

KRZYSZTOF CHMIELEWSKI

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Katedra Badania Gier i Kultury Cyfrowej

e-mail: [k.chmielewski@magnaro.com](mailto:k.chmielewski@magnaro.com)

ORCID: 0000-0002-8927-1207

DOI: 10.34813/ptr2.2025.4

## **Motyw zła ontycznego i moralnego w polskich narracyjnych grach fabularnych I i II generacji**

The theme of ontic and moral evil in Polish narrative role-playing games of the first and second generation

---

**Abstract.** The article analyzes the depiction of the concept of evil in Polish narrative tabletop role-playing games (RPGs) of the first and second generations, focusing on the distinction between ontological and moral evil. The study examines RPG systems published between 1994 and 2006, such as *Dzikię pola*, *Neuroshima*, and *Monastyr*, using content analysis of core rulebooks and expert interviews with game creators. The findings reveal that the portrayal of evil in Polish games evolved from the personification of absolute antagonists in the first generation to more nuanced moral concepts in the second generation. The research highlights the influence of local cultural traditions, fantasy literature, and Poland's historical context on the unique representation of evil. The article contrasts Polish RPGs with Anglo-American systems, where archetypes of transcendent and inevitable evil prevail. It addresses the question of how Polish RPGs differentiate their depiction of evil across generations and how these changes reflect the shifting expectations of players. The results indicate an increasing tendency to relativize evil in Polish games, emphasizing the exploration of complex moral and social dilemmas, which distinguishes them within the global RPG context.

**Keywords:** evil, morality, tabletop role-playing games, narrative.

Motyw zła absolutnego od dawna fascynuje ludzi, przenikając różne formy sztuki, literatury i rozrywki. W literaturze i filmie jest on często przedstawiany jako nieuchronna i wszechmocna siła, z którą bohaterowie muszą się zmierzyć. W kontekście narracyjnych gier fabularnych motyw ten staje się szczególnie interesujący ze względu na interaktywność i współtworzenie narracji przez graczy. W Polsce, gdzie tradycja gier fabularnych jest dobrze rozwinięta, zło absolutne odgrywa istotną rolę w kształtowaniu fabuły i kreowaniu wyzwań dla uczestników gry.

Narracyjne gry fabularne, na czele z prekursorem gatunku, *Dungeons & Dragons* (Gygax i Anreson, 1974), pozwalają graczom na eksplorację świata, który jest częściowo zdefiniowany przez mistrza gry (osobę prowadzącą rozgrywkę), a częściowo przez ich własne decyzje. W takich grach zło absolutne często przedstawiane jest w postaci potężnych antagonistów, demonicznych bytów lub katastrofalnych wydarzeń, które grożą zniszczeniem wszystkiego, co bohaterowie kochają. Motyw ten nie tylko napędza fabułę, ale również stanowi moralne i emocjonalne wyzwanie dla graczy, zmuszając ich do podejmowania trudnych decyzji i konfrontacji z własnymi wartościami.

W polskich narracyjnych grach fabularnych zło absolutne przyjmuje różnorodne formy, od mrocznych sił natury, poprzez demoniczne istoty, aż po skomplikowane polityczne intrygi. Zło może być uosobieniem upadku cywilizacji (*Neuroshima*), moralnego zepsucia (*Dziśkie pola*) lub nieubłaganej siły zewnętrznej (*Arkona*). Często jest ono przedstawiane w sposób bardziej subtelny i złożony niż w tradycyjnych fantasy RPG, co odzwierciedla bogactwo kulturowe i historyczne Polski.

Celem tego artykułu jest zbadanie, jak motyw ostatecznego zła (fizycznego bądź moralnego) jest prezentowany i wykorzystywany w polskich narracyjnych grach fabularnych I i II generacji. Stanowi próbę odpowiedzi na następujące pytania: Jakie główne role pełni w polskich uniwersach RPG obraz zła? Czy można zaobserwować jakąś odrębność w tym zakresie od zagranicznych gier fabularnych tego okresu – a jeśli tak, to jakie jest jej źródło?

Analiza, oparta na przeglądzie treści podręczników podstawowych polskich gier tRPG (*table-top role-playing games*) wydanych w latach 1994–2006 oraz wywiadach eksperckich z autorami niektórych z nich, stanowi próbę zmierzenia się z pytaniem o odrębność kreacji świata przedstawionego w polskich grach fabularnych w kontekście motywu zła wobec najbardziej znaczących tytułów pochodzących z rynków anglosaskich.

## Ramy badawcze

Termin „narracyjne gry fabularne” wprowadził do polskojęzycznej literatury przedmiotu Jerzy Szeja (2004), określając w ten sposób gry prowadzone na żywo, w których gracze wcielają się w role w przedstawionym świecie i prowadzą narracyjnie rozgrywkę, posiłkując się umownościami (mechanikami) w świecie przedstawionym. Stanowiło to zawężenie zaproponowanego w 1984 r. przez Jacka Ciesielskiego terminu „gry fabularne” – Szeja dzieli je na teatralne (larpy) i narracyjne. Alternatywą wobec tego terminu bywa określenie „stolikowe gry RPG” (próba przeniesienia anglojęzycznego tRPG: *tabletop role-playing games*) dla odróżnienia ich od gier wideo funkcjonujących pod tym samym skrótem. Nierzadko w literaturze można natrafić na zamienne traktowanie terminu „gry fabularne” oraz „gry narracyjne” (Szymanik i Kostrzewski, 2012). W optyce zaproponowanej przez Szeję i dobrze osadzonej w późniejszej bibliografii przedmiotu należy je jednak uznać za błędne w co najmniej dwóch wymiarach: zaprzeczenia wspomnianemu rozróżnieniu od larpów oraz rozszerzenia definicji o gry tekstowe na platformy cyfrowe (Chmielewski, 2023, s. 197). Jednocześnie jednak sama jego obecność w literaturze wskazuje na to, że – w przeciwieństwie do państw anglosaskich – w polskim dyskursie nie zaistniał na gruncie gier RPG ich wyraźny, powszechnie przyjęty podział.

## Zło w tekstach kultury

Zło stanowi jeden z obszarów naturalnej fascynacji człowieka i jako takie jest szczególnie chętnie eksplorowane w tekstach kultury. Literatura operuje dużym wyborem symboli, które pomagają czytelnikom pojąć abstrakcyjną naturę zła. Często są to istoty nadprzyrodzone, jak demony czy potwory, będące projekcją ludzkich lęków i mrocznych pragnień. W *Drakuli* Stokera (1897/2003) wampir symbolizuje zło w czystej formie, które przetrwało wieki i kontynuuje swój cykl zniszczenia. Drakula staje się figurą, której zło polega na przekraczaniu granic życia i śmierci oraz nieuchronnym zarażaniu innych swoją mroczną naturą. Ten element, z uwagi na swoje uniwersalne, ponadkulturowe właściwości, jest trwale obecny we współczesnej ludotece.

Koncepcja zła absolutnego często jest związana z nihilizmem i destrukcją, a literatura stara się zgłębić, jakie mechanizmy prowadzą jednostkę do jego ostatecznych form. W *Ojcu Goriot* Balzaca (1834/2012) postaci podporządkowane żądzy władzy i bogactwa odrzucają podstawowe zasady moralności, co prowadzi do destrukcji ich więzi społecznych oraz rodzinnych. Balzac pokazuje, jak zło, choć subtelne i skrywane pod maską ambi-

cji, może prowadzić do katastrofy w wymiarze jednostki i społeczeństwa. Tolkien we *Władcy Pierścieni* (1954/2002) kreuje postać Saurona, którego zło nie ma motywacji psychologicznej ani filozoficznej — jest czystą chęcią dominacji i zniszczenia. Sauron jako zło samo w sobie, nie potrzebuje motywacji ani charakterystyki, ponieważ jego wyłącznym celem jest destrukcja.

Jednym z istotnych paradygmatów zła w kulturze jest stanowisko, że zło i dobro są pojęciami względnymi, co podważa koncepcję zła absolutnego jako stałej kategorii moralnej. W *Zaratuście* Nietzsche (1883/2003) sugeruje, że zło może być koniecznym elementem rozwoju człowieka, a jego eliminacja oznaczałaby jednoczesne zatracenie mocy kreacyjnej. W ten sposób literatura, wprowadzając postacie antybohaterów, oferuje czytelnikowi możliwość refleksji nad istnieniem możliwości zdefiniowania absolutnego zła. Ten kierunek interpretacji jest szczególnie silny w narracyjnych grach fabularnych ze względu na sposób tkania wspólnej opowieści, eksploracji światów przedstawionych przez postacie zarządzane i wykreowane przez graczy.

Psychologia literacka i filozofia oferują ramy, które pomagają interpretować motyw zła absolutnego w literaturze. Zło było postrzegane jako element ludzkiej psychiki – jak u Carla Junga (1959/2001), wskazującego „cień” jako ciemną stronę ludzkiej natury, często tłumioną, lecz nigdy do końca pokonaną. Literatura wykorzystuje ten koncept, aby ukazać, jak jednostka zmagą się z wewnętrznymi demonami, które są równie groźne co siły zewnętrzne.

Zło moralne można także definiować jako podejmowanie lub zaniechanie działania, mające na celu zwiększenie cierpienia ludzkiego – a w kontekście gier fabularnych, ras rozumnych. Intencje zasługujące na szczególne potępienie to kłamstwo, zdrada, zadanie bólu lub odebranie życia, ale także milczenie bądź bierna postawa w obliczu czyjejś krzywdy. Zarówno aktywne zadawanie cierpienia, poczynania niezgodne z obowiązującymi systemami moralnymi, jak i brak współczucia są oceniane jako złe postępowanie i powodują trwałe efekty negatywne w przestrzeni społecznej (Drwięga, 2018).

W kinematografii przedstawiane są wszelkie oblicza zła moralnego, fizycznego, jak i ontologicznego. Wśród gatunków filmowych znajdują się takie, w których wokół zła kręci się cała fabuła, jak np. horrory i kryminały, bądź takie, które prezentują toczącą się na pierwszym planie walkę dobra ze złem, czyli m.in. filmy akcji, fantasy czy westerny. Wrodzona ludzka skłonność do interesowania się złem przyczyniła się także do wielkiej popularności detektywistycznych i kryminalnych seriali telewizyjnych, w których źródła i niezliczone przejawy zła są rozkładane na czynniki pierwsze. Mimo mnogości kreacji zła na ekranie temat wciąż pozostaje niewyczerpany, co dowodzi, jak nieodłącznym elementem ludzkiego istnienia ono pozostaje – czy tego chcemy, czy nie.

## Narracyjne gry fabularne w Polsce – rys historyczny

Narracyjne gry fabularne w Polsce, podobnie jak w innych krajach byłego bloku wschodniego (Tehlulzpare, 2024), pojawiły się wśród fanów fantastyki, na styku gier paragrafowych i gier planszowych o tematyce fantasy (Borejko, 2010). Fanowskie przedruki gier ze świata anglosaskiego można było spotkać już na początku lat 80. XX wieku, ale dopiero w latach 1986–1987 przedstawiono temat gier fabularnych szerszemu odbiorcy i ukazały się publikacje pierwszych rodzimych scenariuszy gier. Otworzyło to pierwszą generację polskich narracyjnych gier fabularnych. Jej odmiennosć wobec późniejszej twórczości charakteryzują przede wszystkim kwestie wydawnicze: były one, z nielicznymi wyjątkami, publikowane jako wydawnictwa odcinkowe, niekomercyjne bądź w ramach dodatkowej działalności zarobkowej. Oferowało to wejście w dyskurs z odbiorcami, którzy jednak nie otrzymywali pełnego katalogu zasad. Z tego powodu w przypadku polskich gier fabularnych wydanych przed 1996 rokiem trudno mówić o podręcznikach podstawowych. W ramach jednego systemu gry może funkcjonować od kilku do kilkudziesięciu podręczników; za niezbędne minimum przyjmuje się bądź to kompendium mistrza gry, zwane po prostu podręcznikiem podstawowym, bądź zestaw dwóch podstawowych książek: podręcznik gracza i podręcznik prowadzącego. Należy zaznaczyć, że w przypadku narracyjnych gier fabularnych termin „pierwsza edycja” należy rozumieć odmiennie niż pierwsze wydanie; w grach TRPG kolejna edycja częstokroć oznacza istotne zmiany w narracji lub mechanikach, są więc bliższe pojęciu filmowego sequelu niż kolejnego, nawet zmienionego, wydania tego samego tekstu.

Pierwsza generacja polskich gier fabularnych koncentrowała się wokół fanzinów i czasopism literacko-fantastycznych, na czele z „Magią i Mieczem”, „Feniksem”, „Złotym Smokiem” i „Fanzinem”. Artykuły o grach fabularnych regularnie ukazywały się też na łamach czasopism poświęconych grom cyfrowym, jak „Gambler” czy „Top Secret”. Część omówionych w niniejszym artykule utworów wywodzi zresztą swoje początki właśnie z tych periodyków (*Kryształy czasu*, *Oko Yrrheda*, *Wiedźmin*). Charakterystyki tego okresu – formatywnego dla polskiego rynku gier fabularnych – dokonali Aleksandra i Michał Mochoccy w tekście *Magia i Miecz Magazine: The evolution of tabletop RPG in Poland and its Anglo-Saxon context* (2016).

Pierwsze polskie systemy RPG wydane jako książki, jak *Oko Yrrheda* (Sapkowski, 1995), nie spełniają niektórych kryteriów podręczników podstawowych. Ze względu na zawartość zarówno w aspekcie mechanicznym gier (brak reguł rozwoju postaci), jak i kompletności świata przedstawionego

(brak ekonomii świata), stanowią one teksty przejściowe między pierwszą a drugą generacją polskich gier RPG. Zostały objęte rozważaniami, jednak z uwzględnieniem ich specyfiki. *Oko Yrrheda* nie zostało uwzględnione w niniejszym zestawieniu także ze względu na fakt, iż obejmuje w zasadzie tylko jeden scenariusz, a więc nie stanowi podstawy do powtarzalnej rozgrywki.

W ramach pierwszej generacji polskich gier fabularnych należy wspomnieć o zapomnianym systemie *Strefa śmierci* (Kołodziejczak i Brzeziński, 2010). Opublikowany pierwotnie w „Magii i Mieczu” w odcinkach, w odpowiedzi na dominację fantasy w polskich grach RPG, stanowił pierwszą próbę popularyzacji rodzimego science-fiction. Gra osadzona w Dominium Solarnym – świecie z książek i opowiadań science-fiction Tomasza Kołodziejczaka (otwierająca ten cykl książka *Kolory sztandarów* została wyróżniona Nagrodą im. Janusza Zajdla w 1996 r.). W *Strefie śmierci* najbliższą złą ontycznego jest geografia fizyczna, vide Pola Śmierci – szczególnie niebezpieczne obszary Pasa Mutantów, zniszczone przyrodniczo epicentra obszarów walki, które stały się promieniotwórcze i zachowują się niezgodnie z prawami natury. Antagonistami są zacofani technologicznie mutanci, ale ich historia jest tragiczna. Dobrem absolutnym w *Imperium solarnym* jest przetrwanie. Wprost wskazane jest zło moralne, świetnie oddane niniejszym fragmentem podręcznika:

Co zrobić z inkubatorami? [...] Czy zachowanie klonów – kanibalizm, prymitywizm, dzikość – pozwala uznać ich za istoty ludzkie? Z drugiej strony, jest to jednak pewna społeczność, są to istoty rozumne. Czy można pozwolić na ich eksterminację? A jeśli tak, to czy można pozwolić, aby były wykorzystywane przez gang jako źródło taniego białka? (Kołodziejczak i Brzeziński, 2010, s. 32)

Druga generacja na polskim rynku RPG to okres największej aktywności wydawniczej – dość powiedzieć, że w tym czasie wydano ponad 202 podręczniki RPG przetłumaczone na język polski, co daje średnio 20 tytułów rocznie (wszystkie dane statystyczne dotyczące wydawnictw za: Nowosad, 2024), wobec raptem pięciu podręczników wydanych do tej pory. Należy jednak pamiętać, że był to jednocześnie okres zbierania w pełnowartościowe dla użytkownika wydawnictwa książkowe i rozszerzania systemów wcześniej znanych z wydawnictw zeszytowych.

Zarazem w drugiej połowie tego okresu, z początkiem XXI wieku, zaczęły się pojawiać niezależne, z reguły mniej obszerne systemy RPG, na których określenie spopularyzował się przyjęty przez wydawnictwo Portal termin „Nowa Fala”. Narracyjne gry fabularne tego nurtu charakteryzowało zawężenie konwencji i ograniczona regrywalność, dlatego nie zostały ujęte w przedmiotowym zestawieniu.

Trzecia generacja (2005–2011) to okres rozwoju polskich wydawnictw, w tym wydawców niezależnych, a zarazem szczyt rozwoju systemów Nowej Fali. Publikowano w tym czasie przeciętnie nieco ponad 16 podręczników rocznie, w tym wiele niezależnych polskich podręczników podstawowych, m.in. *Hospiterror* (Chmielewski, 2007), *Trójca* (Popielarczyk, 2009) oraz *Charakternik* (Branecki, 2012). W tym okresie zaczęły się także pojawiać reedycje wcześniejszych polskich gier, takich jak *Dzikie pola*, *Neuroshima*, czy *Ścieżka śmierci*.

Wraz ze wzrostem popularności publikacji wyłącznie elektronicznych, rozpowszechnieniem się selfpublishingu oraz popularnością związanych z tym portali, jak DrivethruRPG, czwarty etap (2012–2017) w polskich narracyjnych grach fabularnych przyniósł regres na tradycyjnym rynku wydawniczym – spadek do średnio 13 podręczników rocznie i redukcję liczby nowych polskich systemów RPG.

W przypadku trwającej wciąż (od 2018 r.) piątej generacji można spostrzec dwa równoległe kierunki zmian: wzrost rozpoznawalności RPG jako hobby w głównym nurcie popkultury oraz wysoki wzrost liczby publikacji papierowych (średnio 25 rocznie, z czego niemal 45 proc. stanowiły podręczniki podstawowe), mimo równoległej popularności wydawnictw cyfrowych (co pozwala domniemywać istnienie rozległego rynku kolekcjonerskiego).

Polskojęzyczne badania nad moralnością i samym pojęciem zła w grach fabularnych mają przede wszystkim wymiar narratologiczny w ujęciu psychologii społecznej (Chmielnicka-Kuter, 2003; Krawczyk, 2014), brak natomiast perspektywy stricte ludologicznej. O ile technologicznie narracyjne gry fabularne składają się głównie z tekstu – podręczniki są wydawane w formie książek, to ich istotą, jak każdego gatunku gier, jest interakcja, w tym przypadku nie tylko graczy z systemem gry, ale także graczy między sobą, w strukturze decyzyjnej gry. Jak wskazuje Adam Kwapiński (2008), nakreślenie w grach RPG momentu, w którym narracja przechodzi w interakcję, jest praktycznie niemożliwa, a w efekcie rozważania nad treściami gier fabularnych są zawsze wysoko nasycone perspektywą literaturoznawczą. Niniejsze rozważanie stanowi próbę przybliżenia zagadnienia z perspektywy kulturoznawczej z uwzględnieniem *game design studies*.

## **Motyw zła w amerykańskich i brytyjskich narracyjnych grach fabularnych do 1992 roku**

Aby uzyskać pełniejszy obraz zdomawiania się zła na polskim rynku wydawniczym, warto przyrzeć się także zachodnim źródłom, których historia jest



o wiele dłuższa. Analiza takich systemów jak *Dungeons & Dragons* (dalej: D&D), *Call of Cthulhu*, *Vampire: The Masquerade*, *Werewolf: The Apocalypse*, *Warhammer Fantasy Roleplay* (WFRP), *Cyberpunk 2013/2020* (CP) oraz *Shadowrun* pozwala zrozumieć, jak różne tradycje kulturowe i narracyjne kształtowały przedstawienia zła w tych grach. Można zauważyć co najmniej trzy różne podejścia w klasycznych fabularnych grach RPG świata angloamerykańskiego – od topornego przedstawienia destrukcyjnych, niezrozumiałych sił zewnętrznych w D&D oraz w WFRP, przez bezduszne struktury polityczne lub korporacyjne w dystopiiach Shadowruna czy CP2020, po moralny relatywizm systemów Świata Mroku, wskazujący na zakorzenienie zła w naturze ludzkiej.

Najwcześniejszy przedstawiciel gatunku, *Dungeons & Dragons* (Gygax i Arneson, 1974) wprowadziło dualistyczny system etyczny, w którym zło jest precyzyjnie zdefiniowane poprzez mechanikę charakterów (trójstopniowe skale praworządności oraz dobra). Zło w D&D jest często personifikowane przez potężnych przeciwników, np. destrukcyjne siły natury, demony, czy licze (wprowadzone przez D&D do kanonu popkultury nieumarłe istoty posiadające wolną wolę i magiczną moc, której same są źródłem). Gracze są stawiani w roli obrońców moralnego porządku, co ułatwia tradycyjną narrację heroizmu. W *Warhammer Fantasy Roleplay* (Halliwell et al., 1986) zło przybiera bardziej nihilistyczny charakter, odzwierciedlając fatalistyczną wizję świata. Chaos, centralny koncept w WFRP, nie tylko korumpuje fizycznie i duchowo, ale także obnaża słabość ludzkiej natury. Zło w tym systemie jest nieustannym zagrożeniem, często wykraczającym poza możliwości obronne bohaterów, co podkreśla beznadziejność walki. Podobny obraz zła absolutnego kreuje *Call of Cthulhu* (1981), oparty na mitologii stworzonej przez H.P. Lovecrafta, eksplorujący temat zła jako siły niewyobrażalnej, niepojętej dla ludzkiego umysłu. Zło w tej grze jest transcendentne i nieuchronne, symbolizowane przez prastare istoty, takie jak tytułowy Cthulhu. Mechanika Poczytalności oddaje destrukcyjny wpływ kontaktu z tym złem, sugerując że ludzkość jest całkowicie bezradna wobec kosmicznych sił.

### **Technologiczne i systemowe zło w *Cyberpunk 2013/2020* oraz *Shadowrun***

W systemach cyberpunkowych, takich jak *Cyberpunk 2013/2020* (1988, 1990) oraz *Shadowrun* (1989), zło jest zakorzenione w systemach władzy, technologii i korporacjach. Oba systemy krytykują dehumanizację i wyzysk wynikające z kapitalizmu oraz rozwoju technologicznego. Gracze konfrontują się z potęż-



nymi antagonistami w postaci korporacji, które są personifikacją systemowego zła oraz z etycznymi dylematami związanymi z używaniem technologii.

Motyw zła w klasycznych angloamerykańskich narracyjnych grach fabularnych przybiera różnorodne formy: od klasycznych archetypów zła w D&D po filozoficzne rozważania w *World of Darkness* i krytykę systemów społecznych w *Cyberpunku*. Te zróżnicowane podejścia odzwierciedlają zarówno kulturowe, jak i społeczne wpływy, pozwalając graczom na wielopłaszczyznową eksplorację moralnych i egzystencjalnych problemów w unikalny, immersyjny sposób.

Gry z serii *World of Darkness* (*Vampire: The Masquerade* – 1991, *Werewolf: The Apocalypse* – 1992) redefiniują zło, czyniąc je integralną częścią bohaterów graczy. W *Vampire: The Masquerade* gracze wcielają się w wampiry, które muszą balansować pomiędzy zachowaniem ludzkiej moralności a dążeniem do władzy i przetrwania. Zło jest tu przedstawione jako wewnętrzny konflikt między człowieczeństwem a bestialstwem. Podobnie w *Werewolf: The Apocalypse* zło przyjmuje formę destrukcyjnych sił w świecie duchowym (np. Wyrm), ale również konfliktów społecznych i ekologicznych. Mechanika Gniewu (Rage) oraz walka o zachowanie równowagi ukazują zło jako efekt destrukcyjnych interakcji między człowiekiem a światem, ale także ambiwalencję moralną dotyczącą skuteczności budowania swojej pozycji w strukturach społecznych.

## Materiały i metoda

Badanie polegało na analizie podręczników podstawowych pierwszych edycji dziesięciu systemów RPG. Skoncentrowano się na tym, jak przedstawiony jest motyw zła w narracji w danym systemie, jakie elementy mechaniczne i estetyczne są mu przypisane oraz jaką rolę pełni w grze. Następnie zestawiono wyniki analizy z treścią wywiadów eksperckich z pięcioma twórcami części analizowanych systemów i finalnie dla każdego z analizowanych systemów RPG dokonano rozstrzygnięcia, czy główna siła antagonistyczna bądź zagrożenie w świecie przedstawionym wypełnia znamiona zła ontycznego bądź moralnego. Jeżeli nie, starano się zdefiniować przyczynę, w dużej mierze opierając się na treści wywiadów z autorami analizowanych gier.

Badanie w formie wywiadów eksperckich z pięciorgiem współautorów niektórych z omawianych gier, przeprowadzono w dniach 20.11–15.12.2024 r., – cztery w formie 30-minutowych rozmów telefonicznych, jeden jako przesłane nagranie głosowe. Ich zasadniczym celem było uzyskanie wiedzy na temat intencji twórców polskich narracyjnych gier fabularnych, jaka towarzyszyła im w podejmowaniu wątków zła absolutnego. Wywiady zostały opracowane metodą kondensacji znaczenia, która polega na skracaniu znaczeń zawartych

w wywiadzie do krótszych sformułowań; następnie uzyskane spostrzeżenia zostały użyte celem uzupełnienia perspektywy analizy przedmiotowych gier.

Kryteria podziału zła zasięgnięte zostały z interpretacji propozycji św. Augustyna, uzupełnionej przez perspektywę Leibniza, przedstawioną przez Paulinę Mendeluk (2018): zło fizyczne to brak porządku w naturze manifestowany kataklizmami, chorobami i czymś cierpieniem, zło moralne jest brakiem dobra w ludzkich poczynaniach, a zło ontologiczne jest „ogólnym brakiem jako niedoskonałością człowieka oraz wszelkich innych bytów, poza samym Bogiem”.

## Szczegółowe omówienie analizowanych systemów

W *Aphalonie*, wyraźnie inspirowanym systemem *Advanced Dungeons & Dragons*, zagrożenie pojawia się ze strony magicznych, nadprzyrodzonych istot zwanych Innymi, których barwy, jak kolory magii w tradycyjnych fantasy (biała, szara, czarna), odzwierciedlają stosunek do ras rozumnych. Czarni Inni, jak Skerzahr, Władca Ognia czy Unam’Falthan, Pan Kłamstwa, przypominają raczej złośliwe bóstwa z panteonu słowiańskiego, niż arcywrogów rasy ludzkiej. Sarhan zaś, złowrogie bóstwo, jest panem krainy Ureh, która wprost jest w podręczniku porównywana do chrześcijańskiego piekła. W *Aphalonie* występują jednocześnie siły Dobra i Zła (Tumanowicz, 1995, s. 5). Skromny opis świata w uniwersum *Aphalonu* nie wskazuje jednoznacznie antagonistów, a zło jest w nim w całości subiektywne i zrelatywizowane. W tym sensie system ów, choć odwołujący się do polskiego, choć posttolkienowskiego fantasy, znacząco różni się aksjologicznie od pozostałych systemów gier objętych badaniem. *Zły cień – kruki urojenia* uchodzi powszechnie za pierwszy polski system RPG (ale, jak wskazano we wstępie niniejszego artykułu, nie jest to prawda) bazujący na alternatywnej, fantastycznej wizji średniowiecznej Polski w mariażu z fantastyczną krainą Ardalonne. W *Złym cieniu* wskazanie zła ostatecznego jest tyleż bezpośrednie, co naiwne: „grupa decyduje się na walkę z Istotami Zła i jego przejawami we wszelkiej postaci” (Grzeczyszyn, 1995a, s. 2). Tu mamy do czynienia ze złem fizycznym wskazanym jako przeciwników, ontycznie odcinających się od świata przedstawionego.

Kolejny chronologicznie polski system, który szybko zyskał rozpoznawalność, to *Dzikie pola* – osadzona w rzeczywistości Rzeczypospolitej Obojga Narodów gra obficie czerpiąca z motywów i tradycji sarmackich. Ipso facto absolutne zło uosabia Szatan w rozumieniu chrześcijańskim; gra szczegółowo przewiduje skutki funkcjonowania pod wpływem Złego (np. trzy stopnie opętania przedstawione w rozdziale *O konfesjach*). Struktura piekieł też jest przedstawiona (w rozdziale *Czarty polskie*) i Szatan jawi się w niej jako

sprawca wszelkiego zła, ale już wiele diabłów po „oswojeniu” wiedzą o nich, stanowi przeciwników możliwych do pokonania, a niekiedy wręcz śmiesznie nieporadnych.

Wyposażone w niezwykle rozbudowaną warstwę mechaniczną *Kryształy czasu* autorstwa Artura Szynclera przenoszą graczy w świat Orchii – fantastyczną krainę pełną magii i ras rodem z mitologii anglosaskiej; de facto jednak stanowią multiwersum:

Świat w którym my żyjemy, zaliczany jest do Pierwszego Materialnego Planu Egzystencji, świat Hyperborejski stworzony według historii losów Conana Howarda jest Drugim Materialnym Planem Egzystencji, Ziemiomorze Urszuli Le Guin jest trzecim tego typu światem, a całość świata stworzonego według Tolkiena jest Czwartym Materialnym Planem Egzystencji. (Szyncler, 1998, s. 10)

Rządzona przez orków Orchia jest piątym planem egzystencji. Trudno jednak w podręcznikach gry znaleźć istoty czy zjawiska spełniające przesłanki zła ostatecznego – w Orchii najbliższej tego wydają się być reptillioni. Ta rozumna rasa została jednak w historii Orchii zepchnięta do defensywy, oszukana przez głównego bohatera obecnego porządku świata; nie dość więc, że zmarginalizowani i rzadko realnie zagrażający, reptillioni w większości przypadków pełnią rolę niewolniczą. Pozostałe zaś Plany trudno analizować w ramach tego systemu gry, ponieważ ich settings stanowią zupełnie odrębne kreacje literackie (nie wspominając o świecie rzeczywistym, który w ogóle wymyka się takim rozważaniom). Z jednej strony mamy odwołanie do chrześcijaństwa w alternatywnej rzeczywistości, z drugiej – duchowość jest sprowadzona do cechy czysto mechanicznej. Wiara jest statystyką, jak umiejętności magiczne, co w zestawieniu z powierzchownością traktowania moralności ukazuje, że w Orchii nie występuje zło fizyczne, a zło moralne jest bardzo relatywne. W sposób jednoznaczny w narracji występuje tak naprawdę w historii świata – historia Orchii to historia zmieniających się tyranii, powtarzających błędy poprzedników. Zmieniają się zainteresowania ras panujących, ale opresyjne decorum władzy pozostaje podobne.

W grze *Wiedźmin: gra wyobraźni* nie można wyodrębnić zła absolutnego; można domniemywać, iż jest to konsekwencja osadzenia gry w uniwersum literackim pióra Andrzeja Sapkowskiego, w którym za największe potworności odpowiadają ludzkie słabości – „strzyg, wiwern, endriag i wilkołaków wkrótce nie będzie na świecie. A skurwysyny będą zawsze” (2014, s. 122). W dużej mierze można to przypisać konstrukcji świata, który – choć osadzony w średniowiecznym fantasy – przejawia wiele elementów satyry społeczno-politycznej, wymierzonej w zaściankowość i ksenofobię (Skarżyński, 2018, Uniłowski, 2017). Autorzy *Wiedźmina: gry wyobraźni* wskazują na to, iż

przyjęli wprost stanowisko adaptacji ze świata wykreowanego przez Andrzeja Sapkowskiego, w którym nie ma dobra i zła absolutnego, za to występuje w nim wątek zła, które niesie ze sobą dobro cywilizacyjne (vide: Nilfgaard).

W uniwersum alternatywnej, wzbogaconej o magię rzeczywistości słowiańskiej w systemie *Arkona* funkcję absolutnego zła pełni bez wątpienia Czernobóg. Choć jest on kreacją czysto mitologiczną, jego rola wykracza poza panteon bóstw; stanowi animizację niszczycielskiej, nieprzewidywalnej siły, na podobieństwo Chaosu w *Warhammer Fantasy Role Play*. Stanowi główną siłę legitymizującą niepokojące kataklizmy, a także ostateczne zagrożenie, przed którym błędne konflikty (w tym spory między innymi bóstwami). Szczególnie dobrze widać to w ikonografii – według przedstawień z podręcznika wizerunki Czernoboga... pochłaniają światło. Równie silne są wskazania w regułach gry – nie można grać żercą (kapłanem) Czernoboga, a zasady mechaniczne dotyczące wszystkich bóstw (w tym boga chrześcijan) jego akurat nie dotyczą. Warto nadmienić, iż motyw Czernoboga jest często eksploatowany w grach fantasy, nie tylko fabularnych – pojawia się m.in. w *Wiedźminie 3* (CD Projekt Red, 2015), gdzie kamienie runiczne Czernoboga usprawniają magicznie przedmioty bojowe.

Wszystkie istoty świata *Arkony*, których natura jest destrukcyjna w sposób mogący być interpretowany jako zły – choć zły z założenia nie jest, np. zjadanie ludzkich dusz w celu przetrwania – zawsze ma manifestację w brzydocie fizycznej. Przejawia się to nawet w mechanicznej reprezentacji: im potężniejszy jest demoniczny stwór danego typu, tym większy strach i obrzydzenie będzie budził w postaciach graczy. O tym, że działanie niekoniecznie wynika ze złych pobudek świadczy chociażby to, że z każdą z tych bestii można się ułożyć, np. ją przekupić. W *Arkonie* jedynym złem jest relatywna percepcja, a wnioskiem z tej refleksji jest pytanie, czy cel uświęca środki.

W postapokaliptycznym świecie *Neuroshimy* zło absolutne symbolizowane jest przez Molocha, zaawansowaną sztuczną inteligencję, która zbuntowała się przeciwko ludzkości. Moloch to kwintesencja technologicznego koszmaru, bezwzględna i nieustannie ewoluująca machina wojenna dążąca do całkowitego wyeliminowania ludzi. Symbolem Molocha jest stylizowana czaszka, często z wbudowanymi elementami mechanicznymi, co odzwierciedla jego nieludzki, zimny charakter. W ikonografii Molocha dominują motywy mechaniczne, metalowe struktury i czerwone oczy, które emanują złowrogą inteligencją. W przeciwieństwie do drugiego głównego zagrożenia – Neodżungli – Moloch, choć pozbawiony centralnego mózgu, jest sprytny, a jego ataki na tereny zajmowane przez ludzi nieprzewidywalne.

Co znamienne, świat *Naeuroshimy* od początku był skonstruowany tak, by gracze wcielali się w mutantów czy niesamodzielnych, kalekich cyborgów –

w tym kontekście postaci Molocha to także ludzie na tyle trwale zespoleni z Maszyną, że niesamodzielni, niepełnosprawni, w ciągłym cierpieniu; to o nich początkowo miała traktować *Neuroshima*. Można to sprowadzić do podsumowania, że niezależnie od wybranej frakcji, bohaterowie graczy stanowią ofiary ludzkiej cywilizacji (Moloch tylko przyspieszył apokalipsę, ale jej nie wywołał). Neodżungla stanowi pierwotną siłę natury, przerysowaną i estetycznie nieprzyjazną, ale nie intencjonalnie destruktywną; podobnie Moloch, starający się optymalnie zarządzać kolonizowanym obszarem. W tym sensie głównym przesłaniem *Neuroshimy* jest ukazanie, że moralność stanowi konstrukt kulturowy. Zresztą autorzy przyznają, że ta optyka została zaproponowana jako efekt zmęczenia czy niezgody na dominującą narrację w ówczesnych grach amerykańskich, w których ontyczne zło z reguły stanowiło ostatecznego antagonistę.

W mrocznym, nawiązującym do wczesnobarokowej Europy świecie *Monastyru* zwanym Dominium, zło ostateczne występuje pod nazwą Ciemność: „nie czuleś lęku? Nie miałeś ochoty zdradzić bliskich czy skłamać wbrew temu, co dyktowałoby serce? [...] Miałeś zatem do czynienia z Ciemnością i musisz przyznać, że jest to siła o niezwyklej potędze” (Trzewiczek et al., 2004, s. 5.) Ciemność – demoniczna, podziemna kraina rozciągająca się pod całym Dominium to wyraźne nawiązanie do chrześcijańskiego piekła czy żydowskiego Szeolu – człowiek pochłonięty przez Ciemność „zgubiony [jest] na zawsze. Dłużej niż sięga życie, dłużej niż trwać będzie nasz świat” (s. 6).

Cały rozdział poświęcony magii w podręczniku do *Monastyru* zatytułowany jest *Ciemność* – uprawianie czarów ma mechaniczny wpływ na postać, powodując utratę punktów Duszy, aż do śmierci postaci. Istotę Ciemności dobrze przybliży następujący cytat: „Słyszałem, iż Ciemność łaknie krwi i cierpienia jak niczego innego w świecie. Poświęciłeś ludzi niewinnych, by zdobyć nadludzkie moce, które okazały się tylko uludą?” (s. 76). Jest to jednak tylko jedna strona wyraźnie nawiązującej do historii sąsiedztwa chrześcijaństwa z krajami pogańskimi: w universum *Monastyru* odpowiednikiem Dominium jest pogański Valdor, i choć podręcznik pisany jest głównie z perspektywy mieszkańca Dominium, widać wyraźnie założenia symetryzmu wobec dwoma ścierającymi się porządkami świata. Zresztą sama Ciemność w *Monastyrze* ma już na poziomie mechanik gry wyraźny charakter dylematu moralnego. Podczas tworzenia postaci gracz musi odpowiedzieć na stosunek swojego bohatera do Ciemności; fascynacja nią jest dopuszczalna, choć w świecie gry stanowi wynaturzenie, dopuszczalnym poprzez wybór odpowiedniej Tajemnicy – wstydliwego sekretu obciążającego postać i wpływającego na rozgrywkę. Pierwotnie *Monastyr* miał być dwuksięgiem, drugi tom miał okazywać świat właśnie z perspektywy Valdoru. Równowaga przeciwieństw

powoduje, że jako zło można wskazać źródło cierpienia – w *Monastyrze* tym jest człowiek, a nie Ciemność. To spełnia wszelkie przesłanki zła moralnego.

*Poza czasem* z kolei konstrukcją i poetyką świata Tir Na Danu nawiązuje do mitologii celtyckiej i iroszkockiej. I podobnie jak w przypadku większości gier tej epoki, antagoniści są stopniowalni. Cała kraina Ziemi Sluagh, podobnie jak Valdor w *Monastyrze*, jest źródłem nieustającej agresji, a przede wszystkim – zagrażającej, niezrozumiałej odmienności; podobnie jak w *Monastyrze* jednak, to nie ona wyznacza Ciemność. Tę rolę pełni bezimienny, nieumarły bóg, który pochłonął Avalon. „Ludzie zmieniali się w półrozumne żywe trupy, które nie potrzebowały ni jedzenia, ni snu i cały czas poświęcały na wytwarzanie [...] nowej broni, ziemia zaś przestała obradzać i wszędzie czuć było jedynie paskudny odór śmierci” (Ruszkowska i Kuczyński, 2004, s. 27).

Bodaj najbardziej charakterystyczną cechą przygodowego świata *Crystalicum* jest możliwość podróży międzygwiazdnych za pomocą żaglowców (Majkowski, 2006, s. 9) – a w warstwie estetycznej to pierwsza polska gra RPG, która nawiązała wyraźnie do japońskiej mangi. *Crystalicum* powstawało pierwotnie jako setting do trzeciej edycji *Dungeons & Dragons*, jednak w toku prac nad grą ten system stracił na popularności, co wymusiło całkowitą zmianę mechanik gry, ale też uwolniło autorów od pewnego kanonu literackiego. W świecie określanym jako Znany Wszechświat gracze są zapraszani przede wszystkim do przygód o charakterze kryminalnym, a te z natury inaczej ustawiają osie aksjologiczne niż klasyczne pokonywanie zdefiniowanych przeciwników. Kluczowe dla każdego śledztwa pytanie o motywacje zлочyńców zmusza do dociekania przyczyny zła i rodzi kolejne pytania o akceptowalność jego uzasadnienia. Trochę jak w powieściach Artura Conana Doyle’a, gdzie legitymacja zła jest tak silnie etyczna, że jego sprawca budzi sympatię.

O ile w przypadku *Neuroshimy* wyraźny jest sprzeciw wobec jednoznacznej dychotomii zło/dobro na płaszczyźnie ontycznej i metafizycznej, w *Crystalicum* widać chęć oderwania od tradycji tolkienowskich w fantastyce baśniowej (np. krasnoludy są całkowicie altruistyczne – jest to przedstawienie sprzeczne z ich przedstawieniem w nurcie posttolkienowskim). Jest to szczególnie dwidoczne w portrecie zła w tym systemie: ma ono charakter psychologiczny, nierzadko o zabarwieniu klasowym czy rasowym. W *Crystalicum* brak jednoznacznej trajektorii moralnej, zaś w aksjologii gry przebija silnie krytyka kolonializmu i imperializmów.

## Analiza i wyniki

W tabeli 1 przedstawiono chronologiczne zestawienie systemów omówionych w niniejszym artykule. Ukazano reprezentację zła w świecie danej gry oraz



wynik przyporządkowania do jednej z trzech kategorii: fizycznej, moralnej lub niedookreślonej – tę ostatnią omówiono pod tabelą. Uwzględniono zarówno analizę źródeł bezpośrednich, jak i wywiadów eksperckich.

**Tabela 1.**

*Chronologiczne zestawienie systemów omówionych w artykule*

| System RPG                      | Rok wydania | Źródła zła (istoty, zjawiska lub zachowania) | Zło fizyczne (F) / moralne (M) / brak (?) | Charakterystyczna manifestacja                                |
|---------------------------------|-------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <i>Aphalon</i>                  | 1995        | Inni                                         | M                                         | Magiczne, nadprzyrodzone istoty o specyficznych barwach       |
| <i>Zły cień: kruki urojenia</i> | 1995        | Stworzenia zła                               | F                                         |                                                               |
| <i>Dzikie pola</i>              | 1997        | Szatan, diabły                               | M                                         | Kuszenie                                                      |
| <i>Kryształ czasu</i>           | 1998        | Reptillioni                                  | M                                         | Dla każdej epoki poprzedni uzurpatorzy stanowią zło absolutne |
| <i>Wiedźmin: gra wyobraźni</i>  | 2001        | Ludzkie słabości                             | ?                                         |                                                               |
| <i>Arkona</i>                   | 2003        | Czernobóg, demony, ludzie                    | F                                         | Brzydota wprost proporcjonalna do niesionego zagrożenia       |
| <i>Neuroshima</i>               | 2003        | Moloch                                       | M                                         | Symbole ludzkiej czaszki z mechanicznymi elementami           |
| <i>Monastyr</i>                 | 2004        | Ciemność                                     | M                                         | Podziemna kraina przypominająca piekło                        |
| <i>Poza czasem</i>              | 2004        | Bóg                                          | F                                         |                                                               |
| <i>Crystalicum</i>              | 2006        | Kolonializm                                  | ?                                         |                                                               |

Jak można zauważyć na podstawie zaprezentowanych wyników, z czasem zło moralne zostaje zastąpione przez fizyczne. Trzecia kategoria została opatrzona znakiem zapytania, ponieważ wspomniane niedookreślenie wynika z relatywizacji zła. Postrzeganie tego samego działania czy zdarzenia może



być zgoła odmienne w zależności od przyjętej perspektywy – przykładowo zesłanie ulewy w celu życiodajnego nawilżenia gleby może jednocześnie spowodować powódź.

## Wnioski

W polskich narracyjnych grach fabularnych istnieje zasadnicza różnica między pierwszą, a drugą generacją. W produktach z lat 1994-1997 można wskazać konstrukty spełniające przesłanki zła absolutnego. W przypadku późniejszych dzieł polskie analogowe gry RPG ukazują w większości zło moralne, a nie ontologiczne. Przyczyn można upatrywać w kilku czynnikach: swoistym zmęczeniu narracją głównych produkcji świata angloamerykańskiego, wpływem specyficznego dla kręgu Europy Środkowej odbioru mitologii nordyckiej i anglosaskiej, a także wpływem krajowej literatury fantastycznej.

Analiza motywu zła w polskich narracyjnych grach fabularnych I i II generacji ukazuje dynamiczne zmiany w sposobie jego przedstawiania, które odzwierciedlają rozwój kultury oraz zmieniające się oczekiwania graczy. W grach I generacji, takich jak *Dzikie pola* czy *Zły cień: kruki urojenia*, zło było często jednoznacznie definiowane i spersonalizowane – przedstawiane jako antagonistyczne siły o nadprzyrodzonym charakterze, odpowiadające archetypom zła absolutnego. W grach II generacji zło nabiera bardziej zniuansowanego charakteru, koncentrując się na aspektach moralnych i społecznych, jak w *Wiedźminie: grze wyobraźni* czy *Crystallium*, gdzie zło często pozostaje relatywne i kontekstowe. Nie ma jednak sztywnej granicy: na polskim rynku w badanym okresie zaistniały tytuły, w których zło jest spersonifikowane, takie, w których zło jest wewnątrz postaci gracza, ale też takie, w których obraz zła jest zupełnie rozmyty.

Główne różnice w przedstawieniu zła między polskimi a anglosaskimi grami fabularnymi wynikają zarówno z różnic kulturowych, jak i historycznych. Podczas gdy w zachodnich systemach RPG dominują uniwersalne, często fatalistyczne koncepcje zła, takie jak Chaos w *Warhammer Fantasy Roleplay* czy kosmiczne zło w *Call of Cthulhu*, polskie gry czerpią z lokalnych tradycji literackich i mitologicznych, kładąc nacisk na relacje społeczne, moralne dylematy oraz wpływ historii. Taka perspektywa nie czyni, rzecz jasna, polskich narracyjnych gier fabularnych wyjątkowymi na tle światowych trendów przełomu lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych. Jednak siła, z którą przebija się w nich kontekst zła będącego wynikiem wyborów moralnych, a nie abstrakcyjną, zewnętrzną siłą, powoduje zasadność pytania o to, czy odnosząc polskie gry fabularne do innych mediów, jeśli chodzi o portret zła, nie należy

odejść od ściśle anglosaskiego paradygmatu dla badań nad filmem, a nawet grami komputerowymi (Ercegovac, 2023; Norden, 2000; Schowalter, 2009).

W kontekście dalszych rozważań nad motywem zła w grach fabularnych, istotne wydaje się zbadanie, jak globalne trendy w narracji i designie gier wpływają na lokalne adaptacje tego motywu w Polsce. Warto również prześledzić rozwój polskich gier III i IV generacji pod kątem obecności zła moralnego i ontologicznego oraz ich relacji z ewoluującymi mechanikami gier. Wyniki tych badań mogłyby poszerzyć nasze rozumienie zła jako motywu narracyjnego w szerszym kontekście współczesnych tekstów kultury.

## Literatura

- Balzac, H. de. (1834/2012). *Ojciec Goriot* (tłum. R. Rogerson). Penguin Classics.
- Brancki, P. (2012). *Charakternik. Magią i mieczem*. Paweł Brancki.
- Chmielewski, K. (2007). *Hospiterror. Psycho Role Play*. GameOx.
- Chmielewski, K. (2023). Teatralne gry fabularne w nauczaniu szkolnym w Polsce: wprowadzenie do zagadnienia. *Alcumena. Pismo interdyscyplinarne*, 4(16), 195–212.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2003). Gry fabularne: prezentacja i psychologiczna analiza zjawisk a na gruncie teorii wartościowania Huberta J. M. Hermansa. *Roczniki Psychologiczne*, 6.
- Chotomski, M., Deja, P., Klich, J., Kostrzębski, K. (2003). *Arkona. Podręcznik główny* [gra fabularna]. Wydawnictwo S. Print.
- Cover, J. G. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing Games*. McFarland & Co.
- Drwięga, M. (2018). Zło: ten problem filozofii. W: M. Drwięga & R. Strzelecki (red.), *Filozofia wobec zła: od spekulacji do transgresji* (9–23). Uniwersytet Jagielloński w Krakowie. <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/71374>
- Goethe, J. W. von. (1808/2005). *Faust*. Oxford University Press.
- Grzeczyszyn, J. S. (1995). *Zły cień: kruki urojenia* [gra fabularna]. Wyd. J. Grzeczyszyn
- Grzeczyszyn, J. S. (1995a). *Zły cień: kruki urojenia. Podręcznik gracza* [gra fabularna]. Wyd. J. Grzeczyszyn.
- Gygax, G., Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* [gra fabularna]. TSR Hobbies.
- Gygax, G. (1978). *Advanced Dungeons & Dragons. Player's Handbook* [gra fabularna]. TSR Hobbies.
- Halliwel, R., Priestley, R., Davis, G., Bamba, J., Gallagher, P. (1994). *Warhammer Fantasy Roleplay: Edycja polska* (tłum. L. Kowalik, A. Maj, J. Brzeziński, P. W. Cholewa, R. Gałęcki, A. Marciniak, T. Kołodziejczak, D. J. Toruń) [gra fabularna]. Mag. Portal Gier Planszowych. (2010, 9 lutego). *Historia RPG w Polsce do roku 1995*. „Magia i miecz – portal gier planszowych”. <https://magiaimiecz.eu/nawosci/historia-rpg-w-polsce-do-roku-1995/> (dostęp 28.07.2024).

- Kołodziejczak, T., Brzeziński, J. (2010). *Strefa śmierci – wersja elektroniczna*. <https://esensja.pl/downloads/strefa-smierci.pdf> (dostęp 28.07.2024).
- Komuda, J., Baryłka, M., Jurewicz, M. (1997). *Dzikię pola. Rzeczpospolita w ogniu* [gra fabularna]. Wydawnictwo Mag.
- Krawczyk, S. (2013). Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry. *Homo Ludens*, 5, 139–164.
- Kwapiński, A. (2008). Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej. *Kultura i Historia*, 13. <https://www.kulturaiihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940> (dostęp 22.12.2024).
- Mackay, D. (2001). *The fantasy role-playing game: A New performing art*. McFarland & Co.
- Marszałik, M., Nowak-Kreyer, M., Studniarek, M., Kreczmar, T. (2001). *Wiedźmin. Gra wyobraźni* [gra fabularna]. Wydawnictwo Mag.
- Majkowski, T. Z., Majkowska, M., Oracz, M., Podsiadło, M. (2006). *Crystallium. Kryształowa gra fabularna* [gra fabularna]. Imperium s.c.
- Majkowski, T. Z. (2006). *Crystallium. Znany Wszechświat* [gra fabularna]. Imperium s.c.
- Mendeluk, P. (2018). Trzy koncepcje zła w myśli filozoficznej oraz religijnej. *Studia z Historii Filozofii*, 9(4), 217–235. <https://doi.org/10.12775/szhf.2018.059>
- Mochocka, A., Mochocki, M. (2016). Magia i Miecz Magazine: The evolution of tabletop RPG in Poland and its Anglo-Saxon context. *Homo Ludens*, 1(9), 167–194
- Nietzsche, F. (1883/2003). *Thus Spoke Zarathustra*. Penguin Classics.
- Norden, M. (2000). The changing face of evil in film and television. *Journal of Popular Film and Television*, 28, 50–53. <https://doi.org/10.1080/01956050009602822>
- Nowosad, J. (2024). *RPG w Polsce. Dane v. 1.5* [zestawienie statystyczne]. <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZrrQsqjmLjkDPPukNK-xLNT5W15CHjqS/edit?gid=1026636623#gid=1026636623> (dostęp 28.07.2024).
- Panak P., Drzewiecka O. (2005). Gry fabularne. Mīt a rzeczywistość. *Szkoła Specjalna*, 1, 19–29.
- Pogoda, Ł. M. (1996). Z kostkami czy bez?. *Magia i Miecz*, 3(27), 26–32.
- Popielarczyk, T. (2009). *Trójca. RPG*. Tomasz Popielarczyk.
- Rein-Hagen, M. (1991). *Vampire: The Maswuerade* [gra fabularna]. White Wolf Publishing.
- Ruszkowska K., Kuczyński, M. (2004). *Poza czasem* [gra fabularna]. Wydawnictwo Menhir.
- Sapkowski, A. (1995). *Oko Yrrheda* [gra fabularna]. Wydawnictwo Mag.
- Sapkowski, A. (2014). *Czas pogardy. Wiedźmin* (tom IV). SuperNOWA.
- Schowalter, L. (2009). The ultimate evil in contemporary US fiction. W: J. Achilles, I. Bergman (Eds.), *Representation of evil in fiction and film* (s. 157–170). Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Skarżyński, S. (2018, 27 stycznia). *Etyka Geralta z Rivii, czyli portret polityczny „Wiedźmina”*. „Gazeta Wyborcza. Magazyn”. <https://wyborcza.pl/magazy-n/7,124059,22948992,etyka-geralta-z-rivii-czyli-portret-polityczny-wiedzmina.html> (dostęp 29.07.2024).
- Stoker, B. (1897/2003). *Dracula*. Penguin Classics.
- Stój, A. (2002). *Droga ku chwale* [gra fabularna]. Wydawnictwo Portal.
- Szeja, J. (2004). *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. RABID.

- Szeja, J. (2000). Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne. *Polonistyka*, 7, 401–406.
- Szyndler, A. (1998). *Kryształy czasu* [gra fabularna]. Wydawnictwo Mag.
- Szyndler, A. (1998). *Kryształy czasu. Księga mistrza gry* [gra fabularna]. Wydawnictwo Mag.
- Tehlulzpare (ps.). (2024, 18 sierpnia). „Escape”: *The enduring appeal of post-soviet malaise in video games and tabletop*. Blog „Not By Strenght, By uile”. <https://notbystrengthbyguile.ca/2024/08/18/finding-meaning-in-a-tin-of-beef/> (dostęp 23.12.2024).
- Tolkien, J. R. R. (1954/2002). *The Lord of the Rings*. HarperCollins.
- Tresca, M. J. (2011). *The evolution of fantasy role-playing games*. McFarland & Co.
- Turmanowicz, M. (1995). *Aphalon. Podręcznik gracza* [gra fabularna]. Multimedium s. c.
- Turmanowicz, M. (1995). *Aphalon. Świat księżycowego ostrza* [gra fabularna]. Multimedium s. c.
- Trzewiczek I., Oracz, M., Blacha, M. (2004). *Monastyr. Fabularna gra dark fantasy* [gra fabularna]. Wydawnictwo Portal.
- Trzewiczek, I., Blacha, M., Oracz, M., Baryłka, M. (2003). *Neuroshima* [gra fabularna]. Wydawnictwo Portal.
- Uniłowski, K. (2017). Historia jako parodia. Saga o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego. W: K. Olkusz, K. Maj (red.), *Narracje fantastyczne* (s. 519–533). Ośrodek Badawczy Facta Ficta.