

Konwencja heroic fantasy w grach fabularnych

TOMASZ SMEJLIS

Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu

Abstract

Heroic fantasy conventions in role-playing games

Heroic fantasy was the first of the many subgenres of fantasy that assumed a defined form within the genre. Although it is stereotypically perceived as less ambitious than other branches, it still belongs to the most popular ones in literature as well in the fantasy role-playing games industry. The aim of this article is to present how the creators of RPG games use the heroic fantasy genre in their games, as well as to analyze the perspectives on that genre among RPG fans.

„Golden Age of sf is 14” (Clute, Nicholls, 1999, s. 948), nieco złośliwie podaje *Encyclopedia of Science Fiction*, sugerując w nieprzetłumaczalnej na nasz język grze słownej, iż etap rozwoju literatury SF/F¹ uważany za najbardziej znaczący dla ewolucji obu gatunków² pozostawił po sobie dzieła naiwne jak u nasto-

¹ *Science fiction/fantasy* – jako że przez długi czas zwykło się uważać oba gatunki literatury popularnej za jedno zjawisko, a w potocznej świadomości postrzegane są one jako tożsame i nazywane niezbyt precyzyjnie „fantastyką”, autor artykułu zdecydował się posłużyć powyższym skrótem.

² Zarówno anglosaska tradycja, jak i genologia ogólnie pojętą fantastykę (rozumianą jako zjawisko kultury popularnej) rozdziela na dwa gatunki – *science fiction* oraz *fantasy* (do której Anglosasi

latka, a także dla nastolatków przeznaczone. Amerykańska autorka *fantasy* Jessica Salmonson odwołuje się do powyższego stwierdzenia, lecz zaznacza, iż „to, co czytamy w tym wieku, pokochamy na zawsze, bez względu na to, jak bardzo dojrzałe staną się nasze gusta w innych dziedzinach” (Salmonson, 1998). Abstrahując od emocjonalnego języka autorki, można potwierdzić, iż popularność omawianej poniżej literatury – a mowa o *heroic fantasy*, czyli *fantasy* bohaterskiej – przejawia się również w innych realizacjach kultury popularnej: filmie, grach wideo czy *role-playing games*.

RPG pozostają ostatnio w szczególnym związku ze swoim pierwowzorem, będąc wobec niego wtórne. O ile liczne są nowelizacje najbardziej znanych gier³, to wydawcy kierują je w zasadzie tylko do fanów konkretnych systemów RPG, a nie do szerokiego gremium odbiorców tekstów kultury popularnej. Co więcej, można wskazać bardzo wiele tytułów gier, które w bezpośredni sposób nawiązują do tekstów znanych miłośnikom *science fiction* i *fantasy*⁴. W ogólnym rozrachunku gry fabularne należy uznać za rozrywkę wtórną względem literatury (również komiksu i filmu). O wysokim stopniu zależności świadczą m.in. dobór konwencji i gatunków realizowanych przez dany system RPG, niemal zawsze znajdujących swoje źródło w literaturze *fantasy* lub *science fiction*. Również motywy wykorzystywane przez twórców RPG oraz samych graczy w większości wypadków po raz pierwszy pojawiły się w literaturze. Autorzy gier najczęściej nie kryją swoich inspiracji, umieszczając w podręcznikach, nierzadko rozbudowane, zestawienia tekstów kultury, które wpłynęły na ukonstytuowanie się świata przedstawionego gry⁵.

Przynależność gatunkowa *heroic fantasy*

Heroic fantasy stanowi odmianę gatunku wywodzącą się bezpośrednio z powieści przygodowej i awanturniczej, a rozwiniętą przez publikowane

zaliczają także horror). Stosowne rozróżnienie można odnaleźć zarówno w słownikach (Clute, Grant, 1996; Clute, Nicholls, 1999), jak i opracowaniach naukowych (Rose, 1981; Puschmann-Nalenz, 1992).

³ Wystarczy wspomnieć o publikacjach wydawnictwa The Black Library, oddziału Games Workshop, których akcja toczy się w uniwersach dwu sztandarowych gier GW – *Warhammer Role Play* oraz *Warhammer 40K*. Na rynku światowym (również polskim) rekordy popularności były także powieści osadzone w uniwersach *settingów* gier spod znaku *Dungeons & Dragons*.

⁴ M.in. oparte na literaturze: *Zew Cthulhu (Call of Cthulhu)*, *Grimm RPG*, *Conan the Roleplaying Game*, *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, *Amber Diceless Role-Playing*, *The Dresden Files Roleplaying Game*, *The Dying Earth RPG*, *Middle-earth Role Playing*; komiksie: *The Mouseguard Roleplaying Game*, *Burning Empires*, *Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game* oraz filmie: *Supernatural RPG*, *Battlestar Galactica Role Playing Game*, *Starship Troopers: The Roleplaying Game*, *Serenity Role Playing Game*.

⁵ M.in.: Ganszyniec, Sabat, 2009, s. 7-9; Combos, 2007, s. 244-246; Hite, 2008, s. 123-124; Underhill, 2002, s. 122-126.

w pulpowych magazynach⁶ opowiadania charakteryzujące się prostą fabułą i żywiołową akcją (Alpers, 1978). Fabuła wspomnianych utworów rozgrywa się zazwyczaj w zamierzchłej przeszłości, nierzadko w okresie prehistorycznym, a ich treść stanowią zwykle bohaterskie czyny obdarzonego wielką siłą i sprawnością wojownika. W dziełach twórców bohaterskiej *fantasy* można odkryć nawiązania do eposu, zarówno klasycznego, jak i rycerskiego (Carter, 1974, s. 42) czy renesansowego; szczególne podobieństwa można dostrzec w konstrukcji protagonisty utworu przerastającego możliwościami pozostałych bohaterów⁷. Wykorzystanie elementów fantastycznych czy cudownych do wykreowania przeszkód stawianych na drodze bohatera zbliża *heroic fantasy* do takich dzieł jak *Jerozolima wyzwolona* Torquata Tassa (Salmonson, 1998) oraz *Orlanda szalonego* Ariosta. Podobnie jak w eposie renesansowym awanturniczość gra w omawianej odmianie *fantasy* niezmiernie ważną rolę.

Za twórcę odmiany zwykło się uważać Roberta E. Howarda, jednakże zapowiedź nowego typu literatury można odnaleźć w dziełach takich autorów jak William Morris oraz Edward John Moreton Drax Plunkett, znany jako Lord Dunsany. Morris, dziewiętnastowieczny pisarz angielski, dopiero w końcowych latach swego życia zaczął tworzyć dzieła, które zwykło się dziś zaliczać do *fantasy*. Wśród ważniejszych znajdują się *Las za Światem*, uważany przez niektórych badaczy (m.in. Lina Cartera) za jedną z pierwszych powieści *fantasy*, oraz *The Well at the World's End*, w której pojawia się jako *novum* zuniifikowane uniwersum *fantasy* – w odróżnieniu od dzieł poprzedników, gdzie magiczne krainy znajdowały się najczęściej w naszym świecie, lecz pozostawały w jakiś sposób ukryte (Clute, Grant, 1999, s. 665). *The Well* opowiada losy Ralpha, najmłodszego syna króla Upmeadów, który wyrusza na poszukiwanie tytułowej studni zawierającej wodę życia. Pod niektórymi względami (konstrukcja bohatera i fabuły) zapowiada nadejście właśnie *heroic fantasy*.

Pod wpływem Morrisa pozostawał Lord Dunsany, irlandzki arystokrata, prozaik, poeta i żołnierz, przyjaciel Williama Butлера Yeatsa. W jego bogatym dorobku literackim można wskazać kilka dzieł, które miały wpływ na ukonstytuowanie się gatunku, zaliczyć należy do nich: *Córkę króla Elfów*, *The Charwoman's Shadow*, *The Gods of Pegana* oraz *Curse of the Wise Woman*. Opowiadania i powieści Dunsany'ego wyewoluowały z baśniowych historii starożytnej Grecji i Rzymu, by wymienić tylko Herodota i Pliniusza. Znajdują się w nich

⁶ Choć niekiedy za odpowiednik *pulp magazines* uważa się termin: „magazyny groszowe”, to jednak nie oddaje on w pełni specyfiki zjawiska, które wywarło w USA wielki wpływ na całość literatury popularnej. *Pulp magazines* były rozpoznawalne ze względu na zawartość literacką, a nie cenę. Polskie magazyny groszowe zaliczały się głównie do prasy sensacyjnej (tzw. *yellow journalism*), w dużo mniejszym stopniu publikującej literaturę.

⁷ Na przykład Lin Carter znajduje w Conanie odniesienia do opowieści o Herkulesie, Beowulfie, Zygrydzie czy św. Jerzym. Sam Howard wspomina powyższe postaci w opowiadaniu *Dolina grozy*.

także elementy zapożyczone z arabskich *Baśni z tysiąca i jednej nocy*, jak również ze średniowiecznej prozy bohaterskiej oraz legend (Carter, 1974, s. 43). To m.in. dzięki Dunsany'emu współczesna *fantasy* wciąż fascynuje się Celtami i szeroko rozumianą celtyckością (Sapkowski, 2001, s. 14). Irlandzki pisarz wywarł wpływ na twórczość H.P. Lovecrafta, Clarka Ashтона Smitha i Howarda. Dwa opowiadania: *The Sword of Welleran* (1908), traktujące o Leothriku – zabójcy smoka Tharagavveruga i złego czarownika Gaznaka, oraz *The Hoard of the Gibbelins* z 1912 roku, w którym rycerz Alderic staje do walki z ludożerczymi Gibbelinami, pod względem treści i sposobu prowadzenia narracji zdają się już bliskie opowiadaniom Howarda (Carter, 1974, s. 43). Twórca Conana i Solomona Kane'a przynajmniej dwukrotnie wspominał w listach do Lovecrafta, iż lord Dunsany jest jednym z bardziej lubianych przez niego pisarzy.

Cała twórczość Howarda wiąże się z czasopismami nazywanymi *pulp magazines* lub w skrócie *pulps*, które w trzeciej dekadzie XX wieku podbiły rynek czytelniczy za oceanem. Paradoksalnie, ich popularność przedłużył wielki kryzys z lat 1929-1933, kiedy wielu czytelników szukało ucieczki od szarej rzeczywistości w optymistycznych opowieściach traktujących o bohaterach, których działania mają wielki wpływ na otaczający świat. Brak wyodrębnionych odmian gatunkowych w obrębie *science fiction* czy *fantasy* stał się jedną z cech szczególnych literatury SF/F publikowanej w takich czasopismach pulpowych jak *Weird Tales*, *Amazing Stories*, *Science and Invention* i *Wonder Stories*. Z jednej strony opowiadania *pulp* charakteryzowały się prostą konstrukcją fabularną i wyraźnym osadzeniem w czasoprzestrzeni awanturkowej, z innej wyróżniały się atrakcyjnym dla ówczesnego czytelnika⁸ bogactwem motywów, które występowały w obrębie jednej fabuły. Wystarczy przypomnieć *Wieżę Słonia* Howarda, w której pojawiają się zły mag, szlachetny dzikus i podróż kosmiczna. Z dzisiejszego punktu widzenia wiele ówczesnych utworów charakteryzował więc synkretyzm gatunkowy.

Choć Howard zadebiutował na łamach *Weird Tales* w 1925 roku⁹, to popularność zyskał głównie za sprawą cyklu o Conanie, potężnym, cymmeryjskim wojowniku, który po wielu przygodach zostaje władcą najpotężniejszego królestwa Ery Hyborejskiej. W siedemnastu opowiadaniach i jednej, niewielkiej powieści Howard stworzył bogaty, egzotyczny świat, umiejscawiając akcję około 10 000 lat temu na Ziemi przed wielkim Katakлизmem. Fabuła opowiadań conanowskich była zazwyczaj prosta, lecz nie prymitywna. Posługiwała się rozwiązaniami, które na stałe weszły do konwencji wspomnianej odmiany

⁸ A zniechęcającego – dla czytelnika dzisiejszego, przyzwyczajonego do podziałów gatunkowych.

⁹ Debiutanckim utworem było opowiadanie *Spear and Fang*, traktujące o walce toczonej przez prehistorycznego jaskiniowca Na-nora u ukochaną A-aeę.

gatunkowej, lecz unikała rozwiązań miałych, powtarzalnych, nieciekawych. Plastyczność opisów, sprawność posługiwania się słowem a przede wszystkim postać protagonisty sprawiły, iż śmierć Howarda nie oznaczała kresu Conana. Wydawano nieopublikowane dotychczas opowiadania, w tym również pozostające we fragmentach a kończone przez takich miłośników twórczości pisarza jak Sprague de Camp czy Lin Carter. Fani *heroic fantasy* organizowali się w stowarzyszeniach, np. Hyborian League; wydawali też własne periodyki, by wymienić tylko czasopismo *Amra*.

Ostatecznie twórczość „Two-Gun Boba” wywarła niebywały wpływ na literaturę *fantasy*, porównywalny z tym, jaki stał się udziałem Tolkiena. *Heroic fantasy* znalazła swoich kontynuatorów w osobach Fritza Leibera, Michaela Moorcocka, Henry’ego Kuttnera, Karla Edwarda Wagnera a z czasem Davida Gemmella, Roberta Holdstocka, Johna Jakesa, wreszcie Johna Normana. Choć podstawowe założenia pozostały te same, poszczególni twórcy modyfikowali istniejącą konwencję. Protagonista bohaterskiej *fantasy* przestał być ideałem, a niekiedy wręcz przekształcał się w antybohatera, tak jak w przypadku Kane’a stworzonego przez Wagnera czy Elrica opisanego na kartach powieści Moorcocka (Alpers, 1978).

Konwencja *heroic fantasy*

Nie przez przypadek pierwotnym terminem ukutym dla nazwania cyklu o Conanie było *sword and sorcery* (dosłownie „magia i miecz”, lecz na polskim gruncie przyjęła się nazwa oryginalna). Określenia stworzonego przez Leibera w 1961 roku (na prośbę Michaela Moorcocka) nie należy jednak rozumieć jako prostego zestawienia dwu elementów konstytuujących tego typu prozę *fantasy*. To raczej przeciwstawienie sobie dwu sił: zimnej stali, symbolizującej to, co jest znane, łatwe do pojęcia (nie należy przy tym upraszczać, nazywając to „dobrem”), i niepojętej, nieludzkiej magii. Typowym schematem fabularnym dla tej konwencji jest konfrontacja męznego wojownika z prastarą magią, najczęściej ucieleśnioną w postaci diabolicznego czarownika. Conan podczas swoich peregrynacji musiał się zmierzyć z wieloma czarnoksiężnikami, spośród których można wymienić Zogara Saga (*Za Czarną Rzeką*), Thoth-Amona (*Feniks na mieczu*), Xaltotuna (*Conan: Godzina Smoka*) czy Tsoth-lantiego (*Szkarłatna Cytadela*). Nawet Pelias, sprzymierzeniec Conana, był osobą kontrowersyjną, nekromantą i czarownikiem, na którego widok uciekł demoniczny wąż Satha. W tym wymiarze *sword & sorcery* niczym nie różni się od *heroic fantasy* (Clute, Grant, 1996, s. 915) i tak też bywa traktowane przez niektórych anglosaskich badaczy literatury.

Starcie wojownika z nadnaturalną potęgą nie jest wszakże jedyną cechą omawianej konwencji, mimo iż stanowi jeden z jej głównych wyznaczników. Alpers dostrzega (za Andrzejem Zgorzelskim), że znakiem szczególnym fantasty bohaterskiej jest stworzenie wrażenia bezsilności poprzez wykreowanie świata, w którym działający człowiek jest żałośnie mały w porównaniu do nieznanymi sił i mocy, z jakimi się ściera (Alpers, 1978). Warto dodać, iż efekt ten hiperbolizuje postawione przed bohaterem zagrożenie, jednak protagonistą *heroic fantasy* i tak pokona przeciwności.

Po Howardzie wspomniany motyw pojawia się u Leibera, którego cykl o Fafhrdzie i Szarym Kocurze wszedł do kanonu literatury magii i miecza. Konfrontacja siły z magią lub jak kto woli – świata realnego z nadnaturalnym jest większą częścią podziału wyszczególnionego przez Bohdana Trochę, który analizując świat stworzony przez Howarda, stwierdza:

Mamy tu do czynienia z wykształconą w pełni geografiją i środowiskiem wtórnego świata [*secondary world*], który nie ma nic wspólnego z prymarnym światem [*primary world*]. Rzeczywistość nowego świata jest ze swej natury niehomogeniczna, to znaczy obecność w niej mocy jest czymś naturalnym, podobnie jak lęk przed nią, jak i mniej lub bardziej udane próby manipulowania nią; jest to rzeczywistość barbarzyńska, którą jednak zamieszkują nieobce nam przynajmniej z nazwy ludy, np. Piktowie (Trocha, 2009, s. 19).

Nadnaturalność wtórnego świata objawia się w różnoraki sposób, nie tylko poprzez powtarzające się konfrontacje protagonisty z kolejnymi czarnoksiężnikami, demonami czy istotami z alternatywnych wymiarów, lecz także w symbolicznym przejściu w inny świat, np. plan zmarłych. Conan nie tylko musi walczyć z ożywionym truchłem starożytnego króla (*Spotkanie w krypcie*), ale również spotyka się z pomocą z zaświatów, kiedy to duch Belit ratuje mu życie (*Królowa Czarnego Wybrzeża*). Owe pełne grozy manifestacje Nieznanego pozostają w związku z niepokojącymi epifaniami: „To, co obce staje się takim ze względu na swą irracjonalność, amoralność oraz dezintegracyjność. Może dochodzić tu do manifestacji na poziomie żywiołu, postaci boskiej, demonicznej lub też bestii” (Trocha, 2009, s. 117). Conan toczy walkę z ożywioną mumią czarnoksiężnika Thungra-Khotana (opowiadanie *Czarny kolos*), jest świadkiem manifestacji okrutnego boga – Yamy (*Miasto Czaszek*), stworzeni przez Leibera Fafhrd i Szary Kocur konfrontują się z czarnoksiężnikiem Hstromilo i przywołanymi przez niego bestiami (*Zobaczyć Lankmar i umrzeć*), a Kane Wagnera niemal staje się ofiarą wampirycznej piękności – Naichoryss (*Miraż*).

Wspomniana wcześniej barbarzyńskość to często realizowana, choć nie obligatoryjna cecha *heroic fantasy*. Bohater nie tylko jest silnym mężczyzną,

który dzięki własnej sile radzi sobie z wszelkimi przeciwnościami, ale nierzadko ma w pogardzie cały dorobek cywilizacyjny, pozostając w głębokim związku z naturą. Takie zestawienie, charakterystyczne nie tylko dla Conana, ale również Fafhrda czy Elaka z Altantydy stworzonego przez Kuttnera, łączy w sobie russoizm z nietzscheanizmem. Nie bez kozery za jeden z ważniejszych cytatów z opowiadań Howarda uważa się słowa bezimiennego tropiciela, swoistego *porte parole* Howarda, skierowane do Conana: „Barbarzyństwo jest naturalnym stanem ludzkości [...]. To cywilizacja jest nienaturalna. Jest zbiegiem okoliczności. I barbarzyństwo musi ostatecznie zatryumfować” (Howard, 1988, s. 176).

Akcja *heroic fantasy* toczy się w czasoprzestrzeni awanturycznej, która wedle Michaiła Bachtina jest abstrakcyjna, bowiem nie odgrywa w niej większej roli konkretyzacja geograficzna i historyczna (Bachtin, 1977). Skoro protagonista poddany jest przygodom, to przestrzeń pozostaje dla niego raczej nieznaną, a z pewnością obcą i wroga. Peregrynacji bohatera nie rozdzielają opisy wędrówki lub podróży, chyba że ta jest pretekstem do zaistnienia kolejnego zagrożenia, z którym ten musi się zmierzyć. Fabułę tworzą przygody wykreowane z kolei jako wyizolowane odcinki czasoprzestrzenne, w których wydarzenia nierzadko cechują się przypadkowością. Jest ona nieskomplikowana, „czytelnik bardziej skupia się na tym, jak bohater wychodzi z kolejnych opresji niż na moralnych aspektach jego działań” (Trocha, 2009, s. 20). W tym aspekcie *heroic fantasy* staje się celebrowaniem krótkości życia, przelotnych smutków i radości, można tu odnaleźć odniesienie zarówno do mitów heroicznych o Achillesie czy Heraklesie, jak i poematów epickich (Salmonson, 1998).

Utrwalenie konwencji spowodowało powstanie wielu stereotypów związanych z *heroic fantasy*. Choć na ogół opowiadania Howarda publikowane w *Weird Tales* były odbierane pozytywnie, to nie brakowało głosów krytycznych, tak jak w przypadku listu siedemnastoletniego Roberta Blocha:

Jestem już okropnie zmęczony biednym Conanem Półgłówkiem, który przez ostatnie piętnaście numerów każdego miesiąca zabijał nowego czarownika, stawiał czoła nowemu potworowi, dochodził do pełnego przemocy, nagłego końca, któremu w ostatniej chwili zapobiegał [...] i zdobywał nową dziewczynę, u której skłonność do nudyzmu wygrywała z honorem, zarówno na okładce, jak i ilustracjach wewnątrz tekstu... Krzyczę: «Dość tego brutalna i jego mocarnych pchnięć mieczem. Może powinien zostać wysłany do Walhalli, gdzie by wycinał papierowe laleczki»” (Jones, 2006, s. 905)¹⁰.

¹⁰ Cytaty z tekstów obcojęzycznych przytaczane są w tłumaczeniu własnym.

Powyższa diatryba niemal idealnie ujmuje zastrzeżenia, jakie mają wobec *heroic fantasy* niechętni krytycy. Wskazują prostotę czy wręcz prymitywizm protagonisty i fabuły, wytykają powtarzalność motywów, które dość szybko zostały wyeksploatowane przez epigonów Howarda, Leibera czy Wagnera. King (2009) pisze, że „Marna *fantasy* zazwyczaj przemawia do ludzi odczuwających we własnym życiu zdecydowany niedostatek mocy i zyskujących jej zastępczy zastrzyk dzięki lekturze opowiadań o mocarnych barbarzyńcach, którzy rzną zastępy wrogów niemal równie sprawnie jak zastępy panienek” (s. 427)¹¹. I choć zaledwie stroną dalej autor *Lśnienia* nazywa Howarda Thomasem Wolfe’em fantastyki próbującym rozerwać pęta konwencji, to mimo wszystko dostrzega element kompensacyjny i eskapistyczny w *fantasy* bohaterskiej. Sapkowski po części potwierdza tezę Kinga, lecz uważa ją za właściwą jedynie w odniesieniu do wybranych realizacji odmiany gatunkowej, o nikłej wartości artystycznej i dużej wtórności, (np. cyklu o Gorze Johna Normana). W przypadku dzieł uważanych za znaczące raczej wchodzi w polemikę z twierdzeniem Kinga, pisząc:

Fantasy jakaś! Wywodząca się, na domiar złego, w prostej linii z *pulp magazines* i «Weird Tales», wydawanych na nędznym papierze prymitywnych czytadełek dla kretynów. Nikt nie słuchał Tolkiena, gdy stary, uśmiechnięty hobbit tłumaczył spokojnie, że swego Śródziemia nie stworzył jako azylu dla dezertorów z pracowitej armii realnej rzeczywistości, a wręcz przeciwnie, chciał otworzyć bramy więzienia, pełnego nieszczęsnych skazańców codzienności (Sapkowski, 1993, s. 65).

I faktycznie, doszukiwanie się głównie kompensacji i eskapizmu w *fantasy* jest równie trafne, co do dziś pokutujące gdzieś „złudzenie Gernsbacka” mówiące o profetycznej roli *science fiction*.

Konwencja *heroic fantasy* w *role-playing games*

Choć pierwsze wydania (a raczej funkcjonujące wśród fanów kolejne wersje) *Dungeons & Dragons* nie posiadały jasno sprecyzowanej konwencji, zaś każdy Sędzia (*Referee*)¹² sam kreował świat gry wedle oczekiwań swoich i graczy, to za inspirację służyło wiele dzieł *fantasy* dziś uznawanych za klasyczne. Wśród nich można wymienić cykl *Umierająca Ziemia* Jacka Vance’a, *Trzy serca i trzy*

¹¹ W oryginale fragment dotyczący bohaterów marnej *fantasy* brzmi nawet dosadniej: „[...] strong-thewed barbarians whose extraordinary prowess at fighting is only excelled by their extraordinary prowess at fucking” (King, 1981, s. 349).

¹² Termin „mistrz gry” nie był jeszcze w użyciu.

lwy Poula Andersona, powieści Moorcocka (cykle *Elric*, *Hawkmoon*, *Corum*), opowieści o Fafhrdzie i Szarym Kocurze Leibera oraz cykl conanowski Howarda. Łatwo dostrzec, iż wiele z nich przynależy do *fantasy* bohaterskiej. Co ciekawe, twórczość Tolkiena wpływała na rozwój RPG w mniejszym stopniu niż chociażby dzieła Howarda czy Leibera (Key-Ghawr, 2010).

Nie powinno więc dziwić, iż kiedy w latach osiemdziesiątych zaczęto publikować pierwsze moduły¹³ oraz scenariusze, dość szybko zdecydowano się przenieść Hyboryę Howarda do gry. W roku 1984 TSR opublikowała dwa suplementy na mechanice *Advanced Dungeons & Dragons: Conan Unchained* oraz *Conan Against Darkness!* W przedmowie do pierwszego z nich tak autorzy opisywali świat przedstawiony gry:

Conan Unchained zabierze cię do nowej, ekscytującej krainy przygód – świata Conana i Ery Hyborejskiej! Stworzona przez Roberta E. Howarda i innych Era Hyborejska przedstawia fragment wymyślonej prehistorii Ziemi. To świat pełen antycznych i straszliwych bogów, pałaców i katakumb pełnych skarbów ponad wszelkie wyobrażenie, czarnoksiężników studiujących zapomniane sztuki, demonicznych istot z wymiarów spoza kosmosu, księżniczek w opresji i bestii z wcześniejszych, bardziej barbarzyńskich epok.

To czas, kiedy odwaga, podstęp i magia decydują o losach ludzi, a stalowy miecz wyznacza różnicę między życiem a śmiercią (Cook, 1984, s. 1).

W obu rozbudowanych przygodach gracze domyślnie wcielali się w postacie stworzone na kartach opowiadań Howarda lub jego epigonów, m.in. samego Conana, Nestora, Jumę, Valerię czy Nzingę. Choć fabuła nie była bezpośrednio transpozycją literatury na język gry fabularnej, znajdowały się w niej liczne nawiązania do pierwowzoru literackiego. W *Conan Against Darkness!* drużyna bohaterów staje do walki z czarownikiem Thoth-Amonem, a w *Conan Unchained* wikała się w walki pomiędzy turańską armią a wolnymi kozakami nad brzegami Vilayet.

Nie tylko świat przedstawiony oraz przygotowani bohaterowie wspomagali przyjętą przez oba suplementy konwencję; czyniło to także modyfikacje mechaniki *AD&D*. Między innymi dodane zostały reguły rządzące strachem oraz punkty szczęścia, które umożliwiały dokonywanie bohaterskich czynów.

¹³ *Module campaign* – suplement do gry fabularnej, który w przeciwieństwie do przygody (tudzież ich cyklu nazywanego najczęściej kampanią) nie posiada fabuły scalającej elementy świata przedstawionego. Typowy moduł jest stosunkowo szczegółowym opisem danego obszaru (krainy, prowincji, miasta, podziemi etc.), wzbogaconym o tabele losowych spotkań i abstraktów pomagających w kreowaniu fabuły już podczas samej rozgrywki, niejako „w locie”.

Dzięki nim bohater mógł przekraczać granice wyznaczone przez zasady gry: uśmiercić przeciwnika jednym ciosem, wspiąć się na pionową ścianę, będąc obciążonym rannym towarzyszem, czy uratować kogoś przed pewną śmiercią.

Już rok później TSR zdecydował się opublikować na zupełnie nowej mechanice system *Conan Role-playing Game*¹⁴. Choć nowa gra nie zdobyła zbyt wielu fanów, to w ciągu roku ukazały się jeszcze trzy moduły: *Conan the Buccaneer*, *Conan the Mercenary* oraz *Conan Triumphant*, które częściowo nawiązywały do pierwowzoru literackiego, głównie za pomocą lokacji, w których toczyła się rozgrywka. W odróżnieniu do suplementów na mechanice *AD&D* trzy wspomniane moduły miały strukturę otwartą: choć cel rozgrywki był zasygnalizowany, to jednak nic nie stało na przeszkodzie, by gracze zajęli się swobodną eksploracją opisanego obszaru¹⁵. Zasady ujęte w *Conan TSR* są stosunkowo proste i umożliwiają szybką rozgrywkę. Zgodnie z konwencją nawet początkująca postać gracza jest silna w porównaniu ze zwykłymi przeciwnikami, poza tym może wpływać na to, co się dzieje wokół niej – podobnie jak w opisanych powyżej scenariuszach do *AD&D* – za pomocą Punktów Szczęścia (*Luck Points*).

Pierwsze podręczniki i suplementy nie tylko umożliwiały rozgrywanie przygód w Hyborii, ale wręcz pozwalały na wcielanie się w bohaterów opowiadań, w tym samego Cymmeryjczyka. Z czasem jednak pojawiły się kolejne systemy, których akcja osadzona była w fikcyjnych, wymyślonych na potrzeby gry światach, a nowe transpozycje znanych i popularnych dzieł *heroic fantasy* na RPG nie umożliwiały wcielania się w postaci literackie. Mimo to można dostrzec, iż konwencja jest w tych systemach realizowana m.in. poprzez udostępnienie konkretnych archetypów postaci, które mogą odgrywać gracze. W wielu przypadkach zostały one zapożyczone z pierwowzorów literackich, tak jak w przypadku gry *Conan The Roleplaying Game* opartej na mechanice D20, gdzie potencjalny gracz może wybierać spośród następujących profesji: barbarzyńca, pogranicznik, arystokrata, nomad, pirat, uczonec, żołnierz, złodziej czy kusicielka. Łatwo dostrzec, że większość postaci ukierunkowana jest na walkę, ponadto tylko jedna domyślnie umożliwia grę postacią żeńską. Nieco większa różnorodność panuje w *Earthdawn RPG*, gdzie rolę archetypów postaci odgrywają tzw. Dyscypliny, których jest łącznie trzynaście: czarodziej, fechtmistrz, iluzjonista, kawalerzysta, ksenomanta, łucznik, mistrz żywio-

¹⁴ Ze względu na to, że w następnych latach zostało opublikowanych kilka systemów noszących podobną nazwę, przyjęło się nazywać grę wydaną przez TSR Inc.: *Conan TSR*.

¹⁵ Mowa o jednym z najwcześniej funkcjonujących modeli rozgrywki w grach fabularnych – eksploracji dziczy (*wilderness*), dziś uznawanym za podstawę w grze otwartej (*sandbox*). Celem bohaterów w grze typu *wilderness* staje się eksploracja i poznanie otaczającego świata. Fabuła gry powstaje dopiero w czasie rozgrywki za sprawą pomysowości mistrza gry, działań graczy oraz rzutów w tabelach losowych spotkań.

łów, powietrzny łupieżca, trubadur, władca zwierząt, wojownik, zbrojmistrz, złodziej. Gracze mają możliwość wcielenia się nie tylko w postacie walczące, choć niemal połowa z Dyscyplin realizuje archetyp wojownika.

Próbie rozwiązania problemu można dostrzec także w *Legend of Steel, settingu* do systemu *Savage Worlds*:

Kiedy ludzie wspominają *sword & sorcery*, pierwszym obrazem, jaki wyskakuje w ich głowach, jest muskularny barbarzyńca o nagiej piersi z wielkim toporem lub mieczem. Choć barbarzyński wojownik jest najpopularniejszym typem postaci w literaturze magii i miecza, to przecież nie jest jedynym. Wśród bohaterów *sword & sorcery* można wymienić królów, złodziei, żeglarzy, żołnierzy, farmerów i czarowników. Przykładowo w trylogii filmowej o Sinbadzie Raya Harryhausena bohaterem jest kupiec i żeglarz przemierzający znany świat w poszukiwaniu przygód. W historiach o Lankmarze Fritza Leibera Szary Kocur jest urodzonym w mieście złodziejem, spragnionym przygód miłośnikiem wygodnego życia. Jiriël z Joiry stworzona przez C.L. Moore'a jest królową-wojowniczką, która stawia czoła nadnaturalnym wrogom, którzy zagrażają jej władztwu.

Tworząc postać do *Legend of Steel*, która nie będzie stereotypem, jaki większość ludzi widzi w postaciach z literatury magii i miecza, nie ograniczaj się do wojownika-barbarzyńcy. Umiejętności i Przewagi przedstawione w *Savage Worlds* oraz tym suplemencie dają nieskończoną liczbę kombinacji postaci. Dzięki zbadaniu wszystkich opcji i możliwości przedstawionych w gatunku twoje doświadczenia związane z grą w *Legends of Steel* będą niezapomniane (Mejia, 2009, s. 2).

W *Savage Worlds* nie ma skonkretyzowanych profesji postaci. Gracze sami je tworzą, w pierw ustalając koncepcję postaci, a potem dobierając odpowiednie atrybuty, umiejętności, zalety i wady. Teoretycznie powinno to prowadzić do wzbogacenia możliwości kreacji oryginalnej postaci, która mieści się w archetypie bohatera *heroic fantasy*, lecz nie jest stereotypem. Tymczasem przeglądając dostępne *settingi* i przygody, w których znajdują się przykładowe postacie graczy, można zauważyć, iż realizują one ograne schematy¹⁶.

Także mechanizm motywacji postaci ma za zadanie zachęcić graczy do odgrywania postaci pozostającej w zgodzie z konwencją. W *Conan TSR* bohater poszukuje przygód z kilku powodów, są wśród nich tak prozaiczne, jak chęć posiadania bogactw, ale także bardziej wznioślejsze: postępowanie zgodne z osobistym kodeksem honorowym, zdobycie sławy i chwały, która ma wymierny wpływ na reputację postaci (Cook, 1985, s. 22-23). Jak pisze Cook:

¹⁶ Wystarczy spojrzeć do takich publikacji jak *Against the Orcs* lub *The Secret of Goblin Gorge*.

„Motywacje postaci gracza są na tyle silne, by ta była w stanie zaryzykować wszystko. By bawić się w odgrywanie postaci, powinienes wiedzieć, dlaczego twój bohater kładzie na szali swoje życie. Motywacje postaci nie są regulowane przez zasady gry, lecz pozostają wyborem, którego musisz dokonać, tworząc postać. Dzięki nim będziesz miał więcej radości ze swoich sesji” (tamże, s. 22). Problem motywacji jest potraktowany podobnie w *Legends of Steel*, choć pojawia się wiele propozycji ze strony twórcy gry (np. zemsta, wywalczenie własnego królestwa, usunięcie klątwy, powrót do domu czy... ochrona dziecka), to nie są one wspierane przez reguły gry.

Stosownego rozdziału brak w mało znanej grze *heroic fantasy Iron Gauntlets*, a w *Earthdawn RPG* ogranicza się on jedynie do kilku akapitów, w których zalecane jest motywowanie na podstawie wybranej przez gracza Dyscypliny lub napisanej historii postaci. Tym samym ciężar motywowania postaci gracza zgodnie z realizowaną konwencją jest przeniesiony na mistrza gry.

W niemal każdym z wymienionych [wyżej](#) systemów podstawowym elementem, który ma za zadanie realizować konwencję *fantasy* bohaterskiej, jest świat przedstawiony. W założeniu umiejscowienie akcji prowadzonych przez mistrza gry scenariuszy w świecie, gdzie istnieje dychotomiczny podział na zło i dobro, a wybory moralne sprowadzone są do minimum, ma ułatwiać stworzenie i urzeczywistnienie na sesji fabuły charakterystycznej dla *heroic fantasy*. Teoretycznie gry osadzone w uniwersach zaistniałych wcześniej na kartach dzieł literackich zaliczanych do omawianej odmiany powinny bezdyskusyjnie przynależć do konwencji heroicznej. Jest tak pozornie w przypadku *Conan The Roleplaying Game* (D20) wydanej przez Mongoose Publishing. Hyboria została tu przedstawiona niezwykle drobiazgowo w podręczniku podstawowym i kilkudziesięciu suplementach, a wiele z państw opisanych przez Howarda zostało dokładnie zaprezentowanych w autonomicznych dodatkach. Autorzy gry wyszli przy tym daleko nie tylko poza twórczość samego Howarda, ale także jego naśladowców. Z pozoru bogactwo świata należy zaliczyć w poczet zalet systemu, jednakże pojawiają się dwie konsekwencje takiej strategii autorskiej, które umiejscawiają grę poza obszarem oryginalnej konwencji. Po pierwsze, szczegółowo opisane uniwersum nie sprzyja umiejscowieniu fabuły w czasoprzestrzeni awanturkowej. Precyzyjne opisy krain, miast czy regionów zachęcają mistrza gry raczej do dokładnego opisu świata niż do błyskawicznego przenoszenia akcji z miejsca w miejsce. I po drugie, w precyzyjnym opisie Hyborii zerwano z umownością charakterystyczną dla Howarda. Zniknął wyraźny podział na dobro i zło; za przykład może posłużyć przedstawienie Piktów nie tylko jako ludzi dzikich i okrutnych, ale i takich, których działania są w pełni uzasadnione inwazją Aquilończyków

(zajęli się oni cywilizowaniem pogranicza, tępiąc doszczętnie mieszkające tam plemiona)¹⁷ (Darlage, 2004, s. 6). Ten sposób prezentacji stron konfliktu sprzyja niejednoznacznej ich ocenie, co przeczy realizowanej konwencji.

Natomiast w pełni zgodna z duchem literackiego pierwowzoru pozostaje gra *Savage World of the Solomon Kane*, w której gracze odgrywają rolę szesnastowiecznych herosów podążających ścieżką Solomona Kane'a, bohatera kilkunastu Howardowskich opowiadań. Lapidarne, choć wyraziste przedstawienia krain odwiedzanych przez postacie graczy oraz sposób zapisu zawartej w grze kampanii sprzyjają kreacji czasoprzestrzeni awanturniczej. Ponadto autorzy gry wyraźnie podkreślają, iż główną rolą postaci graczy jest zwalczanie zła i stawanie po stronie skrzywdzonych i uciśnionych. Nawet jeśli gracze zdecydują się odgrywać łajdaków, to ich działanie domyślnie ma służyć większemu dobru lub odkupieniu (Wade-Williams, Hensley, 2007, s. 17). Takie rozgraniczenie z pewnością ułatwia rozgrywanie sesji *heroic fantasy*.

W przypadku *settingu Evernight* do gry *Savage Worlds Edycja Polska* sugestia, iż potencjalny gracz ma do czynienia przynajmniej z elementami *fantasy* bohaterskiej, zawarta jest już w nazwie krainy, gdzie umiejscowiona została akcja kampanii. Waluzja po raz pierwszy pojawiła się w opowiadaniach Howarda o jednym z poprzedników Conana – Kullu z Atlantydy. Autorzy gry nie kryją faktu, iż cały suplement jest pastiszem *fantasy*. Gracze wcielają się w role herosów, którzy w sposób zinstytucjonalizowany¹⁸ strzegą porządku w Waluzji i zwalczają zło pod wszelką postacią:

Lud Waluzji dobrze wie, że w Mieście znajdują się nowi bohaterowie gotowi walczyć ze złem. Gdy zatem owce zacznie zżerać smok, wieśniacy w te pędy gnają do stolicy, by szukać ratunku. Kiedy hordy orków schodzą z gór, do bram króla Kadena kołacze natychmiast delegacja domagająca się wysłania przeciw najeźdźcom odpowiednio doświadczonej drużyny. Jeśli na drzewie utknie kociątko... (Hensley, 2010, s. 10).

Rola bohaterów, w dowcipny, charakterystyczny dla pastiszu sposób sprowadzona do absurdu, wyraźnie umiejscawia grę w omawianej konwencji.

Sama Waluzja została opisana w sposób skrótowy, dopracowanie szczegółów pozostawiono mistrzom gry, bowiem ważne jest nie tyle to, gdzie się toczy akcja i w jaki sposób doszło do wydarzeń przedstawionych w realizowanym scenariuszu, ile raczej czyni bohaterów.

¹⁷ Być może jest to związane z poprawnością polityczną dominującą w amerykańskiej kulturze popularnej. O ile obraz Indian (a na nich wzorował swoich Piktów Howard) w latach 30. XX wieku był zazwyczaj negatywny, to obecnie całkowicie odeszło się od takiego przedstawiania natywnych mieszkańców Ameryki Północnej.

¹⁸ Herosi łączą się w drużyny posiadające własne nazwy i symbole, ich postępy są śledzone przez mieszkańców Waluzji, dla których bohaterowie są celebrytami. Powstają swoiste rankingi bohaterów i drużyn, a w karczmach umieszczane są tablice ogłoszeniowe z zadaniami dla herosów.

Skoro bohaterem *heroic fantasy* jest silna jednostka, która radzi sobie nawet z największymi przeciwnościami (wbrew temu, iż postawione przed nią zagrożenie wyraźnie przekracza możliwości zwykłego człowieka), to realizacja konwencji może być utrudniona bez wsparcia mechaniki. Widać to na przykładzie jednego z uniwersalnych systemów RPG¹⁹ – *Basic RolePlaying*. W rozdziale poświęconym światom i konwencjom gry (settingom) twórcy umieścili opowieści *heroic fantasy* jako inspirację do *settingu* o nazwie *Ancient*, obejmującym wszelkie światy starożytne, w tym fikcyjne odwołujące się znanej odbiorcy historii (Perrin i in., 2008, s. 299). Szereg opcjonalnych zasad zasugerowanych w tym podrozdziale pozwala na stworzenie silnej, skutecznej w walce i odpornej na rany postaci, która nie będzie wiele się różnić od bohaterów literackich pokroju Fafhrda, Wagnerowskiego Kane’a czy Conana.

Nieco inne podejście reprezentuje mechanika *Savage Worlds*, na której oparto zarówno *Savage Worlds of Solomon Kane*, jak i *Evernight*. Nie jest ona modułowa, jednakże domyślnie została stworzona do rozgrywania sesji w konwencjach bohaterskich. Postacie graczy nie tylko posiadają wyższe od wielu napotykanych bohaterów niezależnych wartości atrybutów i umiejętności, ale także cechują się tzw. przewagami, czyli specyficznymi atutami znacząco podnoszącymi możliwości postaci. Ponadto każdy z graczy otrzymuje na sesję pulę tzw. fuksów (ang. *bennies*), które pozwalają wpływać na świat gry poprzez modyfikowanie wyników działań postaci. Twórcy *mechaniki* wyraźnie też oddzielają znaczące dla fabuły postaci od wszelkich statystów. Tych pierwszych, nazywanych Figurami, dużo trudniej wyeliminować niż drugich, czyli tzw. Blotki.

Dzięki powyższym zabiegom potencjalny gracz może z większą łatwością przedsięwziąć swoją postacią działania charakterystyczne dla omawianej konwencji bez obaw, że skończą się one uśmierceniem postaci.

Zakończenie

Począwszy od pierwszych wydań *Dungeons & Dragons*, konwencja *heroic fantasy* była obecna w grach fabularnych. Z pewnością wpływ na to miał fakt, iż *role playing games* powstały w USA, ojczyźnie Howarda, Leibera czy Wagnera, a więc tuzów *fantasy* bohaterskiej. W chwili obecnej, mimo niemalejącej

¹⁹ Mowa o takich podręcznikach RPG, które nie posiadają domyślnego *settingu*, lecz są zbiorem uniwersalnych zasad, które nierzadko posiadają modułową budowę umożliwiającą rozgrywanie sesji w rozmaitych konwencjach i światach.

popularności dzieł Howarda²⁰, nie ma na rynku RPG zbyt wielu gier *heroic fantasy*. Częściej można odnaleźć realizację niektórych elementów konwencji niżli pełną jej transpozycję. „Być może twórcy postrzegają *heroic fantasy* jako konwencję zbyt ograniczoną. Przybliżyłoby ich to do krytyków całego gatunku *fantasy*, których poglądy skłoniły Marka Pustowaruka do postawienia pytania: „czy *fantasy* jest konwencją, której możliwości są wydatnie ograniczone przez konstytuujące ją właściwości? Czy – innymi słowy – specyfika konwencji wyklucza artystyczne i intelektualne ambicje, uniemożliwiając realizację odpowiadających im zamysłów?” (s. 160). Warto wspomnieć, iż badacz odpowiada na tak postawione pytanie negatywnie.

LITERATURA

- Alpers, H. (1978). Loincloth, Double Ax, and Magic: “Heroic Fantasy” and Related Genres (tłum. R. Plank). *Science Fiction Studies*, 14. Online: <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/14/alpers14art.htm>>. Data dostępu: 10 października 2010.
- Bachtin, M. (1977). Czas i przestrzeń w powieści (przeł. J. Faryno). W: A. Lam, *Wokół problemów realizmu* (s. 15-72). Warszawa: PIW.
- Bernstein, B. (2004). *Iron Gauntlets*. Politically Incorrect Games.
- Carlson, W. (1985). *Conan Triumphant*. Lake Geneva: TSR, Inc.
- Carter, L. (1974). Chronicles of The Sword. An Informal History of Sword-And-Sorcery Fiction. *Savage Sword of Conan the Barbarian*, 2, 42-45.
- Clute, J., Grant, J. (1996). *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit Books.
- Clute, J., Nicholls, P. (1999). *The Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit Books.
- Combos, J. et al., (2007). *Hollow Earth Expedition. Pulp Adventure Roleplaying*, Seattle: Exile Game Studio.
- Cook, D. (1984). *Conan Unchained!*. Lake Geneva: TSR, Inc.
- Cook, D. (1985). *Conan Role-Playing Game*. Lake Geneva: TSR, Inc.
- Darlage, V. (2004). *Across the Thunder River*. Swindon: Mongoose Publishing.
- Eastland, K. (1985). *Conan the Buccaneer*. Lake Geneva: TSR, Inc.
- Eastland, K. (1985). *Conan the Mercenary*. Lake Geneva: TSR, Inc.
- Ganszyniec, A., Sabat, M., (2009). *Wolsung. Magia wieku pary. Fabularna gra akcji*, Kraków: Kuźnia Gier.
- Hensley, S. (2010). *Evernight. Noc bohaterów* (tłum. T.Z. Majkowski i in.). Wrocław: Wydawnictwo Gramel.

²⁰ Widać ją szczególnie w kinematografii. W 2009 roku dokonano adaptacji przygód Solomona Kane’a, a w sierpniu 2011 będzie mieć miejsce premiera kolejnej ekranizacji losów Conana Barbarzyńcy. Powstała także gra planszowa *Age of Conan: The Strategy Board Game* (2009) oraz MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures* (2008).

- Hensley, S. i in. (2010), *Savage Worlds. Edycja Polska* (tłum. P. Bednarski, M. Smaga). Wrocław: Wydawnictwo Gramel.
- Hensley, S., Wade-Williams, P. (2007). *The Savage World of Solomon Kane*. Gilbert: Pinnacle Entertainment Group.
- Hite, K., (2008). *The Day After Ragnarok. A Savage setting by Kenneth Hite*, Alexandria: Atomic Overmind Press.
- Howard, R.E. (1988). *Conan. Droga do tronu* (tłum. S. Czaja, Ł. Piother, S. Plebański). Warszawa: Alfa.
- Jones, S. (2006). Afterword: Robert E. Howard and Conan. W: R.E. Howard, *The Complete Chronicles of Conan* (s. 897-925). London: Gollancz.
- Key-Ghawr (30 października 2010). OD&D – w poszukiwaniu konwencji. [Wpis na blogu *Inspiracje*]. Online: <<http://bialylew.blogspot.com/2010/10/od-w-poszukiwaniu-konwencji.html>>. Data dostępu: 30 października 2010.
- King, S. (1981), *Danse Macabre*, New York: Berkley.
- King, S. (2009). *Danse Macabre* (tłum. P. Braiter, P. Ziemkiewicz). Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Mejia, J. (2009). *Legends of Steel*. Evil DM Productions.
- Perrin, S. i in. (2008). *Basic RolePlaying. The Chaosium, Roleplaying System*. Hayward: Chaosium Inc.
- Puschmann-Nalenz, B. (1992). *Science Fiction and Postmodern Fiction: A Genre Study*. Peter Lang Pub Inc.
- Pustowaruk, M. (2009). Czy fantasy jest konwencją trywialną? Źródła, inspiracje, interpretacje. W: T. Ratajczak, B. Trocha, *Fantasy w badaniach naukowych* (s. 159-170). Zielona góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego.
- Rolston, K. (1984). *Conan against Darkness!*. Lake Geneva: TSR, Inc.
- Rose, M. (1981). *Alien Encounters: Anatomy of Science Fiction*. Cambridge, London: Harvard University Press.
- Salmonson, J. (1998). *Thoughts on the Enjoyment of Heroic Fantasy*. Online: <<http://www.violetbooks.com/heroic.html>>. Data dostępu: 12 października 2010.
- Sapkowski, A. (1993). Piróg, albo nie ma złota w Szarych Górach. *Nowa Fantastyka*, 5, 65-72.
- Sapkowski, A. (2001), *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*. Warszawa: superNOWA.
- Sturrock, I., Hanrahan, G. (2007). *Conan the Roleplaying Game. Second Edition*. Swindon: Mongoose Publishing.
- Trocha, B. (2009). *Degradacja mitu w literaturze fantasy*. Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego.
- Underhill, B.J., (2002) *GURPS: Cliffhangers. Second Edition*, Steve Jackson Games.

dr Tomasz Smejliś, literaturoznawca i medioznawca, wykładowca w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, Dolnośląska Szkoła Wyższa, Wrocław, schlaufox@gmail.com

Konwencja *heroic fantasy* w grach fabularnych

Abstrakt

Heroiczna odmiana fantasy była jedną z pierwszych, która wykryształizowała się w obrębie gatunku. Choć panujące stereotypy sprawiły, iż jest postrzegana jako mniej ambitna od innych odmian gatunkowych, pozostaje jedną z najpopularniejszych zarówno w literaturze, jak i grach fabularnych zaliczanych do fantasy. Celem artykułu jest ukazanie na wybranych przykładach, w jaki sposób (od strony fabularnej i mechanicznej) twórcy RPG realizują w swoich grach konwencję heroic fantasy, a także jak kształtowało się postrzeganie wspomnianej odmiany fantasy w środowisku graczy role-playing games.

