przede wszystkim wyjść z postaci. Znów jesteście grupą przyjaciół przy jednym stole. Można się przewietrzyć i coś przekąsić. Jednak jeszcze nie kończycie sesji. Przede wszystkim porozmawiajcie o tym, co się właśnie stało. Oceńcie przebieg zabawy. Niech każdy chętny opowie, co mu się podobało i czy chciałby ponownie zagrać. Gracze mogą Cię spytać, co by było, gdyby podjęli inne decyzje w przygodzie. Nie musisz tego zdradzać, ale zazwyczaj dobrze jest znać swój wpływ na kształt opowieści.

Niektórzy w RPG cenią nie tylko fabułę i zabawę, ale rozwój bohatera pod kątem liczbowych statystyk i możliwości. W wielu systemach tuż po przygodzie następuje etap otrzymania Punktów Doświadczenia (też zwanych PD-kami), które pozwolą zwiększyć cechy czy nabyć nowe umiejętności odgrywanym postaciom. Jest to forma nagrody za przeżytą przygodę. Każdy bohater opowieści powinien się rozwijać.

Nie rozchodźcie się od razu po zakończonej sesji. Spędźcie ze sobą jeszcze chociaż dziesięć minut. Pozwólcie sobie ochłonać. Dać ostygnąć emocjom. Sprzątnijcie wspólnie, nie zostawiając gospodarzowi tego przykrego obowiązku. Sugerujemy też, by to Mistrz Gry zabrał wszystkie karty postaci. Gracze mają tendencję gubienia lub zapominania o nich przy następnym spotkaniu – zdjęcie lub skan karty to też dobry pomysł. Pozbierajcie kostki, zabierając tylko własne.

Scenariusz RPG „CISZA POD KORONAMI”

Autor: Michał „Baniak” Bańka

Poruszane tematy (triggery): *zjawiska nadprzyrodzone, krzywdzenie zwierząt, brutalność, śmierć*

Scenariusz „Cisza pod koronami” stworzyłem z myślą o początkujących Mistrzach Gry i ich Graczach. Jeśli zamierzasz uczestniczyć w rozgrywce jako Gracz, nie czytaj dalej. Pozostaw to prowadzącemu, by mógł przygotować się do Waszej wspólnej zabawy.

Mistrzu Gry, przed Tobą instrukcja zabawy na jedną sesję, czyli około trzy godziny wspólnego czasu ze znajomymi i grą fabularną. Przeczytaj najpierw część „Zachowaj spokój i graj w RPG” z tej książki, następnie zapoznaj się dokładnie z całą zawartością tego rozdziału – zrób notatki o najważniejszych scenach, przekaż Graczom karty postaci, przygotuj kartki, ołówki i bawcie się dobrze. Karty postaci do gry znajdziesz na końcu tego rozdziału. Możesz je również ściągnąć skanując znajdujący się tam QR Code.

Opis świata

Poniższy opis możesz wysłać Graczom przed sesją, by wiedzieli, w jakich realiach przyjdzie im odgrywać swoje postacie. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś odczytał im go na początku sesji jako wstęp. Zachęcam do pogłębienia Twojej wiedzy historycznej odnośnie okresu, w którym toczy się gra. Choć nie jest to niezbędne. Napotkasz w scenariuszu elementy fantastyczne, lecz trzonem przygody są polskie realia XIII wieku. Najważniejsze byś utrzymał klimat mrocznego średniowiecza.

Ziemie Polskie roku 1267. Książę Kazimierz I Kujawski, zwany też Konradowicem, nie żyje. Władcą był może i potężnym, ale niecieszącym

się szacunkiem innych Piastów. Schedę po nim dziedziczy między innymi młody i ambitny Leszek Czarny, zyskując władzę nad Księstwem Łęczyckim i przyłączając je do posiadanego już Księstwa Sieradzkiego. Te wydarzenia jednak nie zaprzętają głowy mieszkańców Charakowic, małej wsi pod władaniem rycerza Floriana z Zamlocka, herbu Rogala. Ów pan rzadko opuszcza swój dwór. Jest starym kawalerem przed 30-tką, nie ma żony ani dziedzica, co wśród chłopów budzi niepewność co do przyszłości wsi.

Wioska leży w Księstwie Łęczyckim. Została pobudowana na prawie niemieckim, a zamieszkujący ją chłopci to wolni ludzie. Wykarczowali część lasu, postawili chałupy, uprawiają pola i płacą daninę panu Florianowi. Ten w zamian dba o ich bezpieczeństwo, choć do spraw administracyjnych oraz opieki nad kościołkiem powołał sołtysa, mimo że również mieszka w tej samej wsi. Jego rycerski dworek stoi na niewielkim wzgórzu – każdy go widzi ze swojej chałupy, lecz mało kto ma odwagę zapukać do drzwi.

Charakowice liczą zaledwie kilkudziesięciu mieszkańców. To osada położona na skraju wielkiej puszczy, gdzie kończą się pola uprawne, a zaczyna dzika ziemia. Ludzie żyją tu skromnie, ale zaradnie – wioska jest niemal samowystarczalna. Mieszkańcy zajmują się przede wszystkim rolnictwem – uprawiają żyto, jęczmień, kapustę i rzepę. W ogródkach rosną zioła lecznicze i warzywa, a w sadach kilka jabłoni i śliw. Wioskowy myśliwy regularnie poluje na zwierzynę, której mięso potem poddawane jest suszeniu lub wędzeniu. Drwal codziennie ścina drzewa i przygotowuje opał do domowych pieców. Wszyscy w miarę możliwości opiekują się niewielkim drewnianym kościołkiem, stanowiącym centralny punkt wiary w okolicy, lecz pozostawionym bez stałej opieki księdza – nadzoruje go jedynie sołtys.

Ostatnie tygodnie tegorocznej wiosny przyniosły serię nieszczęść, które wzbudziły niepokój wśród mieszkańców. Ziemia nie chce przyjmować plonów, gdyż stała się sucha i spękana, mimo padających deszczów. Krowy i kozy dają mniej mleka niż zwykle, myśliwy Tymon wraca z pustymi rękami, gdyż odeszły sarny i zające. Nawet ptaki ucichły. Modlitwy w kościółku nie pomagają. Charakowianie coraz częściej mówią o klątwie rozniewanych duchów przodków, których należy obłaskawić.

W okolicznych lasach i na odludziach wciąż żywe są stare wierzenia, przekazywane z pokolenia na pokolenie. Ludzie boją się nie tylko panów feudalnych, ale i sił kryjących się w mroku puszczy. Las nie należy tylko do ludzi – to królestwo duchów, demonów i istot, które istniały tu na długo przed pojawieniem się pierwszych osad.

Wśród tych tajemniczych bytów są utopce, które czyhają przy brzegach rzek, błędne ogniki, wabiące wędrowców na bagna, czy nawet strzygonie, które podobno powracają z grobów, jeśli ich ciała nie zostaną odpowiednio pochowane. W puszczy można natrafić na biesa, złego ducha niosącego choroby i nieszczęścia lub dziwożonę, która zwodzi nierozważnych chłopców.

Niektórzy mówią też o Leszym – strażniku puszczy i jej mieszkańców, który nie znosi tych, co niszczą las bez powodu. Jest uważany za kapryśnego – może pomóc zagubionemu podróżnikowi znaleźć drogę do domu, ale równie dobrze może go zwieść na bagna i pozostawić na pastwę losu. Niektórzy twierdzą, że go widzieli, inni, że to tylko bajdy opowiadane przez starych drwali. Ludzie nie wiedzą, co dokładnie czai się w ciemnościach – ale wiedzą jedno: są miejsca, których lepiej nie naruszać, i istoty, których nie należy niepokoić. W tych trudnych czasach i na niebezpiecznych ziemiach prosty lud musi stawiać czoła codziennym wyzwaniom. Tak właśnie żyją mieszkańcy wsi Charakowice.

Tło przygody

Jako prowadzący powinienś wiedzieć też o problemie, który miał miejsce w Charakowicach i w który wejdą wkrótce postacie Graczy. **Nie czytaj tych informacji Graczom.** Chłoptwo ma częściowo rację – problem leży w gniewie Leszego, ducha Lasu. Nie jest to przypadkowa sytuacja – ktoś zbezczescił jego puszcę. Nie zawinili mieszkańcy Charakowic, lecz myśliwy ze wsi Taranowo o imieniu Mścisław, który od wczesnej wiosny prowadzi brutalne, chciwe łowy.

Początkowo jego polowania nie budziły niczych podejrzeń – ot, kolejny łowca próbujący zarobić na tym, co da las. Szybko jednak przestało chodzić o wyżywienie ludzi. Mścisław odkrył, że w pobliskim mieście

dobrze płacą za poroża i skóry, a towar ten można sprzedać szybko i bez większego wysiłku. Mięso, które wymagało konserwowania i transportu, stało się dla niego zbędnym balastem – porzuca je więc w lesie, pozostawiając zwłoki jeleni gnijące między drzewami.

Rogacze, które przez lata wędrowały przez puszcze, zaczęły uciekać. Ich liczba malała. Instynktownie omijały rejony, w których czuć było krew i śmierć. Stopniowo, wypłoszona zwierzyna przeniosła się w okolice Charakowic, szukając schronienia. Ale i tu nie zaznała spokoju – Leszy, strażnik puszczy, postanowił ukrócić ten bezsensowny mord.

Duch lasu nie rozróżnia ludzi. Dla niego każdy, kto nosi broń i poluje, jest winny. Nie wiedząc, kto tak naprawdę sprowadził zagładę na jego podopiecznych, ukarał tych, których znalazł najbliżej – Charakowian. Plony zaczęły usychać, zwierzyna zniknęła całkowicie, choroby nękają ludzi. To niesłuszna kara, ale Leszy nie zna litości dla tych, którzy łamią zasady jego lasu.

Mścisław tymczasem wciąż poluje, a przynajmniej stara się. Wędruje po okolicznych kniejach, szukając kolejnych zdobyczy, nieświadomy, że jego chciwość stała się przyczyną klątwy, która spadła na niewinnych ludzi. Gdy bohaterowie wyruszą, by rozwiązać zagadkę gniewu puszczy, Mścisław będzie krążył w pobliżu, gotów na wszystko, byle tylko uchronić swój sekret i nie stracić źródła zarobku. W razie potrzeby, nie zawaha się zrzucić winy na innych, a nawet działać przeciw bohaterom, by zatrzeć swoje ślady.

Mechanika i bohaterowie

Gracze mają do wyboru sześć postaci. Każda posiada inny zestaw cech, zdolności i wyposażenia. Uczestnicy sesji mogą samodzielnie podzielić się rolami albo możesz przydzielić im je według własnego uznania. Istotne jest jednak, jak mają je odczytywać.

Przygotowałem dla Was mechanikę opartą o wielościennie kości – k4, k6, k8 oraz k10. Podczas rozgrywanych scen dojdzie do sytuacji, gdy deklarowana przez Gracza czynność może przynieść zarówno porażkę jak i sukces. Pozwólcie, by los i cecha postaci zadecydowały o wyniku

akcji. Standardowy stopień trudności (w skrócie ST) to 4, czyli jeśli na kostce wypadnie rezultat 4 lub więcej, należy uznać, że próba zakończyła się sukcesem. W przeciwnym wypadku Gracz powinien przyjąć porażkę lub znaleźć inny sposób na pokonanie przeciwności np. uzyskać pomoc innej postaci.

Każda postać posiada sześć cech:

Siła – określa fizyczną moc postaci. Używana w testach podnoszenia ciężarów, walki wręcz, wyważania drzwi czy utrzymywania kogoś w uścisku.

Wytrzymałość – reprezentuje odporność na ból, trudne warunki i zmęczenie. Wykorzystywana w testach długotrwałego wysiłku, znośzenia ran, chorób, głodu czy zimna.

Zręczność – odpowiada za precyzję ruchów i refleks. Przydatna w testach unikania ataków, skradania się, strzelania z łuku czy złapania czegoś w locie.

Inteligencja – oznacza zdolność logicznego myślenia i wiedzę. Wykorzystywana w testach rozwiązywania zagadek, rozpoznawania ziół, czytania i pisania, a także planowania działań.

Siła Woli – określa psychiczne opanowanie i odporność na strach. Używana w testach przezwycięzania pokus, opierania się groźbom, klątwom oraz wytrzymywania bólu psychicznego.

Charyzma – symbolizuje zdolność wpływania na innych. Przydatna w testach przekonywania, zastraszania, perswazji, a także wzbudzania zaufania u Bohaterów Niezależnych.

U Bohaterów przygody cechy zostały określone za pomocą kości. Dwie najniższe to k4, dwie średnie to k6, cecha wyróżniająca się to k8 i najsilniejsza strona postaci przedstawiona jest przez k10. Zatem im wyższa kość, tym łatwiej uzyskać nią sukces w teście, czyli wyrzucić przynajmniej „4”. Bohaterowie Niezależni mogą mieć inne wysokości cech, gdyż pamiętajmy, że to nie oni są głównymi postaciami naszej opowieści. Z kolei Bohaterowie mogą natrafić na wyjątkowe stworzenia, które będą dużo silniejsze. Jeśli potrzebujesz przetestować akcję BN-a, do którego nie dałem karty, załóż, że wykorzystywana cecha jest na poziomie k4 lub k6.

W trakcie przygody mogą pojawić się sytuacje, które będą bardzo trudne do pokonania i uzyskanie „4” może wydać się zbyt proste. Możesz zwiększyć stopień trudności testu o parę oczek, lecz pamiętaj, że postacie rzucające k4 w takim teście nie uzyskają wyników 5 i więcej. Odwrotnie patrząc, Gracze mogą poprosić o obniżenie trudności testu. Jak najbardziej możesz się na to zgodzić, jeśli postać uzyska pomoc od kogoś (co dwie osoby, to nie jedna), skorzysta z wyjątkowo przydatnego narzędzia lub poświęci więcej czasu na uzyskanie sukcesu. Kreatywność Graczy zdecydowanie zasługuje na obniżenie stopnia trudności testu.

Na koniec musisz wiedzieć, jak wygląda zagrożenie dla zdrowia lub nawet życia postaci. Każdy bohater posiada **cztery etapy zdrowia** – zdrowy, lekko ranny, ciężko ranny, krytycznie ranny. Gdy zasady przedstawiają, że postać została ranna (np. w wyniku ataku, trafiona strzałą lub bronią białą) należy zaznaczyć na jej karcie kolejny stan (np. ze Zdrowy na Lekko Ranny). Jeśli krytycznie ranna postać zostanie znów zraniona, czyli otrzyma obrażenia, niestety umiera.

Zdrowy – Ten stan nie wpływa na rozgrywkę i tak właśnie rozpoczynają postacie.

Lekko ranny – Bez negatywnego wpływu na mechanikę, lecz bohater jest o krok bliższy śmierci i należy być ostrożnym.

Ciężko ranny – Postać jest już tak poraniona, że ciężko jest jej poruszać się, a nawet logicznie myśleć i wypowiadać się. Każdy wynik uzyskany na kościach zostaje obniżony o 1.

Krytycznie ranny – Bohater traci przytomność z powodu odniesionych urazów. Póki nie uzyska pomocy medycznej, nie może brać udziału w przygodzie. Jeśli wciąż znajduje się blisko źródła zagrożenia i ponownie zostanie ranny, zakończy to jego żywot.

Gdy Gracze otrzymają swoje karty postaci, poproś ich o wybranie jednej z dwóch zdolności i zaznaczenie jej. Jest to jedyny element dopasowania bohatera do wymagań grających, abyście mogli jak najszybciej rozpocząć sesję.

OBEJRZYJ TĘ SESJĘ

Za znajdującym się poniżej kodem QR kryje się ten sam scenariusz, ale przeprowadzony przeze mnie i moich Graczy. Gdy włączysz nagranie, zobaczysz poszczególne etapy sesji z wykorzystaniem prezentowanej w tym rozdziale przygody. Przygoda różni się od wszystkich innych, które być może już widziałeś, ponieważ narracja Mistrza Gry jest przerywana na dygresje dotyczące poszczególnych scen – powody wprowadzania wątków, reagowania na pomysły Graczy oraz kierowania bohaterów na tory przygody¹.

Meta-Sesja RPG: Cisza pod koronami (film, youtube).



<https://l.baniaka.pl/meta-sesja>.

ROZPOCZYNAMY PRZYGODĘ

Przeczytaj dokładnie dalszą część tego rozdziału, gdyż rozpoczynamy „scenariusz właściwy”. Zrób notatki o najważniejszych scenach, przepiś opis lub napisz swoje i zaznacz momenty na testy cech. Postaram się przeprowadzić Cię krok po kroku, lecz podczas sesji będziesz zdany na siebie. Jednak jeśli się przygotujesz, wszystko powinno być w porządku.

Gdy już wygodnie rozsiądziecie się przy erpegowym stole, Gracze mają przed sobą karty postaci, ołówki, napoje, przekąski, a Ty włączyłeś nastrojową muzykę, możesz zacząć od przypomnienia wszystkim, po co się zebraliście i co Was czeka przez następne parę godzin. Nie przedłużaj

¹ Link do sesji: https://youtu.be/2_-v41JwB40.

jednak tej chwili i przejdź do odczytania wstępu. Jak najbardziej możesz skorzystać z tekstu ze stron 85–87. Gracze będą znali realia świata i zarys problemu, jaki ich czeka.

Następnie poproś każdego, by przedstawił swoją postać. Podpowiedz Graczom, by zanotowali, jak nazywają się inni bohaterowie, gdyż będą zwracali się do siebie głównie imionami odgrywanych postaci. Jeśli Gracz nie wie, co ma powiedzieć o swojej roli, oto Twoje pytania pomocnicze:

- Czym zajmujesz się w wiosce?
- Która cecha jest twoją najmocniejszą stroną, a które najsłabszymi?
- Którą z dwóch zdolności wybrałeś?
- Co nosisz przy sobie?

Jak widzisz, pytania są skierowane nie do Gracza, ale już do jego postaci. Pomoże to wczuć się wszystkim w rolę.

SCENA 1 – ZEBRANIE U SOŁTYSA

Odczytaj lub sparafrazuj następujący tekst:

Jest chłodny, wiosenny poranek. Nisko zawieszone na niebie słońce ledwo przebija się przez ciężkie chmury kłębiące się nad puszczą. Powietrze pachnie wilgotną glebą, przegniłymi liśćmi i dymem z palenisk. Po ścieżkach wokół Charakowic snuje się mgła, a krople rosy osiadają na pożółkłych trawach i płotach pokrytych mchem. Gdzieś w oddali słychać krakanie wron oraz skrzypienie wozu, który powoli toczy się drogą w stronę pól.

Każde z was otrzymało wezwanie – wieś postanowiła zebrać się u sołtysa Bartłomieja, by porozmawiać o ostatnich nieszczęściach. Choroby, martwe plony, znikająca zwierzyna – coś się dzieje. Spotykacie się w drodze i zbijacie w małą grupę. Mijacie sąsiadów – zmęczonych, zgarbionych, ze wzrokiem utkwionym w ziemię. Wszyscy mają nadzieję, że ktoś dziś powie coś, co nieco wyjaśni sytuację. Wykorzystujecie moment przejścia, by podzielić się oczekiwaniami odnośnie do spotkania.

To jest pierwsza scena Twojej sesji. Niech Gracze podzielą się obawami i oczekiwaniami. Może któryś z nich ma zamiar przemówić? Co powie? Daj Graczom kilka minut swobody. Jeśli grasz z nowicjusza-
mi, wiedz, że to paradoksalnie bardzo trudna scena. Pojawia się w niej

pierwsze słowa wypowiedziane jako postać. Zachęć do tego. Ewentualnie zmotywuj pytaniami o samopoczucie bohaterów.

Gdy wszyscy się wypowiedzą, przejdź do następnej sceny.

Zbliżacie się do domu Bartłomieja – stoi nieco na uboczu, przy kościełku, gdzie zaczyna się ścieżka ku puszczy. Jego chata jest jedną z najstarszych w wiosce – masywna, ciemna od dymu, z dachem pokrytym starą, sfatygowaną strzechą. Z komina leniwie unosi się dym. Gdy otwieracie drzwi, uderza was zapach starego drewna i lekko wilgotnej ziemi, jakby sam dom przesiąkł zapachem cmentarza, który leży za jego płotem.

Izba jest prosta – jeden większy stół, kilka drewnianych stołków, ławy, półki z glinianymi naczyniami. Na ścianie wisi krzyż, ale tuż obok – woreczki z zasuszonymi ziołami, kawałek czerwonej wstążki i wbity w belkę ząb dzika. Teraz jest dość ciasno – zebrało się tu ponad dwadzieścia osób, niemal cała wieś. Starsi siedzą na ławach i stołkach, a młodszy stoją, opierając się o ściany. Z powodu tłoku panuje tu zgiełk – ludzie mówią jednocześnie, przekrzykują się, wymieniają opowieści o dziwnych snach, martwych zwierzętach, chorych dzieciach, „złym powietrzu”, które czuć rankiem. Słychać też gniew – kilku mężczyzn przeklina pod nosem, ktoś rzuca, że to „na pewno przez sąsiadów zza lasu, ze wsi Taranowo”.

Harmider przerywa wstający Bartłomiej. Choć starszy, jego głos jest głęboki i wyraźny. Unosi rękę i wtedy wszyscy milkną:

– Dość. Każdy wie, co się dzieje w Charakowicach. I powiem wam jedno – to nie są rzeczy, które można zbyć machnięciem ręki. Ale zanim opowiem, co ja myślę... Chcę wiedzieć, co myślą inni. Mówcie. Kto coś widział? Kto coś słyszał?

To jest okazja dla Graczy, by jako postacie opowiedzieli coś od siebie. Może zechcą przejąć inicjatywę spotkania, czego nie powinienes blokować. Jeśli jednak zabraknie Ci osób, które chciałyby zabrać głos, możesz wykorzystać poniższe wypowiedzi:

Roch (rolnik, 68 lat) – Nie widziałem saren od dwóch tygodni. A mieszkam przy lesie, tam zawsze coś łązi. W nocy słyszałem, jak chrapało pod oknem, ciężko, zwierzęco. Ale jak wyrząłem, nic nie było. Tylko ślady, jakby jelenie, ale duże... za duże. To nie są dobre znaki. Jak duchy zabierają zwierzyńę, to i po ludzi przyjdą.

Marta (garncarka, 41 lat) – *Mój najmłodszy syn zaczął bełkotać przez sen. Mówi, że „patrzą przez drzewa”. Wczoraj znalazłam go na progu, boso, choć noc była zimna. Mówi, że „szedł do światła”. Ziola nie pomaga. Może to z lasu przyszło, może coś zmarło i się nie uspokoiło. Ale jeśli nic nie zrobimy, dzieci zaczną chorować bardziej.*

Władysław (gospodarz, 28 lat) – *Dość tych babskich bajek. Klęska jak klęska – może ziemia się wyjąłowała, może zima była za łagodna i zaraza się obudziła. Ale jeśli rzeczywiście dzieje się coś nienaturalnego, to nie my mamy z tym walczyć. Powinniśmy zawiadomić pana Floriana. On ma ludzi, broń, konie. Niech sprowadzi straż i zrobi porządek. My jesteśmy chłopami, nie pogromcami duchów. Jaki jest problem zapukać mu do drzwi i opowiedzieć o wszystkim? Toć jego dworek widać z każdego okna.*

Jeśli bohaterowie chcą wejść w polemikę z innymi chłopami, pozwól im na to. Gdy uznasz, że dość już spekulacji i nadszedł czas na zakończenie sceny u Bartłomieja, przedstaw jego wypowiedź. Zacznie mówić po trzykrotnym uderzeniu swoją laską o podłogę:

– *Dobrze już, dobrze. Każdy z was ma trochę racji, ale czas pogaduszek się kończy. Znam te opowieści. Od dzieciaka słuchałem, co szeptano między drzewami. I jedno wiem: kamienny krąg, ten stary na polanie w lesie... to nie jest miejsce do zabawy. W przeszłości, gdy ludzie tam chodzili nieproszonym krokiem, działy się rzeczy złe. Bardzo złe. Może właśnie tam coś się naruszyło. Może coś, co nie powinno być obudzone. Trzeba to sprawdzić – i to szybko, zanim będzie za późno.*

Zawiadomienie pana Floriana... *Może i nie byłoby głupie, ale nie chcę zwracać mu głowy samymi domysłami. Poza tym pamiętajcie, że rycerz nie zna się na puszczy. Dla niego rozwiązaniem będzie pochodnia i miecz. A jeśli rzeczywiście mamy do czynienia z czymś... niechrześcijańskim, to sprowadzenie wojska może rozniewać to coś jeszcze bardziej. Jeśli jednak jesteście tacy skorzy, proszę. Idźcie i sami mu o wszystkim wygadajcie. Ja nie mam ochoty.*

Wreszcie wzrok sołtysa zatrzymuje się na bohaterach. – *Wy! Znacie las. Wiecie, gdzie stąpać, by nie wywołać gniewu puszczy. Macie rozum, odwagę i spokój potrzebny w takiej sprawie. **To wy powinniście pójść***

pierwsi. Zobaczyć krąg. Poczuć, czy coś się zmieniło. Bo jeśli naprawdę coś się obudziło, to tylko las da nam odpowiedź.

Tymi słowami (ewentualnie ripostą lub zgodą bohaterów) spotkanie w chacie kończy się. Przed wyjściem z domu sołtysa, poproś o test Inteligencji ST 4. Jest to szansa na zobaczenie detali sugerujących, że to sam sołtys może mieć coś wspólnego z tajemniczymi wydarzeniami. Po określeniu sukcesu lub porażki przedstaw Graczom konsekwencje rzutu:

Sukces: Nad piecem Bartłomieja suszą się zioła, których nie powinien posiadać. Są rzadkie i rosną tylko w głębi puszczy. Jeśli któryś z bohaterów zwróci na nie uwagę, Bartłomiej nieco się zmiesza i powie, że są na bóle głowy i zbierał je jeszcze wiosną. Inną poszlaką może być wiszący na ścianie szkic głowy jelenia z pękniętym porożem – motyw ze snów, jakie nawiedzają wioskę. Sołtys zaneguje, twierdząc, że poroże nie jest pęknięte, lecz tylko tak niefortunnie rozerwał mu się papier.

Porażka: Nie udało się dostrzec nic ciekawego.

Powyższy test ma ściągnąć uwagę bohaterów na samego sołtysa i dać im powód do rozmowy na jego temat. Wypowiedzią Bartłomieja (ewentualnie spostrzeżeniami bohaterów) scena kończy się i Gracze stają przed decyzją – iść od razu do kamiennego kręgu, czy porozmawiać z panem Florianem? Jeśli nie będzie to temat ich rozmowy, zasugeruj taką opcję.

SCENA OPCJONALNA – PAN FLORIAN

Możliwe, że bohaterowie zechcą od razu zabrać swoje rzeczy i udać się w stronę kamiennego kręgu. Wtedy ta scena nie odbędzie się. Jednak dajmy im możliwość rozmowy z właścicielem ziemskim, czyli młodym rycerzem Florianem z Zamlocka, herbu Rogala. Tym razem nie opiszę jej za pomocą tekstu do odczytania, lecz określę, jak powinna wyglądać. Sam przedstaw sytuację i jej rozwój własnymi słowami. Tak samo rozmowa z Florianem będzie Twoją odpowiedzią na przedstawiony przez chłopstwo problem.

Bohaterowie docierają do dworu położonego na niewielkim wznieśieniu, nieopodal granicy pól i lasu. Budynek jest skromny jak na sie-

dzibę szlachetnie urodzonego – drewniany, z kilkoma murowanymi elementami, otoczony niskim ogrodzeniem. Widać, że jego funkcja jest bardziej obronna, niż reprezentacyjna, a rycerzowi zależało na wygodzie. Gdy zbliżą się do furtki, z okna kuchennej części wychyli się służący. Po krótkim spojrzeniu wyjdzie, wysłucha celu wizyty, po czym niechętnie zawróci, by zawołać pana. Nie zaprosi chłopstwa do środka.

Po chwili w drzwiach dworku, pojawi się młody pan Florian – ubrany w nie do końca dopięty kaftan, z włosami w nieładzie i podkrążonymi oczami. Wyraźnie zmęczony, być może jeszcze na wpół pijany, a z pewnością cierpiący na skutki wczorajszej libacji. W jednej dłoni trzyma kubek z czymś parującym, drugą opiera się o framugę drzwi. W razie potrzeby na końcu scenariusza znajdziesz kartę tej postaci.

Rozmowa odbywa się na schodach, bez zaproszenia do środka. Florian nie okazuje złości, raczej znużenie i lekkie rozdrażnienie faktem, że ze sprawą nie przyszedł do niego sołtys osobiście. Nie uwierzy w bajki o duchach lasu, choć zna wiejskie przesady i wie, że niektóre z nich mają głęboko zakorzenione znaczenie. Odegraj jego ton jako dość sceptyczny, co może sugerować, że widzi w całej sytuacji przesadę: może ktoś padł ofiarą choroby, może zwierzyzna uciekła przez drapieżniki, a może to wina kiepskiej pogody i zmarzniętej gleby. Sam nie chodzi do lasu, ale ma swoje podejrzenia – wyłącznie naturalnego pochodzenia.

Jednocześnie Florian nie jest głupi. Słyszając, że ludzie są zaniepokojeni, a do sprawy miesza się już sam sołtys Bartłomiej, obiecuje, że jeśli sytuacja się pogorszy, sprowadzi pomoc z miasta Łęczycy. Nie chce, by chłopci uciekali z ziemi, ani by rozpętała się panika. Gdy bohaterowie poproszą o pomoc, zarządz test Charyzmy o stopniu trudności 5. Jeśli Gracz rozmawiał z szacunkiem, przedstawił rzeczowe argumenty lub w inny sposób zasłużył na zrozumienie, obniż mu ST do 4. Niech test wykonają wszyscy, którzy rozmawiali z Florianem, ale nie stojący z boku i milczący.

Sukces: Florian, mimo kaca i niechęci, daje się przekonać. Znika na chwilę w środku i wraca, przekazując dwa stare, rodzinne kordelasy (do zwrotu), mogące przydać się w lesie. Oferuje też wsparcie w przyszłości, jeśli zajdzie taka potrzeba. Życzy oczywiście powodzenia. Kordelasy w scenie walki zapewniają premię +1 do wyniku rzutu, celem zranienia wroga.

Porażka: Rycerz kiwa głową ze zrozumieniem, ale nie decyduje się na żaden materialny gest. Mówi, że w razie poważnych kłopotów wyśle ludzi, ale teraz nie ma podstaw, by robić cokolwiek więcej. Z jego strony padnie zapewnienie, że nie bagatelizuje problemu – lecz konkretna pomoc musi poczekać.

Jeśli Gracz zadeklaruje, że stara się przyjrzeć Florianowi, celem spostrzeżenia czegoś niepokojącego lub zwyczajnie oceny pana feudalnego, poprosz o test Inteligencji ST 4. Nawet jeśli taka deklaracja nie padnie, poprosz każdego o takowy test, lecz o ST 5.

Sukces: Na rękawie Floriana widać niewielkie plamy błota i żywicy. Sam dodatkowo pachnie świeżym igliwem. Skoro twierdzi, że nie chodzi do lasu, skąd takie ślady? Dodatkowo przez uchylone drzwi można zobaczyć, że w środku suszy się poroże jelenia. Spytany o nie Florian orzeknie, że to dawny prezent od przyjaciół.

Porażka: Nie udało się nic spostrzec.

Wskazówki mają na celu wywołanie spekulacji i rozmów między bohaterami, a także odciążnięcia ich podejrzeń od głównego winnego, czyli Mćcisława w dalszej części przygody. Zupełnie jak z poszlakami u sołtysa Bartłomieja.

SCENA 2 – DROGA DO KAMIENNEGO KRĘGU

Spytaj swoich Graczy, co ich postacie zabierają ze sobą. Droga nie powinna zająć dłużej niż parę godzin i wróć jeszcze dziś na obiad. Gdy będą gotowi, przejdź do opisu początku ich drogi. Jeśli puszczasz muzykę na sesji, to dobry moment na zmianę nastroju na mroczniejszy i tajemniczy.

Opuszczacie wieś, kierując się ku gęstniejącemu lasowi. Ścieżka, choć dobrze wam znana, dziś wydaje się inna – bardziej stroma, bardziej kręta, jakby sama puszcza chciała was zatrzymać. Z każdym krokiem powietrze staje się cięższe. Nie słychać śpiewu ptaków, nie widać wiewiórek, zniknęły nawet zwykłe szelesty liści pod łapami zwierząt. Las milczy – i ta cisza nie jest spokojna, lecz napięta, jakby coś czekało. Wokół unosi się zapach gnijącej ściółki, wilgoci i czegoś jeszcze – słodkiego i nieprzyjemnego, jakby

starego mięsa lub spalonej sierści. Drażni gardła, zostaje w nozdrzach. Co jakiś czas macie wrażenie, że słyszycie szepty – za ciche, by je zrozumieć, zbyt wyraźne, by je zignorować. Raz z lewej, raz z prawej, jakby coś szło obok was, tuż poza zasięgiem wzroku. Staracie się odwrócić własną uwagę rozmową.

Pozwól Graczom porozmawiać, reagując na leśne, niepokojące sygnały. Na ten moment bohaterowie są bezpieczni, lecz nie wiedzą o tym. Dodaj nieco napięcia dodatkowymi opisami lub krótkimi scenami, które mają jedynie zaniepokoić bohaterów. Oto sugestie:

- Buk, obok którego przechodzą, ma w korze wrytą ludzką twarz o zamkniętych oczach. Gdy bohaterowie będą mijać drzewo, ktoś przysięgnie, że oczy na chwilę się otworzyły.
- Przy ścieżce znajdują kilkanaście świeżo zgubionych ptasich piór rozrzuconych wśród traw. Nigdzie nie ma śladów krwi czy truchła ptaka.
- Idąca na końcu osoba zatrzymuje się, gdyż miała wrażenie, że ktoś podąża za nią w takim samym rytmie kroków. Jednak, gdy się odwraca, nikogo tam nie ma.

Jest późny poranek, bohaterowie są w połowie drogi do kręgu, gdy napotykają myśliwego Mścislawa.

MŚCISŁAW Z TARANOWA

Kiedy zbliżacie się do niewielkiej polany, zza drzewa wychodzi mężczyzna w prostym, brązowym kaftanie i wełnianej czapie. Jego twarz jest ogorzala od wiatru, oczy czujne, ale przyjazne. Nosi przy pasie nóż myśliwski, a na plecach ma solidny łuk z ciemnego drewna – z pewnością robota jakiegoś porządnego łuczarza, może nawet z Łęczycy. U pasa dynda skórzany kołczan, z którego wystają strzały – proste, dość niechlujne, z lotkami z kruczych piór.

Mężczyzna, widząc was, nie sięga po broń, ale staje szeroko, z wyprostowanymi plecami – wygląda na kogoś, kto wie, że w lesie każda niepewność może kosztować życie. Mówi spokojnie i twardo – głos ma nieco zachrypnięty, jakby większość dni spędzał pod gołym niebem.

Oto propozycje pytań, które może zadać Mścisław.

- *Skąd jesteście i jak się zwiecie?*
- *Co robicie sami tak głęboko w lesie?*
- *Z Charakowic? Zgubiliście się? Może trzeba was odprowadzić do domu?*

Nie zdradza zbyt wiele o sobie – **przedstawia się po prostu jako Mścisław**, myśliwy z Taranowa. Zna puszcę, sam odszedł dość daleko, bo zwierzyny szuka. Dokładniej tropi jelenia od ranka. Narzeka: *Teraz i zwierzyna jakby rozum miała – ucieka i nie wraca.*

Podobnie jak przy poprzednich spotkaniach, chłopstwo może wypatrzyć poszlaki sugerujące, że Mścisław ma coś wspólnego z tajemnicą lasu. Ponownie zarządz test Inteligencji o ST 5, choć możesz go obniżyć, jeśli Gracze sami zainicjują przyglądanie się myśliwemu.

Sukces: Przy lewym mankiecie jego kaftana widać ciemne ślady, które nie wyglądają jak żywica czy błoto. To zarówno ślady zaschniętej krwi, jak i palenia dużego ognia, może nawet wyprawiania skóry. Dziwne, jeśli rzeczywiście – jak twierdzi – jest dopiero „na tropie” i nie zabił jeszcze niczego dziś rano. Zagadnięty o plamy, stwierdzi, że to jego ubiór do polowań i rzadko go pierze.

Porażka: Nie udało się dostrzec nic podejrzanego.

Pamiętaj i nie zdradzaj tego, że Mścisław to sprawca całego zamieszania. Będzie rozmawiał uprzejmie, ale z czujnością. Wobec postaci Tymona może być nieco arogancki – w końcu to inny myśliwy na tym samym terenie. Odnośnie reszty, jakby starał się wybadać, czy są zagrożeniem, czy naiwnymi wędrowcami. Wypytany o wydarzenia z lasu powie to, co bohaterowie już wiedzą, ale z chęcią będzie im towarzyszył, jeśli tylko zdradzą, że idą do kamiennego kręgu. Jeśli Charakowianie będą oszczędni w szczegółach i odmówią takiemu towarzystwu, Mścisław podaży za nimi po cichu. Jest świetnym myśliwym, więc nie sposób ani dostrzec, ani usłyszeć jego śledzenia. Będzie zwyczajnie ciekaw, dokąd taka grupka zmierza i w jakim celu.

SCENA 3 – KAMIENNY KRĄG

Kiedy wreszcie wychodzicie na polanę, świat nagle cichnie – jakby las wstrzymał oddech. Porośnięty mchem i otulony tajemną mgłą kamienny krąg stoi pośrodku otwartej przestrzeni. Tworzy go tuzin głazów, ułożonych na planie niemal idealnego koła. Każdy wzrostu dorosłego człowieka, pochylony lekko do zewnątrz, jakby pilnował środka. To miejsce jest stare. Bardzo stare. Czujecie to pod stopami – jakby ziemia tutaj pamiętała więcej niż ktokolwiek byłby w stanie pojąć. Wiatr porusza się inaczej, liście szeleszczą ciszej, ptaki milczą. Każdy krok wydaje się natarczywy, niemile widziany.

Mistyczny spokój kręgu został zaburzony. Zaraz za najbliższym głazem, w cieniu paproci, widzicie zaschniętą krew. Dużo krwi. Plamy ciągną się w stronę środka kręgu, gdzie leżą oskórowane, pozbawione poroży, rozrzucone w beładzie truchła jeleni. Zostały porzucone, jakby były bezwartościowe.

(Dodaj, jeśli Mścisław poszedł z chłopami) Nim zdążyliście się rozejrzeć, uświadamiacie sobie jeszcze coś – nie ma z wami Mścislawa. Żadne z was nie wie nawet, kiedy i w którym kierunku się oddalił.

Mścisław, nawet jeśli nie wędrował z BG, jest już pewien celu bohaterów, więc uznał, że doskonałym pomysłem będzie powiadomienie zarządcy Charakowic o stanie kamiennego kręgu. Ma plan zrzucić całą winę na bohaterów, tym samym oczyszczając się z podejrzeń. Należy dodać, że nie jest to zbyt bystry człowiek i jego plan ma nikłe szanse na sukces.

Zachęć bohaterów do rozejrzenia się. Nie potrzebują do tego testu, więc przytocz im efekty przeszukiwania tego miejsca w zależności, czemu się przyglądają.

Okolica (zwykła deklaracja Gracza – „Rozglądam się”) – Wokół truchła leżą kawałki lnianego sznurka, strzępy worków i przypalone patyki, mogące świadczyć o ognisku. Ewidentnie ktoś spędził w tym miejscu dłuższy czas.

Głazy – Kamienie, dawniej tylko zarośnięte, teraz są spękane – jakby coś w środku je rozsadziło. Jednemu z nich odłupał się wierzchołek, a jego fragment leży wewnątrz kręgu. Przy nim ktoś wydrapał znak – ni to runę,

ni to symbol strzały – prosty, ale drażniący świeży. Wewnętrzna strona głazów ma wiele krwawych smug, co sugeruje, że każde zwierzę zostało pozbawione życia właśnie w środku kręgu.

Truchła – Nie trzeba słów, by zrozumieć, co się wydarzyło. Dwanaście kopytnych zwierząt przybiegło w to miejsce ze strachu. Czuły się tu bezpiecznie, lecz ktoś powystrzelał je bez serca, a następnie ograbił ze skór i poroży – najcenniejszych trofeów myśliwskich na rynku. Mięso pozostawiono wciąż na kościach na zmarnowanie.

Do dowolnego z powyższych opisów dodaj: W jednym z drzew wciąż tkwi kiepskiej jakości strzała zakończona lotkami z czarnych piór. Czyżby pozostałość po chybieniu myśliwych? – jest to istotna poszlaka, którą bohaterowie powinni poznać. To dzięki niej zaczną mieć pewność, że winą należy obarczyć Mścislawa.

Gdy bohaterowie znajdą wszystkie poszlaki i zadecydują, co robić dalej albo uznasz, że wystarczająco porozmawiali o sytuacji, przejdź do kolejnej sceny.

SCENA 4 – SPOTKANIE Z LESZYM

Opis należy przedstawić, gdy bohaterowie postanowią opuścić kamienny krąg. Jeśli jednak już to zrobili, a ta scena nie pojawiła się, można ją wprowadzić, póki BG jeszcze są w lesie.

Ziemia pod waszymi stopami zaczyna drżeć – nie gwałtownie, lecz głęboko, jakby od środka. Drgają żdźbła trawy, mech unosi się z kamieni, a cisza zamiera jeszcze bardziej, jakby cały świat wstrzymał oddech. Z głębi lasu, spośród najciemniejszych cieni, wyłania się coś ogromnego. Porusza się bez pośpiechu, ale z taką pewnością, jakby każde drzewo odsuwało się przed jego krokiem.

I wtedy go widzicie. Leszy. Wysoki jak trzy konie, o ciele utkanym z kory, porostów i zwisających pnączy, które wiją się wokół niego jak żywe. Jego ramiona są potężne, zakończone palcami przypominającymi korzenie. Skóra wygląda jak drewno, ale porusza się jak żywe ciało. Z głowy Leszego sterczy ogromna czaszka jelenia, z porożem tak rozłożystym, że w gałęziach ponad nią zawiązuje się wiatr. W jego oczodołach płoną błę-

kitne ognie, niehumanne, przejmujące, świdrujące duszę na wskroś. Kiedy się zatrzymuje, całe powietrze drży jak napięta struna. I wtedy odzywa się. Jego głos to huk odległego pioruna, którego echo niesione jest ponad góorskimi szczytami. To głęboki pomruk lasu, niewypowiedziany ustami, lecz dudniący wam w głowach i kościach.

– Tak przypuszczałem. Ludzie. Mięsożercy. Niszczyciele. Zbrukaliście święty krąg krwią niewinnych. I dlaczego? Z pewnością nie z głodu, lecz chciwości. Dla waszych monet budzących próżność. Za to dotknie was kara.

Mistrzu Gry, to moment, gdy postacie albo zaczną uciekać (zły wybór), walczyć (jeszcze gorszy) lub tłumaczyć Leszemu, że są niewinni. Pozwól im wyjaśnić sytuację, lecz niech ciągle czują wyższość Ducha Lasu nad sobą. Jeśli czujesz się nieco usposobiony do okrucieństwa, możesz zarządzić test przerażenia, czyli Siły Woli o ST 4. Porażka może oznaczać padnięcie na kolana, krzyk przerażenia, płacz lub nawet omdlenie.

Gniew Leszego może uspokoić jedynie złożona ofiara – krew za krew. Nie interesuje go jednak, do kogo będzie należało poświęcone życie, byle było ludzkie, gdyż ewidentnie zawinili ludzie. Chłopsztwo powinno szybko zrozumieć, że Mściśław będzie idealnym kandydatem.

Przed odejściem Leszy daje ograniczony czas bohaterom: – *Gdy nowe słońce ogrzeje czubki drzew, a ofiara nie będzie złożona, zniszczę wasz dom. Ludzka osada spłonie, jej mieszkańcy ujrzą własne kości, a dzieci zapłaczą po stracie rodziców. To wam obiecuję.*

Powracający do wioski lub śledzący Mściśława bohaterowie mają czas na omówienie dalszego planu. Domyślają się zapewne, kto jest winowajcą. Wiedzą też, jak ukoić gniew Leszego. Pytanie tylko – czy rzeczywiście zamierzają ułożyć plan i wprowadzić go w życie?

SCENA 5 – GDZIE JEST MŚCISŁAW?

Myśliwy nie jest do końca głupim człowiekiem. Wie, co się szykuje (być może miał wizję Leszego w snach?) i, że Charakowanie szybko odkryją, kto stoi za wybiciem zwierząt, a tym samym za kolejnymi problemami.

Dlatego udał się czym prędzej do pana Floriana celem zrzucenia winy na jego własnych chłopów. Jeśli bohaterowie udadzą się za nim (być może po śladach) lub zawrócą do domów, trafią tak samo na scenę, gdy zarządca wsi rozmawia z Mściśławem. Wokół zebrało się nawet kilku przechodzących przypadkiem gapiów. Możesz przedstawić scenę takim opisem:

Popołudniowe słońce zaczyna przechylać się ku zachodowi, rzucając długie, złotawe cienie na polne drogi i strzechy Charakowic. Gdy zbliżacie się do wioski, słyszycie podniesione głosy – nie krzyki, lecz napiętą rozmowę prowadzoną przed dworem pana Floriana. Na stopniach ganku stoi Mściśław, wyprostowany, z dumą w spojrzeniu.

– Rzeź, mój panie. – Mówi stanowczo, tak by słyszeli także ci, którzy tylko przechodzą obok. – Zwierzyna wybita i porzucona jak śmieć. To nie polowanie. To hańba dla każdego, kto nosi łuk.

Florian, z rękami splecionymi za plecami, słucha uważnie, nie przerywając. Jego twarz nie zdradza emocji, ale widać, że słowa Mściśława robią na nim wrażenie.

– O, idą zapewne winowajcy. Nie znam tych ludzi – kontynuuje myśliwy, wskazując w waszym kierunku, kiedy tylko się zbliżacie – ale chodzą po lesie bez pozwolenia, przy kamiennym kręgu. Akurat dziś, gdy znalazłem truchła jeleni. To nie jest przypadek, panie. Tacy jak oni sprowadzają gniew lasu. I jeśli rzeczywiście coś zbudziło się w puszczy, panie Florianie... to przez nich. Proszę łaskawie o sprawiedliwość.

Florian spogląda na was, mrużąc oczy. Milczy jeszcze przez chwilę, jakby ważył wszystko, co właśnie usłyszał. Atmosfera robi się gęsta. Zebrani wieśniacy zaczynają się przysłuchiwać. To czas na Wasze przemówienie i szansa na odwrócenie podejrzeń.

Wysłuchaj słów Graczy i zdecyduj o teście Charyzmy. Pamiętaj, że pan Florian nie jest skłonny do dania wiary myśliwemu z Taranowa. Dbą o swoich chłopów, lecz istnieje ryzyko przekonania go na ich niekorzyść. Stopień trudności powinien wynieść zaledwie 3, lecz jeśli argumenty chłopstwa są trafione, możesz obniżyć go do 2. Opisz i odegraj odpowiednio zarówno sukces, jak i porażkę, czyli uwierzenie Mściśławowi, a tym samym tarapaty dla bohaterów. Bez względu na wynik

testu, pan Florian nie zgodzi się na pojmanie i poświęcenie człowieka dla ukojenia *jakiegoś gniewu z folkloru*.

Prowadząc tę przygodę, na tym etapie będziesz już wiedział, czy bohaterów w ogóle stać na tak brutalny akt jak złożenie kogoś w ofierze (nawet tak chciwego jak Mścisław), celem uspokojenia Ducha Lasu. Być może nie będą w stanie zrobić krzywdy myśliwemu i wpadną na zupełnie inny plan, np. opowiedzenie panu Florianowi wszystkiego i zbrojne przygotowanie na poranne przyjscie Leszego.

WIELE ZAKOŃCZEŃ

Cieężko przewidzieć, co bohaterowie uczynią i na jakie pomysły wpadną prowadzący ich Gracze. Na etapie finału tej przygody powinienes być na tyle „rozgrzany” fabularnie, by dać sobie radę z improwizacją i dostosowaniem opisów do poczynañ postaci. Idealnym zakończeniem byłoby przyprowadzenie obezwładnionego/związaneego Mścisława przed oblicze samego Leszego, czyli do kamiennego kręgu. Tam Duch Lasu rozprawiłby się z winowajcą na własny sposób.

Akceptowalnymi pozytywnymi zakończeniami są także:

- Mścisław zostanie pozbawiony życia w jakikolwiek sposób, lecz celem zemsty za to, co uczynił (nawet poza kamiennym kręgiem),
- jeden z bohaterów postanowi oddać swoje życie w służbie Leszego, ratując tym samym Charakowice,
- (mniej pozytywne) Bohaterowie oszukają któregoś z sąsiadów i złożą go w ofierze ku chwale lasu w kamiennym kręgu.

Jeśli ofiara nie zostanie złożona do najbliższego świtu, Leszy dotrzyma danego słowa. W pierwszych promieniach słońca do Charakowic zawita przerażający Gniew Puszczy – złowroga wersja Leszego. Jego furia będzie na tyle destrukcyjna, że rozerwie każdego, kto nawinie się pod jego pazury. Chałupy zostaną zniszczone, ponad połowa ludności wybita, a groza przez wiele lat nie opuści serc mieszkańców. Na tym etapie Gniewu nie ukoi już żadne błaganie czy tłumaczenie. To będzie koniec Charakowic.

EPILOGI

Jeśli zabraknie Ci słów do podsumowania przygody, skorzystaj z tych dwóch propozycji – dla szczęśliwego oraz tragicznego zakończenia. Dopasuj ich treść do przebiegu sesji:

Pozytywny epilog – Gdy Mściśław został złożony w ofierze, a jego krzyk ucichł wśród drzew, Leszy odszedł bez słowa. Mgła rozwiała się, a powietrze w kręgu stało się lżejsze – jakby sam las wypuścił wstrzymywany oddech. Zwierzęta powróciły w kolejnych dniach, a pola znów zaczęły rodzić. Chorzy wyzdrowieli, a dzieci przestały mówić przez sen.

Bohaterowie, zapamiętacie tę noc do końca życia. Nie dla krwi, którą przelaliście, lecz dla spojrzenia Leszego – obcego, niepojętego, ale nie całkiem bezlitosnego. Dokonaliście czynu, którego nikt nie nazwie chwalebnym, lecz który uratował wioskę. Charakowice przetrwały. Las milczał, ale milczenie to było znakiem pokoju. Zrozumieliście, że są siły starsze niż ludzkie prawo. I że czasem, by ocalić niewinnych, trzeba stanąć twarzą w twarz z dzikością – i spojrzeć jej w oczy bez ucieczki.

Tragiczny epilog – Leszy nie przyjął Waszych słów. Nie dał się przekonać, nie chciał już ofiary ani pokuty. Jego gniew okazał się zbyt głęboki i pierwotny – nie był karą, lecz oczyszczeniem. O świcie nad Charakowice spadła cisza, jakiej nie znał nikt. Potem przyszła mgła, gęsta jak dym, a z niej – Gniew Puszczy. Drzewa same zaczęły się poruszać, ich korzenie rozrywały ściany chałup, a konary waliły w dachy z siłą młotów. Zwierzęta uciekły. Psy przestały szczekać. Ludzie... nie wszyscy ocaleli.

Ponad połowa mieszkańców zginęła tego poranka – zmiażdżeni, uduszeni, rozdarci na progach własnych domów. Tych, którzy przeżyli, las oszczędził tylko po to, by nieśli wieść. Wy przetrwaliście – może po to, by pamiętać. Nie było przebaczenia. Nie było litości. Leszy odszedł, tak jak przyszedł: bez słowa, zostawiając po sobie tylko ciszę i zgłiszcza. Charakowice przestały istnieć. A w sercach tych, którzy przeżyli, pozostała jedna, niezatarta nauka: są miejsca, których człowiek nie powinien dotykać. I siły, których nie da się zrozumieć.

PO SESJI

Gdy padną ostatnie słowa przygody, podziękuj wszystkim za udział. Nie rozchodźcie się jeszcze. Pozwólcie sobie na pogawędkę. Niech każdy ma czas na wyjście z postaci (odetchniecie świeżym powietrzem, napijcie się czegoś) i wypowiedzenie własnej opinii. Spytaj o opinie dotyczące sesji i poproś o odniesienie do konkretnych scen. Spróbuj dowiedzieć się, czy powinienś popracować nad narracją lub odgrywaniem postaci. Postarajcie się korzystać z konstruktywnej krytyki, by kolejna sesja była jeszcze lepszym doświadczeniem.

Każda postać, która przeżyła przygodę, może zwiększyć kosztę w jednej cesze (np. z k6 na k8) lub wykupić drugą ze swoich zdolności. Jeśli macie chęć, skorzystajcie z tych postaci jeszcze raz i zagrajcie kolejną przygodę, gdy będą one bardziej doświadczone, zżyte i zapewne ostrożniejsze. Za to z jakimi przeżyciami!

Przed rozejściem się po sesji, koniecznie umówcie się na następne spotkanie.

<http://l.baniaka.pl/WzeQrD>.



Karty postaci do gry „Cisza pod koronami”.

IMIĘ

LIDKA

WIEK

28 LAT

OPIS

BOHATER GRACZA

MŁODA, SPODZIEWAJĄCA SIĘ DZIECKA KOBIETA. MUSI RADZIĆ SOBIE Z TRUDNOŚCIAMI ŻYCIA NA WSI BEZ WSPARCIA MĘŻCZYZNY (JEJ NARZECZONY ZMARŁ W TYM ROKU Z POWODU CHOROBY). LIDKA JEST ZARADNA I SILNA, ALE ZMAGA SIĘ Z LĘKIEM PRZED PRZYSZŁOŚCIĄ I TYM, CZY ZDOŁA ZAPEWNIĆ SWOJEMU DZIECKU BEZPIECZNY DOM. WIERZY W DAWNE PRZESADY, CO CZYNI JĄ BARDZIEJ OTWARTĄ NA MOŻLIWOŚĆ DZIAŁANIA SIŁ NADPRZYRODZONYCH.

UMIEJĘTNOŚCI DO WYBORU

UROK OSOBISTY - RAZ NA SESJĘ MOŻESZ OBNIŻYĆ TRUDNOŚĆ TESTU CHARYZMY DO 3, O ILE PRZEKONUJESZ KOGOŚ DO SWOICH RACJI.



ZDROWY ROZSADEK - JEŚLI W CZASIE TESTU INTELIGENCJI LUB SIŁY WOLI WYRZUCISZ JEDYNKĘ, MOŻESZ DOKONAĆ PRZERZUTU. NALEŻY ZAAKCEPTOWAĆ DRUGI REZULTAT, NAWET JEŚLI PONOWNIE ZOSTANIE WYRZUCONA JEDYNKA.



WYPOSAŻENIE

NOŻYK

AMULET Z DREWNA

CHUSTA NA GŁOWĘ

GLINIANY KUBEK

K6 SIŁA

K8 WYTRZYMAŁOŚĆ

K6 ZRĘCZNOŚĆ

K4 INTELIGENCJA

K4 SIŁA WOLI

K10 CHARYZMA



BEZ EFEKTU



BEZ EFEKTU



-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH



UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIĘ

IGNACY „GACEK”

WIEK

38 LAT

OPIS

BOHATER GRACZA

SILNY DRWAŁ, KTÓRY CAŁE ŻYCIE SPĘDZIŁ NA PRACY W LESIE. JEST CZŁOWIEKIEM PROSTYM, ALE ODWAŻNYM, ROZSAĐNYM I PRZEZ TO CIESZĄCYM SIĘ SZACUNKIEM WŚRÓD WSPÓLMIESZKAŃCÓW. IGNACY JEST PRAGMATYCZNY I RACJONALNY, ALE NIEDAWNE DZIWNE ZNALEZISKA W LESIE WZBUDZIŁY W NIM NIEPOKÓJ. WIERZY, ŻE NATURA JEST POTĘŻNA I TRZEBA JĄ SZANOWAĆ, ALE NIE UFA TEMU, CZEGO NIE ROZUMIE. PODKOCHUJE SIĘ W ĘRALDZIE, CÓRCIE ĘLIZY. JEST STARSZYM BRATEM IZYDORA I MŁODSZYM AŁOJZEGO.

UMIEJĘTNOŚCI DO WYBORU

TWARDZIEL - RAZ NA SESJĘ MOŻESZ ZIGNOROWAĆ EFEKT WYMIERZONEGO W NIEGO ATAKU, NAWET JEŚLI BYŁBY TO CIOS ŚMIERTELNY. POSTAĆ NADAL ODCZUWA BÓŁ, LECZ STAN JEGO ZDROWIA NIE POGARSZA SIĘ.



SILNY JAK DĄB - PODCZAS TESTÓW SIŁY ZWIĄZANYCH Z PODNOSZENIEM, PRZENOSZENIEM LUB PRZESUWANIEM CIĘŻKICH PRZEDMIOTÓW, MOŻESZ DODAĆ +2 DO WYNIKU RZUTU KOSTKĄ. TĘ PREMIEŃ MOŻESZ UZYSKAĆ TYLKO, GDY GACKOWI NIKT NIE POMAGA.



WYPOSAŻENIE

SIEKIERA

BUTŁAK Z WODĄ

HUBKA I KRZESİWO

SZNUR

K10 SIŁA

K6 WYTRZYMAŁOŚĆ

K8 ZRĘCZNOŚĆ

K4 INTELIGENCJA

K6 SIŁA WOLI

K4 CHARYZMA



BEZ EFEKTU



BEZ EFEKTU



-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

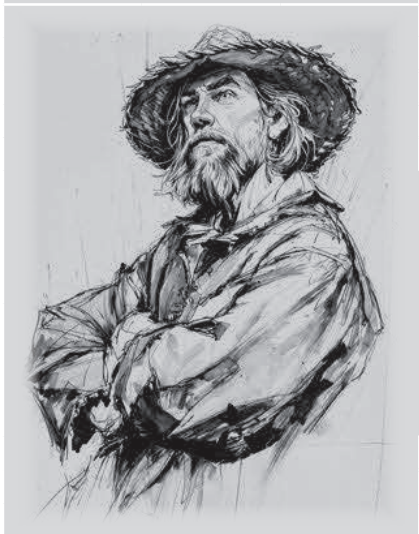


UTRATA PRZYTOMNOŚCI



IMIĘ

IZYDOR



K4

SIŁA

K6

WYTRZYMAŁOŚĆ

K4

ZRĘCZNOŚĆ

WIEK

36 LAT

OPIS

NAJBARDZIEJ WYKSZTAŁCONY CHŁOP WE WSI. ABSOLWENT PRZYPARAFIALNEJ SZKOŁY W ŁĘCZYCU, GDZIE UCZYŁ SIĘ CZYTANIA, PISANIA I RETORYKI. PO LATACH OTRZYMAŁ TYTUŁ KLERYKA, LECZ MIMO GŁĘBOKIEJ WIARY I WIELU ODBYTYCH PIELGRZYMOK, NIE BYŁ GOTÓW ROZPOCZĄĆ KARIERY ZAKONNIKA DOMINIKANÓW. OBECNIE PRZEBYWA W RODZINNYCH STRONACH I SPĘDZA CZAS NA DYWAGACJACH, GDYŻ WAHA SIĘ MIĘDZY ZAJĘCIEM WAGANTA A DOŁĄCZENIEM DO STOWARZYSZENIA BEGARDÓW.

UMIĘTNOŚCI DO WYBORU

☐ PIERWSZA POMOC – IZYDOR POSIADA WIEDZĘ O OPATRUNKACH, WIĘC POŚWIĘCAJĄC KILKA CHWIL, JEST W STANIE PRZYWRÓCIĆ ZDROWIE LEKKO RANNEJ POSTACI. JEJ STAN WRACA DO ZDROWEGO. TEJ UMIĘTNOŚCI MOŻNA UŻYĆ RAZ DZIENNIE NA TEJ SAMEJ POSTACI.

☐ DUCHOWA MOTYWACJA – TRZYKROTNIE PODCZAS SESJI IZYDOR MOŻE POŚWIĘCIĆ SWOJĄ RUNDĘ NA PRÓBĘ MOTYWACJI SOJUSZNIKA. JEŚLI IZYDOR UZYSKA SUKCES W TEŚCIE CHARYZMY, INNY CZŁONEK DRUŻYNY OTRZYMA +Z DO NAJBLIŻSZEGO RZUTU. JEŚLI TEST IZYDORA SIĘ NIE POWIEDZIE, IZYDOR NIE TRACI PRÓBY – MOŻE Z NIEJ SKORZYSTAĆ PÓŹNIEJ.

WYPOSAŻENIE

DREWNIANY KRZYŻ

ŚWIĘTY OBRAZEK

MODLITEWNIK

WODA ŚWIĘCONA

SŁOMIANY KAPELUSZ

☐ ZDROWY
BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY
BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY
-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY
UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIĘ

ELIZA



K4

SIŁA

K6

WYTRZYMAŁOŚĆ

K4

ZRĘCZNOŚĆ

WIEK

39 LAT

OPIS

GOSPODYNI DOMOWA I MATKA DWOCH DOROSŁYCH CÓREK – ERALDY, KTÓRA SPODZIEWA SIĘ DZIECKA, ALE NIE UJAWNIA TOŻSAMOŚCI OJCA ORAZ LINDY, KTÓRA WOLI SPĘDZAĆ CZAS NA NAUCIE CZYTANIA I PISANIA, A NIE SZUKANIU MĘŻA. NIEDAWNO ELIZA ODKRYŁA, ŻE MA DAR PRZEWIDYWANIA PRZYSZŁOŚCI – JEJ SNY SĄ CORAZ BARDZIEJ REALNE, A NIEKTÓRE PRZEPowiednie SIĘ SPRAWDZAJĄ. OSTATNIEJ NOCY ŚNIŁA O STARYM DĘBIE W SERCU LASU, KTÓRY PŁONAŁ NIEBIESKIM OGNIEM, PODCZAS GDY Z CIEŃIA WYCHODZIŁA POSTAĆ, KTÓREJ TWARZY NIE MOGŁA ZOBACZYĆ.

UMIĘTNOŚCI DO WYBORU

☐ MATCZYNA DETERMINACJA – MOŻESZ PRZERZUCIĆ NIEUDANY TEST SIŁY WOLI, JEŚLI ELIZA CHRONI SIEBIE LUB BLISKICH PRZED NIEBEZPIECZEŃSTWEM.

☐ ZIELARKA – ELIZA MA PODSTAWOWĄ WIEDZĘ O ZIOŁACH, NIE TYLKO LECZĄCYCH. TRZYKROTNIE PODCZAS SESJI MOŻE UŻYĆ SWOICH ZIOŁ NA SOBIE LUB INNEJ POSTACI. KAŻDA DAWKA POZWOLI UZYSKAĆ PREMIĘ +1 DO NADCHODZĄCEGO RZUTU. CZYM SĄ OWE ZIOŁA, POZOSTAJE WYOBRAŹNI GRACZA (NP. SUSZ ODWAGI DAJĄCY +1 DO TESTÓW SIŁY WOLI).

WYPOSAŻENIE

TORBA Z SUSZONYMI ZIOŁAMI

SREBRNY PIERŚCIONEK PO MATCE

DREWNIANA ŁASKA

☐ ZDROWY
BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY
BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY
-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY
UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIE

TYMON

WIEK

17 LAT

OPIS

JEST TO CICHY, SPOSTRZEGAWCZY I ZWINNY SIOSTRZENIEC LIDKI, TRUDNIACY SIĘ MYŚLISTWEM. ZNA PUSZCZĘ JAK WŁASNĄ KIESZEŃ – POTRAFI TROPIĆ ZWIERZYŃE, ROZPOZNAWAĆ ŚLADY I PORUSZAĆ SIĘ BEZSZELESZNIE. RZADKO MÓWI, ALE GDY JUŻ TO ROBI, JEGO SŁOWA SĄ CELNE I PRZEMYŚLANE, NICZYM STRZAŁY Z WŁASNORĘCZNIE WYKONANEGO ŁUKU. LUDZIE W WIOSCE UWAŻAJĄ GO ZA DZIWAKA, ALE CENIĄ JEGO UMIEJĘTNOŚCI ŁOWIECKIE.

BOHATER GRACZA

UMIEJĘTNOŚCI DO WYBORU

☐

LEŚNY TROPICIEL – RAZ NA SESJĘ MOŻESZ POWTÓRZYĆ RZUT NA INTELIGENCJĘ PODCZAS TROPIENIA. W DRUGIM RZUCIE STOPIEŃ TRUDNOŚCI TESTU JEST ZREDUKOWANY O 2.

☐

CICHY ŁOWCA – PODCZAS SESJI MOŻESZ PRZERZUCIĆ TRZYKROTNIE TESTY ZRĘCZNOŚCI, ALE TYLKO PODCZAS STRZELANIA Z ŁUKU LUB SKRADANIA SIĘ.

K4

SIŁA

K6

WYTRZYMAŁOŚĆ

K10

ZRĘCZNOŚĆ

K8

INTELIGENCJA

K6

SIŁA WOLI

K4

CHARYZMA

WYPOSAŻENIE

ŁUK MYŚLIWSKI

ZESTAW STRZAŁ

TORBA Z PROWIANTEM

GRUBA LINA

☐ ZDROWY
BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY
BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY
-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY
UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIE

ALOJZY

WIEK

40 LAT

OPIS

JEST STARSZYM BRATEM IGNACEGO I IZYDORA. PROWADZI PROSTE, SPOKOJNE ŻYCIE. ZNANY JEST ZE SVOJEJ CIERPLIWOŚCI I DOBRODUSZNOŚCI. CZĘSTO MOŻNA GO SPOTKAĆ NAD RZEKĄ, GDZIE ŁOWI RYBY, KTÓRE POTEM PRZYNOSI DO WIOSKI, DZIELĄC SIĘ NIMI Z SĄSIADAMI. LUBI SAMOTNOŚĆ, ALE NIGDY NIE ODMAWIA POMOCY INNYM – CZY TO PRZY BUDOWIE CHAT, NAPRAWIE PLOTÓW, CZY PODCZAS ŻNIW. CHOĆ NIE JEST NAJBARDZIEJ ROZMOWNY, JEGO OBECNOŚĆ DZIAŁA USPOKAJAJĄCO NA MIESZKAŃCÓW, KTÓRZY CZĘSTO ZWIERZAJĄ MU SIĘ Z TROSK.

BOHATER GRACZA

UMIEJĘTNOŚCI DO WYBORU

☐

DOBRODUSZNY SPOWIEDNIK – RAZ NA SESJĘ PODCZAS ROZMOWY Z BN-EM, ALOJZY MOŻE UŻYĆ SVOJEJ CIERPLIWOŚCI I EMPATII, BY ZDOBYĆ ZAUFANIE ROZMÓWCY. TEN W EFEKCIE WYJAWI MU WAŻNĄ DLA PRZYGODY INFORMACJĘ, O ILE TAKOWĄ POSIADA. UMIEJĘTNOŚĆ NIE WYMAGA TESTU. MISTRZ GRY MA PRAWO ZANEGOWAĆ DZIAŁANIE TEJ UMIEJĘTNOŚCI.

☐

POGODA DUCHA – RAZ NA SESJĘ, GDY INNA POSTAĆ JEST POD WPLYWEM STRACHU LUB PANIKI, ALOJZY MOŻE NATYCHMIAST ZAKOŃCZYĆ TEN EFEKT, PRZYWRACAJĄC JEJ SPOKÓJ, O ILE SAM ZACHOWAŁ ZIMNĄ KREW. NIE MOŻE ZASTOSOWAĆ TEJ UMIEJĘTNOŚCI NA SOBIE.

K8

SIŁA

K10

WYTRZYMAŁOŚĆ

K6

ZRĘCZNOŚĆ

K4

INTELIGENCJA

K6

SIŁA WOLI

K4

CHARYZMA

WYPOSAŻENIE

NOŻYK

WĘDKA Z HĄCZYKAMI

LNIAŃNY WOREK

KU DO PODPIERANIA SIĘ

☐ ZDROWY
BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY
BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY
-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY
UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIĘ

BARTŁOMIEJ (SOŁTYS)

WIEK

52 LATA

OPIS

JEDEN Z BOGATSZYCH CHŁOPÓW. OD LAT OPIEKUJE SIĘ KOŚCIOŁKIEM. STARSZY, WYKSZTAŁCONY, BOGBOJNY I SPOKOJNY CZŁOWIEK – WYBRANY KILKA LAT TEMU NA ZARZĄDCĘ WSI. ZNA STARE WIERZENIA I WSZYSTKO WYJAŚNIA POPRZECZ RELIGIĘ. ZASUGERUJE SPRAWDZENIE STAREGO KRĘGU W LESIE, PONIEWAŻ TAM MOŻE ZNAJDOWAĆ SIĘ ŹRÓDŁO PROBLEMÓW. PAMIĘTA Z DAWNYCH CZASÓW, ŻE PODOBNE ZDARZENIA MIAŁY MIEJSCE, GDY LUDZIE NARUSZALI TEN KRĄG.

BOHATER NIEZALEŻNY



K8

SIŁA

K6

WYTRZYMAŁOŚĆ

K4

ZRĘCZNOŚĆ

K6

INTELIGENCJA

K6

SIŁA WOLI

K4

CHARYZMA

WYPOSAŻENIE

ŻELAZNY KRZYŻ NA SZYI

SKÓRZANA TORBA Z GROBOWĄ GLEBĄ

MODLITEWNIK

SAKIEWKA

☐ ZDROWY

BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY

BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY

-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY

UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIĘ

MŚCISŁAW (MYŚLIWY)

WIEK

31 LAT

OPIS

ŁOWCĄ Z INNEJ WIOSKI, POMOCNY, ZNA LAS I OFERUJE WSPARCIE. JEDNAK TO ON JEST ŹRÓDŁEM PROBLEMÓW. UPOLOWAŁ ZBYT WIELE JELENI, BO ZNALAZŁ SPOŚÓB NA SZYBKĄ ZAROBKĄ POPRZECZ SPRZEDAŻ ICH POROŻY. GDY POCCUJE POSTĘP ŚLEDZTWA LUB NADCHODZĄCĄ ZEMSTĘ LEŚZEGO, BĘDZIE PLANOWAŁ ZRZUCIĆ WINĘ NA BOHATERÓW.

BOHATER NIEZALEŻNY



K6

SIŁA

K6

WYTRZYMAŁOŚĆ

K6

ZRĘCZNOŚĆ

K6

INTELIGENCJA

K4

SIŁA WOLI

K4

CHARYZMA

WYPOSAŻENIE

ŁUK MYŚLIWSKI

KOŁCZAN Z CZARNYMI STRZAŁAMI

SAKWĄ Z MONETAMI

KRZESIVO

NÓŻ MYŚLIWSKI

☐ ZDROWY

BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY

BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY

-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY

UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIĘ

PAN FLORIAN Z ZAMLOCKA, HERBU ROGALA



k4

SIŁA

k6

WYTRZYMAŁOŚĆ

k6

ZRĘCZNOŚĆ

WIEK

26 LAT

OPIS

MŁODY RYCERZ I PAN CHARAKOWICZ, WYKSZTAŁCONY, PEWNY SIEBIE I ELOKWENTNY, ALE ZDYSTANSOWANY WOBEC CHŁOPSKIEGO ŻYCIA I PRZESĄDÓW. STARA SIĘ SPRAWOWAĆ WŁADZĘ RACJONALNIE I Z DYSTANSEM — NIE INGERUJE W CODZIENNE SPRAWY WSI, O ILE NIE WPŁYWAJĄ NA ZBIÓR PODATKÓW I PORZĄDEK - OD TEGO MA SOŁTYSA BARTŁOMIEJA.

UMIĘJĘTNOŚĆ

SIŁA AUTORYTETU - PAN FLORIAN MOŻE RAZ NA SESJĘ NATYCHMIAST ZAKOŃCZYĆ SPÓR LUB WYMUSIĆ POSŁUSZEŃSTWO U K8 CHŁOPÓW, BEZ POTRZEBY RZUTU.

WYPOSAŻENIE

PIERŚCIEN RODOWY Z HERBEM ROGALA

ELEGANCKI RAPIER Z MOSIĘŻNĄ RĘKOJĘŚCIĄ

FLAKONIK PERFUM

SZCZOTKA DO WŁOSÓW

DWÓR ZE SŁUŻBĄ

☐ ZDROWY

BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY

BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY

-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY

UTRATA PRZYTOMNOŚCI

IMIĘ

ŁĘSZY



k20

SIŁA

k20

WYTRZYMAŁOŚĆ

k8

ZRĘCZNOŚĆ

OPIS

PRADAWNY DUCH PUSZCZY, STRAŻNIK DZIKIEJ PRZYRODY I OPIEKUN ZWIERZĄT. JEGO OBECNOŚĆ ZWIĄSTUJE CISZA, NIEPOKÓJ I ZAPACH MOKREJ ZIEMI. MA POSTAĆ POTĘŻNEJ, POROŚNIĘTEJ MCHEM ISTOTY Z JELENIĄ CZASZKĄ ZAMIAST GŁOWY I OCZAMI JAŚNIEJĄCYMI BŁĘKITNYM BLASKIEM. JEST KAPRYŚNY, LECZ SPRAWIEDLIWY W SWOIM ROZUMIENIU RÓWNOWAGI. KARZE TYCH, KTÓRZY ZAKŁÓCAJĄ HARMONIĘ LASU I CHRONI, KTÓRZY OKAZUJĄ MU SZACUNEK.

UMIĘJĘTNOŚĆ

KROCZĄCA POTĘGA - ŁĘSZEGO MOŻNA ZRANIĆ JEDYNIÉ ZA POMOCĄ OGNIĄ (NP. PŁONĄCYCH STRZAŁ). KAŻDE INNE TRAFIENIE KONWENCJONALNĄ BRONIĄ NIE PRZYNOSI EFEKTU. Z KOLEI JEGO ATAКИ OBNIŻAJĄ ZDROWIE BOHATERÓW O DWA POZIOMOY (NP. ZE ZDROWEGO OD RAZU NA CIĘŻKO RANNEGO).

WYPOSAŻENIE

POTĘŻNA KNIEJA

ŁĘŚNA ZWIERZYNA

☐ ZDROWY

BEZ EFEKTU

☐ LEKKO RANNY

BEZ EFEKTU

☐ CIĘŻKO RANNY

-1 DO WYNIKU NA KOŚCIACH

☐ KRYTYCZNIE RANNY

UTRATA PRZYTOMNOŚCI

Rekomendacje

Prezentowana publikacja ma za zadanie dostarczyć odbiorcom (w tym m.in. instytucjom edukacyjnym, pomocowym, zakładom karnym oraz ośrodkom szkoleniowym) naukowej wiedzy o społecznym znaczeniu, funkcjach i potencjale gier fabularnych. Zawiera ona zestaw praktycznych wniosków, wskazówek i scenariuszy umożliwiających samodzielne wdrażanie gier RPG w programach oferowanych przez tego typu instytucje i podmioty. Publikacja udostępniana jest w formule Open Acces, dzięki czemu może być pobierana przez odbiorców nieodpłatnie. Dostępna będzie na dedykowanej platformie, a informacja o możliwości jej pobrania zostanie upowszechniona wśród potencjalnych odbiorców. W celu potwierdzenia wpływu rejestrowane będą: liczby i rodzaj instytucji, organizacji i NGO, które pobiorą publikację oraz zadeklarują wykorzystanie jej w praktyce. Elementem potwierdzenia wpływu będzie uzyskanie pisemnych poświadczeń od instytucji wdrażających rekomendowane rozwiązania.

- Gry RPG zaspokajają potrzeby ludyczne, oferując różnorodne formy aktywności, takie jak współpraca, rywalizacja czy naśladownictwo, zapewniają tym samym bezpieczną formę treningu umiejętności społecznych istotnych w warunkach czasowej lub trwałej izolacji. Kreowanie ról społecznych w grach RPG wzmacnia więzi i zaufanie między uczestnikami. Gry fabularne mogą usprawniać kompetencje w obszarze komunikacji, współpracy oraz rozwiązywania konfliktów. W grach RPG gracz otrzymuje odpowiednią ilość czasu na zapoznanie się z wymaganiami roli, co wspiera proces jej budowania.
- Dbłość o komponent społeczny odgrywa istotną rolę w kształtowaniu fabuły gry, sprzyjając tworzeniu grup o silnych więziach.

Udział w grze RPG poprawia jakość relacji społecznych między osobami biorącym w nich udział. Właściwy dobór zawodników uwzględnia stopień znajomości między nimi, ich płeć i wiek. Regularne spotkania graczy, poprzedzające zasadniczą rozgrywkę, sprzyjają przełamywaniu początkowego dystansu. Grupy mieszane ze względu na płeć wzmacniają motywację do podejmowania aktywności. Kluczowe dla powodzenia rozgrywki jest unikanie możliwości tworzenia hermetycznych klik oraz dominacji jednej osoby nad całą grupą.

- Dbłość o szczegóły, takie jak aspekty kultury materialnej i symbolicznej epoki oraz język dostosowany do grupy wiekowej odbiorców, wzmacnia elementy nostalgii i dobrych wspomnień. Trafne dobranie czasu fabuły do kohorty wiekowej graczy zwiększa szansę na zrozumienie kontekstu społeczno-kulturowego. Umieszczenie fabuły w czasach dzieciństwa i młodości uczestników rozgrywki przywołuje pozytywne emocje i wspomnienia.
- Proponuje się organizowanie sesji RPG w instytucjach dedykowanych seniorom i dzieciom lub młodzieży, co pozwala na wykorzystanie potencjałów – w przypadku osób młodych – skłonności do kreowania światów i elastyczności myślenia, u osób starszych – niweluje ograniczenia wejścia w aktywność gromą spowodowane stanem zdrowia, ale także stymuluje do pracy intelektualnej i etycznej poprzez wchodzenie w role nietypowe dla ich wieku. Wprowadzenie gier o funkcji edukacyjnej sprzyja więc uczeniu się przez całe życie.
- Udział publiczności w grach RPG pobudza do podejmowania podobnej aktywności. Sesje z udziałem publiczności, poprzedzone treningiem teatralnym i interpersonalnym, pomagają graczom lepiej wczuć się w sytuację gry. Ważne jest utrzymanie podmiotowego podejścia Mistrza Gry do graczy, co buduje wzajemne zaufanie i partnerskie relacje. Sugeruje się, aby Mistrzem Gry była osoba spoza układów instytucjonalnych i personalnych z otoczenia graczy.

Literatura

- Abbott, M. S., Stauss, K. A., & Burnett, A. F. (2022). Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. *Social Work with Groups*, 45(1), 16–31. <https://doi.org/10.1080/01609513.2021.1932014>
- Arenas, D. L., Viduani, A., & Araujo, R. B. (2022). Therapeutic use of role-playing game (RPG) in mental health: A scoping review. *Simulation & Gaming*, 53(3), 285–311.
- Arjoranta, J. (2011). Defining role-playing games as language-games. *International Journal of Role-Playing*, 2, 3–17.
- Bednorz, M. (2021). Heroine's journey to love: Spatial rhetoric in romantic subplots in BioWare's fantasy RPGs. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 29(38), 191–204.
- Boella, G., Caire, P., & van der Torre, L. (2009). Norm negotiation in online multi-player games. *Knowledge and Information Systems*, 18, 137–156.
- Bourdieu, P. (1987). What makes a social class? On the theoretical and practical existence of groups. *Berkeley journal of sociology*, 32, 1–17.
- Bowman, S. L. (2024). Finding the self in role-playing games: Weaving myth, narrative, and identity. *Media Practice and Education*, 25(2), 160–173.
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems, and explore identity*. Jefferson, NC: McFarland.
- Boysen, M. S. W., Lund, O., Jørnø, R. L., & Skovbjerg, H. M. (2023). The role of expertise in playful learning activities: A design-based self-study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games. *Teaching and Teacher Education*, 128, 104128.

- Bröckling, U. (2019). Negations of the heroic-a typological essay.
- Chmielewski, K. (2023). Teatralne gry fabularne w nauczaniu szkolnym w Polsce: wprowadzenie do zagadnienia. *Alcumena. Pismo Interdyscyplinarne*, (4 (16)).
- Deterding, S., & Zagal, J. P. (Eds.). (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York, NY: Routledge.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.
- Drachen, A., & Heide Smith, J. (2008). Player talk—The functions of communication in multi-player role-playing games. *Computers in Entertainment*, 6(3), Article 60. <https://doi.org/10.1145/1461999.1462008>
- Edmondson, A. C. (2018). *The fearless organization: Creating psychological safety in the workplace*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Figueroa-Flores, J. F. (2016). Gamification and game-based learning: Two strategies for the 21st century learner. *World*, 3(2), 507–522.
- Fioravanti, M. L., de Oliveira Sestito, C. D., de Deus, W. S., Scatalon, L. P., & Barbosa, E. F. (2021). Role-playing games for fostering communication and negotiation skills. *IEEE Transactions on Education*, 65(3), 384–393.
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Frazier, M. L., Fainshmidt, S., Klinger, R. L., Pezeshkan, A., & Vacheva, V. (2017). Psychological safety: A meta-analytic review and extension. *Personnel Psychology*, 70, 113–165.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Goffman, E. (1981). *Forms of talk*. University of Pennsylvania Press.
- González, C. S., Gómez, N., Navarro, V., Cairós, M., Quirce, C., Toledo, P., & Marrero-Gordillo, N. (2016). Learning healthy lifestyles through active videogames, motor games and the gamification of educational activities. *Computers in Human Behavior*, 55, 529–551. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.052>

- Gren, L., Torkar, R., & Feldt, R. (2017). Group development and group maturity when building agile teams: A qualitative and quantitative investigation at eight large companies. *Journal of Systems and Software*, 124, 104-119.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work? – a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025–3034). Ieee.
- Harviainen, J. T., Bienia, R., Brind, S., Hitchens, M., Kot, Y., MacCallum-Stewart, E., Simkins, D., Stenros, J., & Sturrock, I. (2019). Live-action role-playing games. In S. Deterding & J. P. Zagal (Eds.), *Role-Playing Game Studies* (pp. 139–154). New York, NY: Routledge.
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The many faces of role-playing games. *International journal of role-playing*, (1), 3–21.
- Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive learning environments*, 27(8), 1106–1126.
- Hugaas, K. H. (2024). Bleed and Identity: A conceptual model of bleed and how bleed-out from role-playing games can affect a player's sense of self. *International Journal of Role-Playing*, (15), 9–35.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. In *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference* (pp. 17–22). ACM.
- Kapitany, R., Hampejs, T., & Goldstein, T. R. (2022). Pretensive shared reality: From childhood pretense to adult imaginative play. *Frontiers in Psychology*, 13, 774085.
- Kaźmierczak-Kałużna, I. (2024). Kreowanie ról przez uczestników gier RPG – perspektywa interakcjonizmu symbolicznego. *Rocznik Lubuski*, 50(2), 21–38.
- Lasley, J. (2024). Role-playing games as a new adventure for leadership-as-practice: Forming a leadership framework around collective creativity and development. *Journal of Leadership Studies*, 18(2), 70–76. <https://doi.org/10.1002/jls.21876>

- Mathieu, J. E., Gallagher, P. T., Domingo, M. A., & Klock, E. A. (2019). Embracing complexity: Reviewing the past decade of team effectiveness research. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 6(1), 17–46.
- Meier, M. L. (2021). Perceiving the Default: Navigating Choice Architecture in Video Games. *Methis*, 22.
- Merrick, A., Li, W. W., & Miller, D. J. (2024). A study on the efficacy of the tabletop roleplaying game Dungeons & Dragons for improving mental health and self-concepts in a community sample. *Games for Health Journal*, 13(2), 128–133.
- Mizer, N. J. (2019). *Tabletop role-playing games and the experience of imagined worlds*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Mochocki, M. (2020). Rhetorics and mechanics of player safety in the Nordic-American larp discourse. *Homo Ludens*, (1 (13)), 179–202.
- Montola, M. (2012). *On the edge of the magic circle: Understanding role-playing and pervasive games* (Doctoral dissertation). University of Tampere.
- Murdock, M. (2020). *The Heroine's Journey Workbook: A Map for Every Woman's Quest*. Shambhala Publications.
- Nyckowiak, J., & Kołodziej, T. (2023). Gamification potential in traditional social research methods. In *Knowledge on the Move: Studies on Mobile Social Education*.
- Otani, V. H. O, Novaes, R. A. C. B., Pedron, J., Nabhan, P. C., Rodrigues, T. M., Chiba, R., Guedes, J. V. C., Marques, L. M. & Vissoci, J. R. N. (2024). Framework proposal for role-playing games as mental health intervention: The Critical Skills methodology. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1297332. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1297332>
- Peterson, J. (2020). *The elusive shift: How role-playing games forged their identity*. MIT Press.
- Ratan, R. A., Chung, J. E., Shen, C., Williams, D., & Poole, M. S. (2010). Schmoozing and smiting: Trust, social institutions, and communication patterns in an MMOG. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(1), 93–114.

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Salas, E., Shuffler, M. L., Thayer, A. L., Bedwell, W. L., & Lazzara, E. H. (2015). Understanding and improving teamwork in organizations. *Human Resource Management*, 54(4), 599–622.
- Shaw, K. (2021). “You play like a girl”: An investigation of the gender-typing of Esports as well as the effect of gender stereotypes on player performances.
- Simkins, D. W., & Steinkuehler, C. (2008). Critical ethical reasoning and role-play. *Games and Culture*, 3(3-4), 333–355.
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14, 1160591.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 885–909.
- Stavropoulos, J. (2022). *Safety tools for simulations and role-playing games*.
- Surdyk, A. (2008). Klasyfikacja interakcji w grach typu RPG oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych. *Poznańskie Studia Polonistyczne*, 15.
- Tannenbaum, S. I., & Cerasoli, C. P. (2013). Do team and individual debriefs enhance performance? A meta-analysis. *Human Factors*, 55(1), 231–245.
- Thornham, H. (2008). “It’s A Boy Thing” Gaming, gender, and geeks. *Feminist Media Studies*, 8(2), 127–142.
- Torres-Rodríguez, F. A., & Martínez-Granada, L. (2022). Speaking in worlds of adventure: Tabletop roleplaying games within the EFL classroom. *HOW*, 29(1), 105–128.
- Turner, I., & Robinson, L. A. (2023). A table-top role-playing game (TTRPG) for developing higher education employability skills. *Innovative Practice in Higher Education*, 5(1).

- Weimar, E., Nugroho, A., Visser, J., Plaat, A., Goudbeek, M., & Schouten, A. P. (2017). The influence of teamwork quality on software team performance. *arXiv preprint arXiv:1701.06146*.
- Wenger, E. (1999). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- White, W. J. (2020). The discourse of player safety in the Forge Diaspora, 2003–2013. *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, 1, 35–47.
- Woods, S. (2008). Last man standing: risk and elimination in social game play. *Leonardo Electronic Almanac*, 16(2–3).
- Yuliawati, L., Wardhani, P. A. P., & Ng, J. H. (2024). A scoping review of tabletop role-playing game (TTRPG) as psychological intervention: potential benefits and future directions. *Psychology research and behavior management*, 2885–2903.

Prezentowana książka stanowi pozycję dla każdego, kto chciałby z jednej strony poszerzyć swoją wiedzę o rozwijaniu kompetencji społecznych dzięki grom fabularnym, a z drugiej otrzymać praktyczne rady i narzędzia by samemu zorganizować sesję. Publikacja jest skierowana przede wszystkim do osób opiekujących się grupami - uczniów, seniorów, uczestników obozów młodzieżowych czy studentów. Ważną zaletą prezentowanej książki jest to, że wszystkie przywoływane w niej przykłady pochodzą z badania naukowego i sesji gry, które zostały przeprowadzone w warunkach izolacji społecznej. Przykłady ilustrujące omawiane zagadnienia, pozwolą czytelnikowi lepiej zrozumieć potencjał RPG w kształtowaniu kompetencji społecznych, ale również pokażą, jak w rzeczywistości przebiega rozgrywka. W książce czytelnik znajdzie również QR kody, które prowadzą do prawdziwych sesji opublikowanych na kanale YouTube Baniak Baniaka.

Z WPROWADZENIA



Publikacje naukowe
oraz beletrystyka

www.fnce.info

