



AUTONOMICZNY SYSTEM
GRYWALIZACJI OFFLINE



NARRACJE

PODRĘCZNIK DLA NAUCZYCIELA

NARRACJE

ASGO: PODRĘCZNIK NR 2

PIOTR MILEWSKI, PAULINA MICHAŁOWSKA

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ I: Podstawy narratologii dla autorów i autorek gier oraz systemów grywalizacyjnych 5

1. Miejsce opowieści w edukacji..... 5
2. Podstawowe elementy narracji, które można wykorzystać 5
3. Tworzenie własnej opowieści do systemu ASGO..... 6
4. Często spotykane fabuły 9
5. Scena opowieści: konwencje i uniwersa 11
6. Archetypy postaci..... 13

CZĘŚĆ II: Szablony fabuł do systemów grywalizacyjnych ASGO..... 21

7. Wyprawa 21
8. Pościg 28
9. Rywalizacja 35
10. Pokusa..... 43

CZĘŚĆ III: Przykładowa opowieść do wykorzystania 50

- Bohaterowie: 50
- Rozdział 1: 50
- Rozdział 2: 51
- Rozdział 3: 54
- Rozdział 4: 56

CZĘŚĆ I: PODSTAWY NARRATOLOGII DLA AUTORÓW

I AUTOREK GIER ORAZ SYSTEMÓW GRYWALIZACYJNYCH

1. MIEJSCE OPowieści W EDUKACJI

Opowieść to najstarszy system przekazywania wiedzy znany ludzkości. Choć o metodach skutecznej nauki dowiedzieliśmy się w ostatnich latach coraz więcej, nie oznacza to, że powinniśmy opowieść porzucić. Jest dokładnie odwrotnie. Gwałtowny rozwój cyfrowych narzędzi do upowszechniania kultury nie tylko zainicjował ilościowy i jakościowy skok w ofercie kulturalnej, ale też niebagatelnie wpłynął na rozwój wiedzy o tworzeniu opowieści. Skutkiem tego jest to, że dziś narratologia i storytelling, to dwa pojęcia rodem z akademickich wywodów, dokonały cichej kolonizacji biznesu i marketingu. Czas zaprosić je również do współczesnej szkoły. Tutaj też są potrzebne. Opowieści wywołują przecież emocje, zaś emocje wspierają proces zapamiętywania. Bez niego nie ma mowy o uczeniu się.

Współczesna szkoła stoi przed wieloma wyzwaniami. Aby im sprostać, niezbędne są nie tylko nowe narzędzia, ale i te już sprawdzone, tylko dopasowane do aktualnych realiów. Wierzymy, że nowocześnie prowadzona narracja jest jednym z nich.

Witamy więc w poziomie zaawansowanym ASGO! Potrafisz już zaplanować zajęcia, korzystając z jednego z naszych schematów. Czas dodać do tego kolejną warstwę: opowieść.

2. PODSTAWOWE ELEMENTY NARRACJI, KTÓRE MOŻNA WYKORZYSTAĆ

Aby stworzyć atrakcyjną opowieść towarzyszącą zajęciom, wystarczy skorzystać z trzech zbiorów elementów.

Pierwszy z nich to fabuła. Można do tego celu wykorzystać swój własny pomysł lub zainspirować się jedną z popularnych fabuł, które często pojawiają się w filmach i powieściach. Kilka zestawień takich “znanych i lubianych” konceptów opowieści przedstawiamy w rozdziale 4.

Drugi zbiór to często pojawiające się konwencje. Naszym zdaniem, w przypadku ASGO, najlepiej sprawdzą się wszelkie podgatunki fantastyki. To tutaj bije serce popkultury, która zewsząd otacza młode pokolenie. Kilka najpopularniejszych, fantastycznych podgatunków literatury opisaliśmy w rozdziale 5.

Ostatni zbiór to archetypy postaci, z których zrekrutujemy zarówno bohaterów, jak i antybohaterów naszej opowieści. Rozdział 6 to galeria gotowych pomysłów na postacie, zarówno te dobre, jak i złe.

Przyjmijmy zatem, że prawdziwe jest równanie:

$$(Fabuła + Konwencja + Bohaterowie) * Czas poświęcony na pisanie = Opowieść$$

Czy to już wszystko? Niestety nie. Opowieści towarzyszące ASGO to narracje paragrafowe. Przejdź do następnego rozdziału, by dowiedzieć się, czym są i jak się je tworzy.

3. TWORZENIE WŁASNEJ OPOWIEŚCI DO SYSTEMU ASGO

Witamy w najważniejszej sekcji niniejszego podręcznika. To instrukcja, dzięki której zbudujesz swoją własną narrację do ASGO. Możemy roboczo nazwać ją "opowiadaniem paragrafowym", ponieważ najbliższe będzie mu właśnie do tekstów literackich określanymi mianem gamebooków (z ang. książkogry) lub powieści paragrafowych.

Czym jest powieść paragrafowa? To popularna nazwa dla tzw. fabuły rozgałęzionej. Większość książek ma narrację o charakterze liniowym. Opisywane wydarzenia następują kolejno po sobie. Nawet jeśli autor_ka ubarwił_a tekst retrospekcjami, główna oś fabuły to sekwencja konkretnych zdarzeń w jakimś czasie.

Gamebooki to książki, które zawierają rozdziały opisujące alternatywny przebieg wydarzeń. Gdy bohaterowie mają podjąć jakąś ważną decyzję, robi to za nich czytelnik. Autor_ka opisuje możliwe opcje. Wyruszyć w podróż samolotem czy statkiem? Zdradzić sekret przyjacielowi czy zachować dla siebie? W powieści paragrafowej każda z tych możliwości jest opisana.

Podobnie wyglądają opowiadania tworzone dla ASGO. Jednak o tym, jak potoczy się opowieść, uczniowie decydują pośrednio. Zależy to od zbiorczego wyniku, jaki cała klasa osiągnęła, realizując postawione przed nią zadanie.

Raz na tydzień nauczyciel:

- udostępnia uczniom fragment opowieści (z wyjątkiem pierwszego tygodnia, każdy kolejny powiązany jest ze zbiorczym wynikiem);
- określa, jakie zadania powiązane są z opowieścią;
- określa, jaki wynik musi osiągnąć grupa, aby opowieść potoczyła się dobrze.

Opowieść może być dowolnie długa, mieć nawet kilkanaście rozdziałów i ciągnąć się przez cały semestr. Naszym zdaniem nie powinna mieć mniej niż cztery odcinki.

Poniższa tabela zawiera zestawienie tekstów, jakie trzeba napisać do stworzenia takiej czterotygodniowego opowiadania paragrafowego. Co do zasady, każdy z finalny tekstów odczytywanych na zajęciach składa się z dwóch komponentów:

- część stała opowieści, czyli najczęściej opis kolejnych wydarzeń;
- część zmienna opowieści, zależna od tego, jak gracza-uczniowie poradzili sobie z zadaniem.

Wyjątkiem jest tutaj zakończenie, na które w idealnym wariancie składać powinny się skutki działań ze wszystkich, a nie wyłącznie ostatniego tygodnia. W ostatnim tygodniu złożenie narracji z gotowych fragmentów może być niewykonalne. W takim wypadku należy opisać każde z możliwych zakończeń.

TYDZIEŃ	TYP FABUŁY			
1	Tekst 1: Wprowadzenie	Wykorzystane ARCHETYPY		
2	Tekst 2: Rozwinięcie Opowieści		Zadanie 1 zaliczone: opis skutków	Zadanie 1 niezaliczone: opis skutków
3	Tekst 3: Punkt kulminacyjny		Zadanie 2 zaliczone: opis skutków	Zadanie 2 niezaliczone: opis skutków
4	Tekst 4A: Narracja wynikająca z zaliczenia zadania bonusowego.	Zadanie bonusowe zaliczone, zadanie 1 niezaliczone: tekst opisuje alternatywne, pozytywne skutki wynikające z narracji zadania bonusowego.	Zadanie 1 zaliczone: opis dodatkowych, pozytywnych skutków, które kształtują finałową narrację.	Zadanie 1 niezaliczone: opis dodatkowych, negatywnych skutków, które kształtują finałową narrację.
	Tekst 4B: Finał i podsumowanie opowieści.	Zadanie bonusowe zaliczone, zadanie 2 niezaliczone: tekst opisuje alternatywne, pozytywne skutki wynikające z narracji zadania bonusowego.	Zadanie 2 zaliczone: opis dodatkowych, pozytywnych skutków, które kształtują finałową narrację.	Zadanie 2 niezaliczone: opis dodatkowych, negatywnych skutków, które kształtują finałową narrację.
		Zadanie bonusowe zaliczone, zadanie 3 niezaliczone: tekst opisuje alternatywne, pozytywne skutki wynikające z narracji zadania bonusowego.	Zadanie 3 zaliczone: opis dodatkowych, pozytywnych skutków, które kształtują finałową narrację.	Zadanie 3 niezaliczone: opis dodatkowych, negatywnych skutków, które kształtują finałową narrację.
	Możliwe zakończenia.* Teksty, które są niezbędne do napisania gdy wydarzenia będące efektami zaliczonych i niezaliczonych zadań się zazębiają.	Zakończenie opowieści w sytuacji, gdy zaliczone zostało wyłącznie zadanie 1	Zakończenie opowieści w sytuacji, gdy zaliczone zostało wyłącznie zadanie 2	Zakończenie opowieści w sytuacji, gdy zaliczone zostało wyłącznie zadanie 3
		Zakończenie opowieści w sytuacji, gdy zaliczone zostały zadania 1 i 2	Zakończenie opowieści w sytuacji, gdy zaliczone zostały zadania 1 i 3	Zakończenie opowieści w sytuacji, gdy zaliczone zostały zadania 2 i 3
	Porażka: nie zostało zaliczone żadne z zadań 1, 2 lub 3 ani zadanie bonusowe.		Sukces: zadania 1, 2 i 3 zostały zaliczone	
	Spektakularny sukces: zadanie bonusowe oraz zadania 1, 2 i 3 zostały zaliczone.			

4. CZĘSTO SPOTYKANE FABUŁY

Co roku na półkach księgarni pojawia się tysiące nowych tytułów powieści, zaś w serwisach streamingowych premierę ma tysiące filmów i seriali. Czy każda z tych opowieści jest oryginalna i wyjątkowa? Odpowiedź brzmi: nie. Pierwszą, dobrze udokumentowaną próbę klasyfikacji literatury podjął w IV w p.n.e. Arystoteles w swoim przełomowym (aczkolwiek niestety, niezachowanym do naszych czasów w całości) dziele „Περὶ ποιητικῆς”, czyli „O sztuce poetyckiej”. Dziś, czyli prawie dwa i pół tysiąca lat później, jesteśmy bogatsi o kilka typologii. Biorąc pod uwagę ich wartość użytkową, zdecydowaliśmy się omówić trzy z nich, a jednej użyliśmy jako podstawy do stworzenia materiałów zamieszczonych w niniejszym podręczniku.

Pierwsza z interesujących typologii to przełomowe badania zespołu A. Reagan, L. Mitchell, D. Kiley, C.M. Danforth i P.S. Dodds z 2016 r., którego wyniki autorzy opisali w artykule „The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes”. Obiektem eksperymentu było 5000 arcydzieł literatury światowej, od eposu o Gilgameszu po „Czarnoksiężnika z krainy Oz”. Okazało się, że każda z badanych fabuł wpisuje się w jedną z 6 krzywych opisujących rozkład dobrych i złych wydarzeń w czasie. Te podstawowe łuki fabularne to:

- „Od zera do bohatera” (wznoszenie);
- „Od bohatera do zera” (upadek);
- „Człowiek w opałach” (upadek, wznoszenie);
- „Lot Ikara” (wznoszenie, upadek);
- „Kopciuszek” (wznoszenie, upadek, wznoszenie);
- „Król Edyp” (upadek, wznoszenie, upadek).

Zdecydowanie polecamy ten artykuł każdemu, kto chce zobaczyć, jak matematyka może pomóc zrozumieć literaturę.

Drugi katalog jest dokładnie o 120 lat starszy. Jest to książka „The Thirty-Six Dramatic Situations”, której autorem jest George Polti. O uniwersalności tej publikacji najlepiej świadczy to, że wciąż publikowane i wyprzedawane są jej kolejne wznowienia. Może powodem jest to, że Polti otwarcie pisał, że swoje zestawienie stworzył, analizując literaturę światową od greckich tragedii po współczesną (czyli dziewiętnastowieczną) literaturę światową. Na potrzeby naszego projektu jego zestawienie jest nieco zbyt szczegółowe, ale zachęcamy do jego eksplorowania, gdy nasze propozycje okażą się już niewystarczające.

Ostatnia propozycja to “20 Master Plots” Ronalda Tobiasa. Jest to pozycja zdecydowanie najprzystępniejsza, skierowana do każdego, kto rozpoczyna przygodę nie tyle z pisaniem, lecz świadomym projektowaniem narracji. Korzystają z niej równie chętnie początkujący pisarze, co twórcy gier. Również i my postanowiliśmy oprzeć nasze gotowe szablony o rady pana Tobiasa. Na zestaw 20 “mistrzowskich” fabuł składają się:

- Wyprawa;
- Przygoda;
- Pościg;
- Na ratunek;
- Ucieczka;
- Zemsta;
- Zagadka;
- Rywalizacja;
- Słabeusz;
- Pokusa;
- Metamorfoza;
- Transformacja;
- Dojrzewanie;
- Miłość;
- Zakazana miłość;
- Poświęcenie;
- Odkrycie;
- Daremne wysiłki;
- Wznoszenie;
- Upadek.

Biorąc pod uwagę łatwość tworzenia opowieści, zdecydowaliśmy się użyć w ASGO czterech z nich. Nasz wybór padł na Wyprawę, Pościg, Rywalizację i Pokusę. Szczegółowo rozpisaliśmy je w części II niniejszego podręcznika.

Źródła:

- "The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes"
<https://pdodds.w3.uvm.edu/research/papers/reagan2016c/>
- "The Thirty-Six Dramatic Situations"
<https://www.amazon.pl/Thirty-Six-Dramatic-Situations-100-Year-Anniversary/dp/1585093734/>
- "20 Master Plots"
<https://www.writersdigest.com/improve-my-writing/20-master-plots>

5. SCENA OPowieści: KONWENCJE I UNIWERSA

Aby opowieści tworzone na potrzeby ASGO były atrakcyjne dla młodzieży, warto osadzić je w popularnej konwencji lub lubianym uniwersum. W przypadku projektów skierowanych do młodzieży oczywistym wyborem jest więc fantastyka. W końcu największe kinowe i książkowe hity, które pokochało młode pokolenia, to bez wyjątku historie niesamowite. Od magicznego cyklu o Harrym Potterze, przez tajemnice serialu "Stranger Things", po klasyczny bohaterski epos, jakim jest seria "Hunger Games", fantastyka króluje w popkulturze.

Dla wszystkich osób, które nie czują się ekspertami_kami w domenie fantastyki, przygotowaliśmy krótkie zestawienie jej najważniejszych podgatunków.

- hard science fiction

Podstawą do zbudowania opowieści w tej konwencji jest zgodność świata przedstawionego z faktami naukowymi. Szczególnie istotne w fabule są detale techniczne, które pozwalają na pogłębianie wiedzy z danej dziedziny przy jednoczesnym formułowaniu nowych hipotez i wizji dotyczących rozwoju nauki czy technologii. W centrum zainteresowania twórców znajdują się nauki ścisłe i przyrodnicze.

Przykładem są futurologiczne opowiadania Stanisława Lema, które w późniejszych latach były analizowane przez naukowców, czy powieści Jacka Dukaja.

- soft science fiction

W odróżnieniu do hard science fiction, fabuły w tej konwencji, skupiają się głównie na naukach społecznych. W centrum zainteresowania soft science fiction jest psychologia, polityka, czy antropologia. Twórcy zadają sobie pytanie o wpływ zmian technologicznych na społeczeństwo, zarówno z perspektywy jednostki, jak i całego społeczeństwa. Stąd opisy technologii nie są tak szczegółowe i istotne, jak w hard science fiction, a w niektórych przypadkach "naginają" znane prawa fizyki.

Popularnymi wątkami w tej konwencji są wątki polityczne, socjologiczne, ekologiczne (np. "Diuna" Franka Herberta) czy relatywizm językowy (np. film "Arrival").

- space opera

Opera kosmiczna jest opowieścią skupioną na epickości. Bohaterowie w tej konwencji są nierzadko targani skrajnymi emocjami, dotyczącymi ich relacji (szczególnie romantycznych) z innymi ludźmi, podczas gdy na świecie trwa konflikt międzyplanetarny. Niezwykle ważne są podróże, które łączą ze sobą elementy naukowe z baśniowymi czy fantastycznymi, by utrzymać tę epicką skalę opowieści. Przykładem takiego rozwiązania fabularnego są produkcje "Battlestar Galactica", gdzie w tle konfliktu ludzie-maszyny, załoga jednego statku przeżywa kolejne przygody, próbując znaleźć nową Ziemię. Za literackie opus magnum gatunku uznaje się np. tetralogię "Hyperion" Dana Simmonsa.

- dystopia

W tej konwencji świat przedstawiony jest w najczarniejszych barwach, będąc reinterpretacją najgorszego możliwego scenariusza dla ludzkości. Najczęściej pojawiającymi się motywami są zgubność rozwoju technologicznego, opresyjne systemy oparte na inwigilacji oraz wprowadzeniu ścisłego reżimu, by zdusić ducha jednostki i przejawy indywidualizmu. Na tym polu spore osiągnięcia mają polscy pisarze epoki późnego komunizmu, jak na przykład Janusz Zajdel.

- cyberpunk

Główne rozważania historii osadzonych w tej konwencji to wizja życia człowieka w świecie wysoko zaawansowanej technologii komputerowej i informacyjnej. Internet / datasfera / infosfera staje się kolejną warstwą rzeczywistości, równie ważną co realna codzienność. Klasyka gatunku to powieść "Neruoancer" Williama Gibsona.

- biopunk

W centrum zainteresowania tej konwencji jest biotechnologia, od ingerencji w strukturę DNA, przez tworzenie hybryd międzygatunkowych i mutantów, eksperymenty na komórkach i kreowaniu nowych, nieistniejących wcześniej chorób. Wariacje na temat biopunka można znaleźć w filmach i grach z serii „Resident Evil”.

- steampunk

Istotą tej konwencji jest nawiązywanie historią do epoki wiktoriańskiej (*steam* z ang. to para, epoka pary). Kluczowe dla opowieści są rozwiązania technologiczne oparte na mechanice, które w centrum stawiają maszyny parowe... I magię, jako źródła napędu.

- postapokalipsa

Podgatunek fantastyki, w którym głównym tematem są wydarzenia, które mają miejsce bezpośrednio po tytułowej "apokalipsie", która doprowadziła do resetu cywilizacji. Punktem wyjścia do stworzenia opowieści w tej konwencji najczęściej są wizje świata dotkniętego skutkami wojen nuklearnych, gdzie najważniejsze jest przetrwanie (ang. *survival*, np. "Mad Max", "Metro 2033", "Fallout". Zdarzają się reinterpretacje broni biologicznej oraz nieudane skutki naukowych eksperymentów.

- high fantasy

Podstawowy gatunek literatury typu fantasy. Akcja opowieści dzieje się w innym świecie, w którym powszechne są takie elementy jak: magia, alchemia, nadnaturalne moce oraz istoty, które nimi władają. Istnieje też jasny podział na dobro i zło, światło i cień. Popularne są trzy warianty takich światów: równoległa rzeczywistość, która nie ma nic wspólnego z naszą (cykl "Gra o Tron" Georga R.R. Martina), inny świat, do którego bohater przenosi się z naszego (cykl „Opowieści z Narnii” C.S. Lewisa) lub świat szkatułkowy, istniejący wewnątrz naszego (cykl powieści o Harrym Potterze J.K. Rowling).

- heroic fantasy

Fantastykę heroiczną można opisać w dwóch słowach: wędrówka bohatera. Konstrukcja fabularna w tej konwencji jest niezwykle prosta, ów bohater musi pokonać szereg przeszkód i pokonać przeciwników, by uratować świat. Najczęściej powtarzanym zabiegiem w kreowaniu postaci jest wyraźny podział na dobro i zło. To ostatnie, rzecz jasna, ma nadnaturalny charakter.

Oczywiście fantastyka nie jest jedyną możliwością. Równie dobrze akcję twojego tekstu możesz usadzić w jednej z ciekawszych epok historycznych. Realia starożytnego Egiptu albo życia w zakonie Templariuszy prawdopodobnie będą dla dzisiejszych uczniów równie egzotyczne, co świat opisany na kartach "Władcy Pierścieni".

6. ARCHETYPY POSTACI

We wszelkiego rodzaju opowieściach spotkamy postacie, które są w jakiś sposób do siebie podobne. Pełnią taką samą rolę (np. mentora, który wspiera główną bohaterkę), mają zbliżone motywacje (np. geniusz zła, który chce doprowadzić świat do upadku) albo posiadają takie same cechy charakteru (np. łobuz, który zawsze jest otwarty, szarmancki i ma zniewalające poczucie humoru).

Takie kulturowe wzorce antagonistów i protagonistów przejęły z jungowskiej psychoanalizy etykietę archetypów. Zanim zaczniemy pisać naszą pierwszą opowieść, warto zerknąć do

jednego z licznych katalogów typowych postaci. Znajdziemy tam sprawdzone pomysły na Bohaterów i Bohaterki, które zaludnią naszą fabułę.

Cytowane poniżej zestawienia archetypów pozytywnych pochodzą z Sekcji I "The Hero Archetypes" i Sekcji II "The Heroine Archetypes" w książce „The Complete Writer's Guide to Heroes and Heroines: Sixteen Master Archetypes” (Cowden, LaFever, Viders 2000).

Zestawienie negatywnych bohaterów i bohaterek to cytaty z rozdziałów "The eight VILLAIN archetypes" oraz "The eight VILLAINESS archetypes" z książki „Fallen Heroes: Sixteen Villain Archetypes” (Cowden 2011).

Polskie tłumaczenie, na potrzeby projektu "Schematy projektowania narracji" firmy Klabater SA, wykonali członkowie Polskiego Towarzystwa Badania Gier, dr Aleksandra Mochocka i dr Michał Mochocki. Firma Klabater SA zgodziła się na umieszczenie go w naszym podręczniku, za co serdecznie dziękujemy!

ARCHETYPY BOHATERÓW I BOHATEREK

POSTACIE MĘSKIE

- Przywódca (Chief)

"Przywódca to naturalny lider. Ludzie instynktownie zwracają się do niego po rozwiązania. Zdobywa posłuch wszędzie, gdzie to możliwe. Jest aktywny, dynamiczny, z silną wolą, zawsze nastawiony na rozwiązywanie problemów i osiąganie rezultatów. Rzadko poświęca czas na uzgadnianie spraw czy zdobywanie poparcia - chyba, że jest to konieczne do realizacji planów. Oczekuje, że ludzie podporządkują mu się bez słowa sprzeciwu. Nie boi się wyzwań. Przeciwnie, znajduje satysfakcję w pokonywaniu przeszkód i przeciwników. W każdej sferze życia emanuje pewnością siebie."

- Łobuz (Bad Boy)

"Łobuz wpada do każdego pokoju, darząc każdego prowokującym spojrzeniem. Można by sądzić, że nie interesuje go, co o nim myślą inni, ale w rzeczywistości jest na odwrót. Przez całe życie pokazywano go jako zły przykład, więc stara się podtrzymać tę reputację. Z jego punktu widzenia, to nie jest jego wina, że inni nie potrafią - albo nie chcą - dostrzec, jakim mężczyzną jest naprawdę. Żadna kobieta nie zapomni łobuza, który pojawił się w jej życiu. Ma nieodparty urok. Kobiety lecą na tego szalonego, niestałego typa jak ćmy do ognia. Jest przywódcą stada i nie podporządkowuje się zasadom."

- Najlepszy kumpel (Best Friend)

“Każdy potrzebuje przyjaciela, dobrego kumpla, przy którym można się wygadać, zawsze chętnego posłuchać o ostatnich porażkach. Jest porządny, przyjazny i odpowiedzialny. Najlepszy przyjaciel, na którego można liczyć w szczęściu i w potrzebie. Świetnie się sprawdza w krytycznych chwilach. Gdy inni panikują, jego spokój często pozwala opanować sytuację. Znajduje rozwiązanie, wynegocjuje pokój, pośredniczy między wrogimi stronami. Ludzie instynktownie darzą go zaufaniem, a on nigdy nie zawodzi.”

- Czarus (Charmer)

“Poznajcie Czarusia. Lśniący, ulizany, pełen uroku i powabu. Aż promieniuje charyzmą i otacza swoich towarzyszy aurą śmiechu i radości. Zawsze dowcipny, często nieznosnie uparty, równie często nieodpowiedzialny. Wszędzie zdobywa towarzystwo i przyjaciół, wszystkich oczarowując swoim ego. Ale kiedy sprawy pójdą źle, on pewnie też sobie pójdzie.”

- Zagubiony (Lost Soul)

“Mężczyzna po ciężkich doświadczeniach, pełen gniewu i rozgoryczenia, idzie przez życie z ciężkim sercem i zranioną duszą. Jest postacią tragiczną, intrygującą i skrytą. Nigdy nie przystosował się do społeczeństwa. Przeżył jakąś potworną, fizyczną lub psychiczną traumę, której sekret nosi w sobie. Otacza go atmosfera tajemnicy i samotności. Dokądkolwiek by nie poszedł, nie pozbędzie się trapiącego go bólu. Mężczyzna po przejściach, który pragnie miłości i akceptacji, ale nie umie znaleźć klucza do szczęścia.”

- Profesor (Professor)

“Masz jakąś tajemnicę do rozwiązania? Nie umiesz sobie poradzić z zeznaniem podatkowym? Profesor zna odpowiedź na wszystko. Gruntownie zbada każdy aspekt sprawy. Jest logiczny, spokojny i wiarygodny. Żadnego pośpiechu i pochopnych decyzji. Jeśli podejmie zobowiązanie, będzie się go niezłomnie trzymać, ale zrealizuje to w swoim tempie, po dokładnym rozeznaniu w faktach. Żadna potrzeba nie jest tak pilna, żeby nie przeanalizować sprawy z każdego punktu widzenia.”

- Awanturnik (Swashbuckler)

“Awanturnik ciągle żyje w drodze. Jego motto: “Akcja, akcja i jeszcze raz akcja”. Jest sprawny fizycznie, odważny i barwny. Da sobie radę z wspinaczką na niebezpieczną skałę, znajdzie jakiś sposób, by uratować sytuację. Uwielbia zaznaczyć swój wkład w każde przedsięwzięcie, więc wybiera najbardziej efektowne i szybkie sposoby realizacji celu. Nie nadaje się do pracy za biurkiem ani do długotrwałych związków. Jest kreatywny i pełen emocji, wciąż żyje myślą o kolejnej przygodzie. Ale jeśli rozpali się jego wyobraźnię obietnicami skarbów i romansów, natychmiast przyłączy się do drużyny i w każdym zadaniu okaże się cennym nabytkiem.”

- Wojownik (Warrior)

“Mroczny, niebezpieczny mężczyzna, dla którego najważniejsza jest sprawiedliwość. Jest zdystansowany wobec ludzi, opanowany i zdeterminowany. Stawia ludziom wysokie standardy i biada temu, kto im nie sprostą. Sobie zresztą też. Świat postrzega w białoczarnych barwach, dobra i zła. Nie akceptuje odcieni szarości. Jego zdaniem, to tylko wymówki. Czyni się sędzią, a w razie potrzeby i katem. Wojownik wierzy, że zła nie można zostawić bez kary. Nie zostawia złoczyńców w spokoju, więc wiecznie wpada w kłopoty. W pogoni za sprawiedliwością może trafić w ciemne zaułki i boczne uliczki, ale nie jest w stanie odłożyć ostrza honoru. Będzie walczyć ze złem póki nie zwycięży lub nie zginie.”

ŻEŃSKIE

- Szefowa (Boss)

“Szefowa obejmuje dowodzenie i ogarnia sytuację, zanim większość pozostałych ruszy się z fotela. To silna, twarda kobieta, która osiąga swoje cele bez względu na przeszkody. Nie przejmuje się przy tym, czy kogoś urazi albo nadeptnie komuś na odcisk. Jej cele i priorytety są ważniejsze niż czyjeś zranione uczucia. Jest głośna, pomysłowa i przekonująca. Dla Szefowej liczy się tylko wygrana. Aby osiągnąć swój cel, potrafi być wyrachowana. Może mijać się z prawdą i nie wzdraga się przed manipulacją, byle sprawy obrócić na swoją korzyść. Nie widzi w tym nic złego. Wszystko jest dobre, co przybliży ją do mety.”

- Kusicielka (Seductress)

“Kusicielka ma niesamowity wpływ na innych, hipnotyzując swym urokiem i wdziękami. Jest tajemniczą, zwodniczą manipulatką. Nie bierze jeńców, nie jest naiwna i w każdym związku to ona jest górą. Jest urodzoną uwodzicielką. Buduje światy fantazji, w których mężczyźni czują się dzięki niej silniejsi i atrakcyjniejsi, bo celowo kreuje taką iluzję. Może mieć konkretny cel w uwiedzeniu danego mężczyzny, ale może sięgnąć po swój urok gdy tylko zechce, nawet jeśli nie potrzebuje niczego specjalnego. Uwodzenie przychodzi jej tak naturalnie jak oddychanie.”

- Chłopczyca

“Chłopczyca to cwaniara. Czasem za ciętym dowcipem ukrywa brak pewności siebie i nie docenia swoich największych zalet, ale jest dzielną, wesołą i najwierniejszą przyjaciółką. Podchodzi do świata z uśmiechem i dobrym słowem, wszystkich zna i wszystkich lubi, a świat lubi ją wzajemnie. Jak na bohaterkę, stoi nisko w hierarchii. Ludzie darzą ją sympatią, widzą w niej każdą kobietę. Nawet wobec przeciwności losu nie poddaje się i nie rezygnuje. Wszyscy znajomi ją kochają - nie mogą się temu oprzeć. Czytelnicy i widzowie mają nadzieję, że czeka ją szczęśliwe zakończenie.”

- Wolny duch (Free Spirit)

“Wolny duch płynie przez życie jako osoba szczera, rozrywkowa i pełna energii. Może dać się znajomym we znaki, ale na swój indywidualny sposób sprawia, że jej obecność jest tego warta. Nikt nie umie długo się na nią gniewać. Wszystkich dokoła rozbraja swoim urokiem. Ma emocjonalną naturę, więc często wpada w kłopoty i trzeba ją z nich wyciągać. Na szczęście, ktoś taki zwykle znajduje się w pobliżu. A jeśli nie, to na swój szalony sposób znajdzie wyjście z sytuacji. Zawsze spada na cztery łapy, gotowa na kolejną przygodę.”

- Wiotka lilia (Waif)

“Wiotka lilia emanuje dziecięcą niewinnością, budzącą troskę wrażliwością. Jest naiwna i nieodgadniona, ale wytrwała. Każdy ma ochotę spieszyć jej na pomoc, ale ona potrafi zaskoczyć ogromem wewnętrznej siły i wytrzymałości. Jej delikatny dotyk i rozmarzone spojrzenie porusza jakieś wrażliwe miejsce w głębi naszej duszy. Jest kobietą o eterycznej naturze, nawet jeśli to skrywa pod makijażem, spandexem i lakierem do włosów. Ze względu na tę kruchość może być dla kogoś łatwym łupem. Jakoś tak się zdarza, że ciągle znajduje się między młotem a kowadłem. Ale nie można jej nie doceniać. Do każdej trudnej sytuacji dostosowuje się bez narzekań. Nie podejmuje walki, ale wytrwale stawia czoła trudnościom dopóki ktoś jej nie wyratuje.”

- Pani bibliotekarka (Librarian)

“Każda rzecz ma swoje miejsce i jest na swoim miejscu. Pani bibliotekarce nie zawsze udaje się osiągać ten ideał, ale do niego dąży. Jest inteligentna, porządna i sumienna, ceni sobie intelekt bardziej niż fizyczność. Lubi klasyfikować i kategoryzować, co pomaga jej patrzeć na życie jak na wyzwanie intelektualne. Pani bibliotekarka ubiera się skromnie, nie epatuje seksualnością. Żyje własnymi myślami. Często uważa, że tylko ona zna właściwą odpowiedź. I na ogół ma rację, ale potrafi uparcie ignorować cudze opinie. Po rozważeniu dostępnych opcji, wybiera drogę, która najlepiej jej odpowiada. Gdy już wybierze, co robić, radzi sobie dobrze.”

- Aktywistka (Crusader)

“Aktywistka wkracza gotowa do akcji. Jest bohaterką w pełnym tego słowa znaczeniu - podejmuje czyny godne chwały. Jest pewna siebie, wytrwała i nieustępliwa. Wiadomo, kto stoi po której stronie, a ona nie wycofuje się bez walki. Na świecie źle się dzieje i to właśnie ona próbuje go naprawić. Wydaje jej się, że jeśli nie ona, nikt inny tego nie zrobi. A przynajmniej nie zrobi tego jak należy. Aktywistka jest prawdziwą wojowniczką. Nie próbuj jej uspokoić czy odwrócić jej uwagę zaproszeniem na piknik. Ona prze prosto przed siebie, skupiona na swojej sprawie. Jeśli natrafi na ścianę, przejdzie górą, bokiem albo dołem. Rezygnacja nie wchodzi w grę.”

- Opiekunka (Nurturer)

“Opiekunka troszczy się o wszystkich dookoła. Pilnuje, żeby wszyscy jej bliscy byli szczęśliwi i zadowoleni. Dopiero wtedy może zrobić sobie przerwę albo pomyśleć o sobie. Zdrowy rozsądek i sprawne ręce czynią z niej idealną matkę, towarzyszkę i przyjaciółkę. Zachowuje się spokojnie, cierpliwie i kompetentnie, co zawsze niesie otuchę znękanym i cierpiącym. Jest wspaniałą słuchaczką, nawet jeśli ktoś mówi jej to samo po raz dziesiąty. W czasach, w których wszyscy są w ciągłym pośpiechu, ta kobieta wie, jak ważne jest znalezienie chwili na rzeczy najważniejsze. Nie zaprzęta sobie zbytnio głowy drobiazgami, skupia się na tym, co się naprawdę liczy. Ludzie lubią przebywać w jej towarzystwie. Jest świetną mediatorką w trudnych sprawach. W chwilach kryzysu ludzie polegają na jej doświadczeniu i opanowaniu. Jest jak klej, który scala wszystkich razem w każdej sytuacji. I bardzo to lubi. Chce być ważna i niezbędna w życiu osób, które kocha.”

ARCHETYPY ZŁOCZYŃCÓW I ŁOTRZYC

MĘSKIE

- Tyran (Tyrant)

“Bezlitosny despotą łaknący władzy za wszelką cenę. Bezwzględnie zagarnia wszystko na swojej drodze, miażdżąc wrogów pod stopami. Ludzie to dla niego tylko pionki, a on trzyma w ręku wszystkie ważne figury. Dobrze się zastanów, nim wejdiesz mu w drogę - zniszczy cię bez chwili wahania.”

- Wydziedziczony (Bastard)

“Wydziedziczony syn pałający wściekłością. Nie dostał tego, czego chciał, więc odgrywa się za to na innych. Jego postęпки często są na pokaz - chce celowo prowokować. Dumnie rozgłasza swoje awanturnicze poczynania. Nie daj się zwieść jego chłopięcej manierze - jest w nim czysta nienawiść.”

- Diabeł (Devil)

“Czarujący potwór, który wymierza ludziom los, na jaki jego zdaniem zasługują. Dzięki osobistej charyzmie umie sprowadzić swoje ofiary na drogę upadku. Doskonale wykorzystuje talent do wyszukiwania u innych moralnej słabości. Nie słuchaj jego słodkich słów - bo zwiedzie cię na zatracenie.”

- Zdrajca (Traitor)

“Podwójny agent, który zdradza tych, co najbardziej mu zaufali. Ma dla przyjaciół zawsze ciepły uśmiech i pocieszającą rozmowę, ale po kryjomu szykuje im zgubę. Nie odwracaj się do niego plecami - on chce ci zaszkodzić.”

- Geniusz zbrodni (Evil Genius)

“Zimny, okrutny umysł, który uwielbia popisywać się wyższością intelektualną. Ludzi mniej inteligentnych darzy pogardą, a właściwie tylko takich widzi wokół siebie. Specjalizuje się w wymyślnych zagadkach i eksperymentach. Nie graj na jego zasadach - zawsze ustawi grę na swoją korzyść.”

- Wyrzutek (Outcast)

“Osamotniony wyrzutek, który desperacko pragnie akceptacji. Jest sponiewierany przez życie i nieskory do przebaczenia. Został odrzucony i zazwyczaj były ku temu powody. Nie lituj się nad nim - on nad tobą się nie zlituje.”

- Sadysta (Sadist)

“Krwiożerczy drapieżca lubuje się w okrucieństwie dla samego okrucieństwa. Przemoc fizyczna i psychiczna to dla niego rozrywka, w którą angażuje się z pasją i pomysłowością. Uciekaj na jego widok - on z radością wyrwałby ci serce.”

- Terrorysta (Terrorist)

“Mroczny rycerz, służący wypaczonemu pojęciu honoru. Niezlomnie wierzy w słuszność swojej sprawy i osądza wszystkich według surowego kodeksu. Dla niego cel zawsze uświęca środki, nie zwraca najmniejszej uwagi na pospolitą moralność. Nie licz na jego poczucie sprawiedliwości - rozumie je całkiem inaczej niż ty.”

ŻEŃSKIE

- Suka (Bitch)

“Bezwzględna despotka - kłamie, zdradza i kradnie, byle dostać się na szczyt. Na drodze jej kariery zostało mnóstwo ludzi, którym kiedyś podłożyła nogę. Nie przejmuje się losem otaczających ją peonów, liczy się tylko realizacja jej marzeń. Nie licz na jej pomoc - pomaga tylko sobie samej.”

- Czarna wdowa (Black widow)

“Jak zwodnicza syrena, zwabia ofiary w swoją sieć. Obierze za cel każdego, kto może jej dać to, czego chce - a chce niemało! Potrafi przy tym tak omotać ofiarę, że ofiara pragnie być oszukiwana. Jest doświadczoną uwodzicielką i skutecznie używa swoich wdzięków. Nie daj wiary jej słowom o miłości - to wszystko kłamstwa.”

- Zdrajczyni (Backstabber)

“Dwulicowa przyjaciółka, która z upodobaniem wystawia innych do wiatru. Potrafi miło się uśmiechać, by wyłudzić od kogoś sekrety, które potem obróci na swoją korzyść. Udziela na pozór przydatnych rad, z których lepiej nie korzystać. Nie ufaj jej - zawsze cię zdradzi.”

- Wariatka (Lunatic)

“Niezrównoważona psychicznie, wciąga innych do swojego chorego świata. Jej zachowanie nie trzyma się kupy, ale według niej to z resztą świata coś jest nie w porządku. Nie próbuj zrozumieć logiki jej myślenia - to nie do ogarnięcia rozumem.”

- "Pasożytki (Parasite)

“Jak trujący bluszcz, czepia się kogoś dla własnej wygody. Przymknie oko na każdą potworność, byle ona sama była bezpieczna. Uważa się za ofiarę, która nie miała wyboru, a za swoje zbrodnie obwinia innych. Nie myśl, że okaże ci łaskę - nie kiwnie palcem, by ratować kogokolwiek oprócz siebie.”

- Intrygantka (Schemer)

“Autorka złowrogich intryg, knująca przeciwko innym. Bawi się ludzkim życiem jak kot z myszą. Lubuje się w misternych planach i pułapkach, których ofiarą padają nieostrożni. Uważaj na jej knowania - nie życzy ci dobrze.”

- Fanatyczna (Fanatic)

“Nieznająca kompromisów ekstremistka, która czyni zło w imię dobra. Swoje postęпки uzasadnia intencjami i nie zwraca uwagi na przypadkowe ofiary. Kto nie jest z nią, jest przeciwko niej, więc staje się celem. Nie próbuj przekonać jej, że postępuje źle - ona głęboko wierzy, że to ty myślisz źle.”

- Matriarchini (Matriarch)

“Toksyczna matrona, która gnębi swoich bliskich. Ona zawsze wie lepiej i robi, co tylko się da, by kontrolować życie swego otoczenia - oczywiście dla ich własnego dobra. Usprawiedliwia i podsyca negatywne strony swoich milusińskich, bo nie widzi w nich najmniejszej skazy, dopóki posłusznie wypełniają jej nakazy. Nie daj się wciągnąć w jej rodzinne gniazdo - już stamtąd nie wyjdiesz.”

CZĘŚĆ II: SZABLONY FABUŁ DO SYSTEMÓW

GRYWALIZACYJNYCH ASGO

7. WYPRAWA

Zdecydowaliśmy się umieścić wyprawę na pierwszym miejscu, ponieważ nie tylko pojawia się wśród najstarszych ludzkich mitów i opowieści, ale występuje w nich do dziś. Opowieści o Bohaterach i Bohaterkach wyruszających w misję równie ważną, co niebezpieczną, są z nami od sumeryjskiego eposu o wyprawie Gilgamesza po zioło nieśmiertelności, przez przygody argonautów, kilka z prac Heraklesa, po podróż Froda i Sama do Góry Przeznaczenia.

Aby zaprojektować opowieść z motywem wyprawy, wystarczy sięgnąć do wątków znanych i lubianych powieści, filmów czy mitów i ubrać je w realia własnego świata. Największą zaletą takiego rozwiązania jest czytelność takiej historii. Wszyscy znamy opowieści o niebezpiecznych misjach, wiemy, czego się po nich spodziewać i na jakim zakończeniu nam zależy. Uczniowie powinni więc z łatwością „załapać”, o jaką stawkę toczy się gra.

Typowa kolejność zdarzeń

AKT I. Czytelna Motywacja. Powód, dla którego Bohater wyruszył na wyprawę.

AKT II. Egzotyczne miejsca i postacie. Spotkaniami rządzi przyczynowość wynikająca z motywacji.

AKT III. Olśnienie. Cel prawdopodobnie nie okazał się tym, czego Bohater oczekiwał. Wartością wyprawy jest wiedza, jaką zdobył Bohater.

Typowe elementy i wątki

- Celem misji najczęściej jest znalezienie wyjątkowego przedmiotu, osoby lub miejsca.
- Trasa podróży powinna przebiegać przez nieznanne i egzotyczne miejsca. Często zdarza się jednak, że kończy się w punkcie wyjścia, zataczając koło.
- Chociaż poszukiwany obiekt jest w centrum opowieści, najważniejszy jest Bohater i to, czego doświadczy podczas wyprawy. W dłuższej perspektywie te doświadczenia powinny wywołać w nim zmianę.
- Bohater musi posiadać silną motywację do podjęcia się wyzwania.

- Bohater musi zdobyć w trakcie wyprawy życiową mądrość. Dobrze, aby towarzyszył temu proces dojrzewania. Opowieść powinna kończyć się olśnieniem. Może prowadzić to do przerywania poszukiwań przed ich zakończeniem.
- Ostateczny cel może okazać się czymś innym, niż wyobrażał sobie Bohater. Może też mieć inne właściwości, które czynią go nieprzydatnym. W takim wypadku najcenniejszym skarbem będzie wiedza i mądrość zdobyta podczas wyprawy.

Postacie i ich archetypy

- Bohater

Centralna postać opowieści może być... Kimkolwiek. W fabule z motywem wyprawy nie jest bowiem istotne to, kim jest protagonista, ale jaka jest jego motywacja. Bohaterką historii może być więc bogatą awanturnicą, jak Lara Croft, lub przeciętnie nijaki hobbit, jak Frodo. W opowieści o Ważnej Wyprawie liczy się jej Cel.

- Towarzysz

Samotna wyprawa bywa równie niebezpieczna, co nudna. W najstraszniejszych misjach najlepiej sprawdzają się duety. Bohater musi mieć kogoś, z kim będzie konfrontował swoje pomysły, kto podrzuci nieoczywiste rozwiązanie problemu lub obejmie wartę nocą.

W tej roli najlepiej sprawdzą się: ŁOBUZ, NAJLEPSZY KUMPEL, CZARUŚ, AWANTURNIK, WOJOWNIK, KUSICIELKA, CHŁOPCZYCA, WOLNY DUCH, AKTYWISTKA, OPIEKUNKA.

- Mentor

Na początku każdej podróży przyda się kilka dobrych rad. W tradycyjnych opowieściach udziela ich postać znajomego mędrca. Ma ona wpływ na motywację Bohatera i często nakłania go do podjęcia działania, gdy ów się waha.

Mentor może powracać na chwilę w innych fragmentach opowieści. Na pewno dobrze spotkać się z nim w finale.

W tej roli najlepiej sprawdzą się: PRZYWÓDCA, PROFESOR, SZEFOWA, BIBLIOTEKARKA, AKTYWISTKA

- Pomocna dłoń

W dobrej opowieści Bohater co rusz wpada w tarapaty. Nie zawsze jest w stanie wydostać się z nich samodzielnie. W takich wypadkach na scenę wkracza postać pomocnika. Może to być postać dobra lub zła. Może pomóc bezinteresownie i stać się przyjacielem. Może też okazać się, że za jej wsparcie przyjdzie Bohaterowi zapłacić wysoką cenę... Później.

W tej roli najlepiej sprawdzą się: ŁOBUZ, CZARUŚ, ZAGUBIONY, AWANTURNIK, CHŁOPCZYCA, WOLNY DUCH, WYDZIEDZICZONY, DIABEŁ, WYRZUTEK, CZARNA WDOWA, WARIATKA, INTRYGANTKA.

Oprawa opowieści

W tym aspekcie wyprawa po raz kolejny okazuje się być fabułą uniwersalną. Może dziać się teraz, może być osadzona w przeszłości, jak i w dalekiej przyszłości. Wdzięczne do odwiedzin są odległe, egzotyczne krainy, miejsca zagubione lub trudno dostępne, jak: dżungla, bieguny, góry, jaskinie czy dno morza. Szlak może poprowadzić Bohatera w całości po naszym świecie albo po zmyślnym uniwersum. W trakcie wielu wypraw ich Bohaterowie przekraczali granice pomiędzy jednym a drugim, między Tu i Teraz a Krainą Wyobraźni.

W przypadku wyprawy nie masz żadnych ograniczeń.

ASGO: STRUKTURA TYGODNIOWA

Tydzień-Rozdział 1: ekspozycja

Narracja

Pierwszy tydzień to wprowadzenie do opowieści. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Przedstawić BOHATERA oraz jego MOTYWACJĘ do osiągnięcia CELU.
- Wyjaśnić, dlaczego CEL wydaje się niemożliwy do osiągnięcia.
- Zawierać scenę opuszczenia domu.

... Może

- Przedstawić MENTORA
- MENTOR może wyposażyć BOHATERA w cenny obiekt potrzebny do wykonania misji (amulet, wierzchowca, program hakujący dowolny system komputerowy).
- Przedstawić TOWARZYSZA

Zadanie 1

Jeśli pierwsze zadanie będzie trudne, od samego początku zbudujesz w odbiorcach poczucie zagrożenia i wyzwolisz silne emocje.

Jeśli pierwsze zadanie będzie łatwe, dasz odbiorcom odwagę i pewność siebie, ale uśpiś czujność.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Zadanie X

To zadanie powinno mieć charakter projektowy. Zdecyduj, jaka część grupy musi je wykonać, żeby w finale opowieści po stronie Bohatera wziął udział MENTOR lub POMOCNA DŁOŃ.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęcia w ostatnim, czwartym tygodniu.

Tydzień-Rozdział 2: szeroka perspektywa

Narracja niezależna od wyniku

Drugi tydzień pokazuje nam kontekst opowieści. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Wyjaśnić fatalne konsekwencje nie tylko dla BOHATERA, ale dla świata, jeśli BOHATER ZAWIEDZIE.
- Wyjaśnić, dlaczego to BOHATER został wybrany do misji oraz dlaczego nie jest idealnym kandydatem/kandydatką.
- Mieć miejsce w miejscu, które jest już poza granicą domu. Niby podobne, ale całkowicie obce i nieznane BOHATEROWI.

... Może

- Wprowadzić postać Pomocnej Dłoni.

Narracja zależna od wyniku Zadania 1

SUKCES.

Dobre wiadomości. CEL może okazać się z jakiegoś powodu łatwiejszy do osiągnięcia. Jego osiągnięcie nie tylko zapobiegnie katastrofie, ale też przyniesie coś dobrego. BOHATER zyskuje przydatną wiedzę.

PORAŻKA

Złe wiadomości. Osiągnięcie celu będzie trudniejsze, niż się na początku wydawało. Na drodze BOHATERA może stanąć potężny PRZECIWNİK.

Zadanie 2

Drugie zadanie powinno mieć inny poziom trudności niż pierwsze. Odbiorcy powinni otrzymać chwilę wytchnienia (jeśli start był trudny) albo muszą zacząć czuć presję i ciężką na nich odpowiedzialność (jeśli do tej pory szło im łatwo).

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Tydzień-Rozdział 3: apogeum

Narracja niezależna od wyniku

BOHATER znajduje się w całkowicie obcym świecie. To moment, by przedstawić wszystkie okoliczności ważne dla wyprawy. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Przedstawić, z kim lub z czym Bohater zmierzy się w finale.
- Wyjaśnić, na czym polega inność i obcość miejsca, w którym znalazł się BOHATER.
- Wyjaśnić, dlaczego nikomu wcześniej nie udało się osiągnąć CELU.

... Może

- Wprowadzić postać Pomocnej Dłoni, jeśli nie została wprowadzona wcześniej.
- Przywołać postać MENTORA. Jeśli zrobisz to teraz, nie powinien pojawiać się w finale jako sojusznik wspomniany przy okazji rozliczenia zadania bonusowego.

Narracja zależna od wyniku Zadania 2

SUKCES

Ułatwienie w osiągnięciu celu. BOHATER zdobywa obiekt (amulet, wierzchowca, program hakujący dowolny system komputerowy), dzięki czemu osiągnięcie celu będzie łatwiejsze. Powinno to wiązać się z nim samym i dotyczyć powodu, dla którego został wybrany do misji.

PORAŻKA

Utrudnienie w osiągnięciu celu. BOHATER traci TOWARZYSZA lub obiekt, dzięki czemu osiągnięcie celu wydawało się możliwe. Może to wiązać się z nim samym i dotyczyć powodu, dla którego został wybrany do misji.

Zadanie 3

Ostatnie zadanie musi być najtrudniejsze ze wszystkich. Odbiorcy muszą czuć, że gra toczy się o najwyższą stawkę.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Tydzień-Rozdział 4: finał

Wstęp do finału

Cel wyprawy jest na wyciągnięcie ręki. Dobrze, jeśli nie wszystko będzie takie, jak wydawało się BOHATEROWI. Uważaj, by odbiorcy nie poczuli się oszukani. BOHATER musi mieć możliwość realizacji CELU, chociaż być może w inny sposób, niż wyobrażał sobie przez cały czas.

Rozliczenie zadania bonusowego

Jeśli grupa spełniła warunki postawione w zadaniu bonusowym, do opowieści możesz dodać akapit, w którym w kluczowym momencie u boku BOHATERA pojawia się jeden z sojuszników: MENTOR lub POMOCNA DŁOŃ.

Jeśli którekolwiek z zadań nie zostało zaliczone, dodaj do jednego z nich scenę z sojusznikiem, dzięki której wynik zmienia się na korzyść BOHATERA. Efekty porażki mogą zostać odwrócone, np. BOHATER odzyskuje TOWARZYSZA.

Taką scenę należy dodać do narracji wynikającej z wyniku konkretnego zadania.

Jeśli wszystkie zadania zostały zaliczone, dodaj do opowieści fragment o spektakularnym sukcesie. W takim wypadku BOHATER nie tylko zrealizował CEL, ale zyskał więcej, niż oczekiwał. Ta dodatkowa nagroda może być tajemnicą. Odkrycie jej sekretów może być głównym motywem następnej opowieści.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 1

SUKCES: BOHATER wykorzystuje wiedzę zdobytą w Rozdziale 2.

PORAŻKA: BOHATER zdaje sobie sprawę z tego, że nawet jeśli zrealizuje swój CEL, to inne problemy, o których dowiedział się w Rozdziale 2, pozostaną niezałatwione.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 2

SUKCES: Bohater wykorzystuje przedmiot zdobyty w Rozdziale 3.

PORAŻKA: Bohater nie jest w stanie zrealizować CELU w sposób, jaki sobie zaplanował. Brak mu obiektu lub TOWARZYSZA. Musi spróbować innego sposobu.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 3

SUKCES: BOHATER realizuje swój CEL.

PORAŻKA: BOHATER jest o krok od realizacji CELU, ale ten ostatecznie wymyka mu się z rąk.

- Jeśli w Zadaniu 1 BOHATER odniósł sukces, dowiaduje się, jaka jest prawdziwa natura CELU. Wie, co powinien zrobić przy następnej próbie, by go osiągnąć.
- Jeśli w Zadaniu 2 BOHATER odniósł sukces, posiada obiekt, który pomoże mu osiągnąć sukces przy następnej próbie.

Jeśli zakończenie nie jest idealne, warto umieścić w narracji informację o prawdziwej naturze CELU. Ta wiedza jest kluczowa dla sensowności całej wyprawy. Nawet jeśli BOHATER nie osiągnął CELU tym razem, zyskał kluczową wiedzę na temat świata. Jego losy mogą być kontynuowane w następnej opowieści.

8. POŚCIG

Popularny i stosowany w różnorodnych sytuacjach bon mot brzmi: “Nie o to chodzi, by złapać króliczka, ale by gonić go”. Powiedzenie to zawiera sporo życiowej prawdy. My, ludzie lubimy się ścigać. Często sama pogoń za celem jest dla nas ważniejsza niż sam jej rezultat. Gdy zaś brakuje nam okazji bądź motywacji, by wziąć w niej udział samodzielnie... Cóż. Na ratunek jak zawsze przychodzą nam opowieści.

Motyw pościgu znajdujemy więc już w najstarszych legendach i eposach. Jego kształt nie zmienił się zanadto od tamtych czasów. Ewolucja takich fabuł ogranicza się do zmiany miejsca akcji, stawki, czy kwestii technicznych. Rydwany i konie wymieniono na krążowniki szos, a mityczne krainy ustąpiły pola betonowym dżunglom miast. Cena, jaką przyjdzie zapłacić ściganemu, dziś ma zazwyczaj wymiar materialny i nie dotyczy kwestii związanych z bogami czy zaświatami. Pomimo tego w fabule o goniących i ściganych wciąż najważniejsze jest jedno: sam pościg.

Typowa kolejność zdarzeń

AKT I. Ustalenie zasad pościgu i stawki, o jaką toczy się gra.

AKT II. Naprzemienne szczęście ściganego i ścigającego.

AKT III. Ścigany zostaje złapany.

Typowe elementy i wątki

- Pogoń jest ważniejsza niż postacie biorące w niej udział.
- Ścigany musi być w zasięgu pogoni i być zagrożony złapaniem.
- Ścigający musi mieć realne szanse na złapanie ściganego. Może się nawet zdarzyć, że w trakcie pościgu ścigany zostanie na chwilę złapany i ucieknie ponownie!
- Im bardziej ograniczona jest przestrzeń, w której ma miejsce pościg, tym większe jest napięcie fabularne.
- Pogoń nie może się rozpocząć bez ustalenia trzech rzeczy: zasad pościgu, stawki, o jaką się toczy i zdarzenia uzasadniającego, dlaczego akcja rusza właśnie w teraz.
- W trakcie pościgu stawka powinna rosnąć!
- W odróżnieniu od statycznej ucieczki pościg jest dynamiczny. Liczy się działanie i akcja.

Postacie i ich archetypy

- Bohater - Ścigający

Pościg nie jest fabułą, w której frajdę daje nam obcowanie z Bohaterem. W odróżnieniu od innych fabuł, w tym wypadku postacie (nawet centralna z nich) występujące w opowieści mogą być naszkicowane grubą kreską. Ważne jest, aby Ścigający był dynamiczny i zmotywowany. Dlatego w tej roli najlepiej sprawdzą się takie postacie jak PRZYWÓDCA, AWANTURNIK, WOJOWNIK, SZEFOWA, CHŁOPCZYCA, WOLNY DUCH lub AKTYWISTKA.

- Antagonista - Ścigany

Ścigany nie musi być złą postacią. Wystarczy, że istnieją ważne powody, z powodu których uciekł. Powinien być istotą raczej sprytną i elastyczną w działaniu niż dzielną i wojowniczą. Jeśli zdecydujemy się na czytelną, czarnobiałą opowieść, możemy stworzyć go przy użyciu takich archetypów jak WYDZIEDZICZONY, DIABEŁ, ZDRAJCA, ZDRAJCZYNI, WARIATKA, FANATYCZKA. Jeśli chcemy nadać naszej opowieści nieco fabularnej głębi, Ścigany może być postacią z natury dobrą, zaś sprawcą całego zła będzie Zleceniodawca. W takim wypadku w roli ściganego sprawdzi się ŁOBUZ, CZARUŚ lub CHŁOPCZYCA.

- Zleceniodawcy

W opowieści o pogoni mogą wystąpić dwa typy zleceniodawców (można pokusić się o użycie jednego lub obu). Dobry zleceniodawca, np. PRZYWÓDCA, PROFESOR, SZEFOWA LUB OPIEKUNKA, przyda się do otwarcia opowieści i wysłania Bohatera w pościg. Zły zleceniodawca, jak TYRAN, GENIUSZ ZBRODNI, CZARNA WDOWA czy INTRYGANTKA może być źródłem całego zła. W takim wypadku Ścigany jest tylko pionkiem w jego grze.

- Kupcy

Właściwie dostarczona Bohaterowi informacja jest kluczem do sukcesu każdego pościgu. Czasem przyda się też wymiana lub podrasowanie sprzętu, jakim dysponuje Bohater. W takich trzecioplanowych rolach można umieścić dowolną pozytywną postać.

- Słudzy i zwierzęta

Większość herosów podąża za ściganymi w towarzystwie. Na tę radosną gromadę składają się słudzy, pomocnicy lub, jeśli tło opowieści na to pozwala, zwierzęta (zdarza się, że gadatliwe) bądź obdarzone jakąś formą inteligencji maszyny. Wspierają Bohatera w trudnych chwilach i dają mu przestrzeń do głośnego wyrażania swoich myśli i wątpliwości. Uwaga! Wśród nich może czaić się zdrajca!

Oprawa opowieści

W każdym uniwersum możliwa jest jakaś forma pogoni. W roli scenerii takiej historii lepiej wypadają światy mniej lub bardziej fantastyczne, aczkolwiek dobrze opisany i osadzony w

naszych realiach pościg za napadającymi na kolejne banki złodziejami też sprawdzi się wyśmienicie. Ważne, żeby pamiętać o ograniczonej przestrzeni, w jakiej toczyć się będzie akcja. Wbrew pozorom, loty prywatnymi odrzutowcami z kontynentu na kontynent nie są nawet w połowie tak pasjonujące, jak dynamiczna gonitwa rykszami po chińskiej dzielnicy.

ASGO: STRUKTURA TYGODNIOWA

Tydzień-Rozdział 1: ekspozycja

Narracja

Pierwszy tydzień to wprowadzenie do opowieści. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Przedstawić BOHATERA oraz ŚCIGANEGO.
- Wyjaśnić, jakie są ZASADY POŚCIGU i jaka jest jego STAWKA
- Zawierać scenę, która uzasadni rozpoczęcie pościgu właśnie teraz.
- Zawierać scenę, w której BOHATER odsyła jednego ze swoich SŁUG na straceńczą misję o niewielkich szansach na powodzenie. Sukces tej misji będzie zależeć od tego, jak grupa poradzi sobie z zadaniem bonusowym.

... Może

- Przedstawić ZLECENIODAWCĘ, SŁUGI lub ZWIERZĘTA towarzyszące BOHATEROWI.

Zadanie 1

Jeśli warunki na to pozwalają, na wykonanie zadań nie powinno być zbyt wiele czasu. Zadanie nie musi być trudne, ale powinno zostać wykonane szybko!

Na kiedy?

Na jutro!

Zadanie X

Zadanie dodatkowe może polegać na zbieraniu lub kolekcjonowaniu informacji, tworzeniu zbioru danych, obrazów czy eksponatów. Powinno stanowić kontrast dla szybkich zadań cotygodniowych. W metaforyczny sposób może obrazować mrówczą i niedocenianą pracę analityków i specjalistek stojących za sukcesem każdego pyszałkowego herosa.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęcia w ostatnim, czwartym tygodniu.

Tydzień-Rozdział 2: szeroka perspektywa

Narracja niezależna od wyniku

Drugi tydzień pokazuje nam kontekst opowieści. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Zawierać opis pierwszej fazy pościgu, której przebieg jest w sumie niekorzystny dla BOHATERA, aczkolwiek od czasu do czasu szczęście sprzyja obu stronom.
- Pokazać wzrost stawki, o jaką toczy się gra.

... Może:

- Wprowadzić do opowieści KUPCÓW. Swojego towaru nie muszą sprzedawać BOHATEROWI od razu!

Narracja zależna od wyniku Zadania 1

SUKCES

Dobre wiadomości. BOHATER dowiaduje się, jaki jest prawdziwy CEL ŚCIGANEGO lub na czyje zlecenie działa (jeśli w opowieści występuje ZŁY ZLECENIODAWCA).

PORAŻKA

Złe wiadomości. BOHATER dowiaduje się, że tożsamość uciekiniera jest fałszywa. Część posiadanych przez niego informacji okazuje się więc bezwartościowa.

Zadanie 2

Drugie zadanie powinno mieć wyższy trudności niż pierwsze (stawka w opowieści wzrasta!).

Na kiedy?

#TeżNaJutro!

Tydzień-Rozdział 3: apogeum

Narracja niezależna od wyniku

BOHATEROWI wydaje się, że jest blisko złapania ŚCIGANEGO. Może nawet na chwilę mieć go w swoich rękach. Jednak ŚCIGANY musi mu umknąć.

Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Wzbudzić i zgasić nadzieję na szybsze zakończenie pościgu.
- Po raz kolejny ukazać wzrost stawki pościgu.

... Może

- Zawierać scenę ujawnienia się ZDRAJCY (jeśli występuje w opowieści).
- Zawierać scenę dobijania targu z KUPCAMI (jeśli występują w opowieści).

Narracja zależna od wyniku Zadania 2

SUKCES. Pozytywne zdarzenie. BOHATER zdobywa coś, co ułatwia mu pościg. Może to być KLUCZOWA INFORMACJA, nowe ZWIERZĘ lub SŁUGA.

PORAŻKA. Gracz traci coś, dzięki czemu utrzymywał tempo pościgu. Alternatywnie, ŚCIGANY mógł osiągnąć częściowy sukces (np. sprzedać, zużyć lub odesłać skradzioną rzecz).

Zadanie 3

Ostatnie zadanie musi być najtrudniejsze ze wszystkich. Odbiorcy muszą czuć, że gra toczy się o najwyższą stawkę.

Na kiedy?

Z uwagi na istotność tego zadania, można dać na jego rozwiązanie nieco więcej czasu. Jednak wyniki muszą być znane najpóźniej na zajęciach tydzień później.

Tydzień-Rozdział 4: finał

Wstęp do finału

BOHATER staje przed ostatnią szansą na złapanie ŚCIGANEGO. Innej okazji nie będzie. Wszystko rozstrzygnie się w ciągu kilku najbliższych chwil.

Rozliczenie zadania bonusowego

Jeśli grupa spełniła warunki postawione w zadaniu bonusowym, do opowieści możesz dodać akapit, w którym w kluczowym momencie u boku BOHATERA pojawia się odesłany w pierwszym tygodniu SŁUGA lub ZWIERZĘ.

Jeśli którekolwiek z zadań nie zostało zaliczone, dodaj do jednego z nich scenę, której wynik zmienia się na korzyść BOHATERA dzięki wykonaniu misji przez SŁUGĘ lub ZWIERZĘ.

Jeśli niezaliczone było...

Zadanie 1. ŚCIGANEGO zdradza jeden z jego dotychczasowych wspólników.

Zadanie 2. SŁUDZE lub ZWIERZĘCIU udaje się odnaleźć kryjówkę ŚCIGANEGO. W ten sposób odnajdują się rzeczy uznane wcześniej za stracone.

Zadanie 3. To SŁUGA lub ZWIERZĘ łapią ŚCIGANEGO, kiedy BOHATER zawodzi.

Jeśli wszystkie zadania zostały zaliczone, dodaj do opowieści fragment o spektakularnym sukcesie. W takim wypadku BOHATER nie tylko zrealizował CEL, ale zyskał coś więcej, niż oczekiwał, np. odkrył SZPIEGA we własnych szeregach lub kolejny plan ZŁEGO ZLECENIODAWCY. Może być to głównym motywem następnej opowieści.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 1

SUKCES. BOHATEROWI udaje się zwabić do sceny ZLECENIODAWCĘ.

PORAŻKA. BOHATEROWI nie udaje się zwabić w pułapkę ZLECENIODAWCY. Jeśli ZLECENIODAWCA nie występował wcześniej, to w tym momencie BOHATER może dowiedzieć się o jego istnieniu. Alternatywnie, BOHATER na zawsze traci szansę na poznanie prawdziwe tożsamości ŚCIGANEGO.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 2

SUKCES. ŚCIGANY coś traci. BOHATER odzyskuje rzecz, którą ów ukradł lub odbiera ŚCIGANEMU coś innego, na czym mu zależało.

PORAŻKA. Jeśli w opowieści występował DOBRY ZLECENIODAWCA, BOHATER go zawodzi. Nawet jeśli uda mu się złapać ściganego, pewne zniszczenia okażą się nieodwracalne.

Jeśli historia nie zawiera postaci DOBREGO ZLECENIODAWCY, BOHATER bezpowrotnie traci coś, co było dla niego cenne. Może to być ZWIERZĘ lub nawet SŁUGA.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 3

SUKCES. ŚCIGANY zostaje złapany.

PORAŻKA. ŚCIGANY ucieka.

Opowieść o pościgu, nawet jeśli za pierwszym podejściem kończy się porażką lub jedynie częściowym sukcesem, zawsze może mieć kontynuację. ŚCIGANY znów może uciec albo

zebrane do tej pory informacje mogą pomóc BOHATEROWI, gdy ścieżki obu postaci znów się skrzyżują. Pościg to fabuła dobra do rozwijania historii BOHATERA i jego ANTAGONISTÓW. Pozwala budować łączące ich więzi i krok po kroku rozszerzać uniwersum danej opowieści. Kolejne jej rozdziały mogą, ale nie muszą, być budowane na motywach ucieczki. Jak najbardziej można wykorzystać inne popularne schematy fabularne.

9. RYWALIZACJA

Większość opowieści zawiera jakąś formę konfliktu Protagonisty z Antagonistą. Tam, gdzie jest Bohater, musi być i jego wróg. Aby sympatia odbiorców danej historii była po właściwej stronie, wielu autorów i autorek stosuje prosty trik. Bohater jest postacią słabą, która zdobywa moc i powoli staje się godnym przeciwnikiem dla swojego wroga. Wróg tymczasem startuje z pozycji siły, a jego potęga błędnie bardzo powoli (jeśli w ogóle).

Wyjątkiem od tej reguły jest fabuła, w której Bohater i jego Wróg startują z tego samego poziomu. To opowieść o rywalizacji dwóch równych sobie potęg, z których wygrać może tylko jedna. Czasem jest to starcie tytanów. Częściej jednak obie postacie lokują się gdzieś pośrodku "krzywej mocy"; posiadają moc większą niż przeciętny zjadacz chleba, ale gdzieś ponad są warstwy społeczeństwa, do których obie postacie dopiero aspirują.

Typowa kolejność zdarzeń

AKT I. Prezentacja status quo przed konfliktem. Antagonista podpuszcza Bohatera i zyskuje nad nim tymczasową przewagę.

AKT II. Okoliczności się zmieniają i to Bohater odzyskuje siły.

AKT III. Finałowa konfrontacja. Bohater pokonuje Antagonistę, a nierzadko zaprowadza też pokój w swoim życiu i na świecie.

Typowe elementy i wątki

- Na początku opowieści adversarze są sobie równi. Nawet jeśli posiadają różne talenty, w ogólnym rozrachunku ich moce powinny być w zbalansowane.
- Obie postacie powinny naprzemiennie tracić bądź zyskiwać moc. Tworząc taką opowieść, dobrze jest narysować to na wykresie. W ten sposób powstaje "krzywa mocy".
- Obie strony są definiowane przez moralność. Dzięki temu wiadomo, która z postaci zasługuje na sympatię odbiorców.
- Obie postacie powinny posiadać wady i zalety.
- Konflikt postaci powinien być metaforą nierównowagi, w jakiej jest cały świat.

Postacie i ich archetypy

- Bohater i Antagonista

Na pierwszy rzut oka w tej opowieści Bohater musi być po prostu waleczny. Jednak pojedynek nie musi odbywać się na gruncie fizycznym. Postacie mogą mierzyć się przecież w

zmaganiach intelektualnych. Jedyne, o co koniecznie trzeba zadbać to to, żeby mimo podobieństw silnie ze sobą kontrastowały. Dlatego najlepiej wykorzystać pary podobnych archetypów, różniących się moralnością, np.: PRZYWÓDCA vs TYRAN, PROFESOR vs GENIUSZ ZŁA, KUSICIELKA vs CZARNA WDOVA, OPIEKUNKA vs MATRIARCHINI.

Zestawianie ze sobą diametralnie różnych archetypów nie jest dobrym pomysłem, ponieważ podział na dobro i zło traci klarowność.

- Mentor

Postać wspierająca Bohatera może pomóc mu podnieść się z pierwszej porażki. Powinna zażądać za to wysokiej ceny w walucie, jaką jest duma Bohatera.

- Trenerzy

W tej opowieści Bohater musi mieć okazję, by rozwinąć swoje umiejętności. Na początku lista jego zalet powinna być ograniczona, zaś sam Bohater całkowicie na nich polegać. To właśnie ta jednowymiarowość musi być przyczyną jego słabości. Trener pomoże mu rozwinąć się w innych obszarach, dzięki czemu w finałowej rozgrywce Bohater pokona Antagonistę.

- Słudzy i Zwierzęta

Posiadanie ukochanego wierzchowca, wiernego giermka albo niezastąpionego androida to kolejne źródło siły, ale i słabości, głównej postaci. Może zbyt na nich polegać, a nawet bezrefleksyjnie wykorzystywać. W opowieści warto na moment pozbawić Bohatera tego wsparcia.

- Senior

Zasad pojedynku nie ustala ani Bohater, ani Antagonista. W opowieści musi być postać (Księżniczka, Generał, Rodzic) potężniejsza od nich obu. To o jej względy rywalizują. Jedynie w wyjątkowych sytuacjach Antagonista może zagrozić samemu Seniorowi.

- Sprzymierzeniec

Na potrzeby stworzonej struktury, w opowieści przyda się też Sprzymierzeniec. Powinna być to postać, która pełni rolę podobną do Mentora lub Trenera, a jednocześnie stanowi dopełnienie Bohatera. Ich talenty wzajemnie się uzupełniają.

Oprawa opowieści

Naturalne środowiska dla tego typu opowieści to baśń, rewolucja lub wojna. Osadzenie ich we współczesności nie podkreśli moralnego kontrastu pomiędzy Bohaterem a Antagonistą. Dobrze sprawdzą się więc starannie wyselekcjonowane realia historyczne (np. średniowiecze lub świat antyczny) lub schematyczne, uproszczone światy znane z typowych podań i legend. Wyjątkowo dobrze sprawdzą się też autorskie światy inspirowane znanymi seriami z domeny

fantastyki, jak „Gwiezdne Wojny”, cykl o Harry 'm Potterze , „Władca Pierścieni” czy „Opowieści z Narnii”.

ASGO: STRUKTURA TYGODNIOWA

Tydzień-Rozdział 1: ekspozycja

Narracja

Pierwszy tydzień to wprowadzenie do opowieści. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Przedstawić Bohatera oraz Antagonistę i ich silne strony.
- Przedstawić SENIORA, świat i źródło niepokoju, jaki w nim zapanował.
- Wyjaśnić zasady rywalizacji oraz powody, dla których rywalizacja jest jedynym możliwym wyjściem z sytuacji, w jakiej znalazł się świat i/lub SENIOR.
- Wyjaśnić, co jest nagrodą przeznaczoną dla zwycięzcy.

... Może

- Wprowadzić postać SŁUGI lub ZWIERZĘCIA.
- Wprowadzić postać MENTORA.

Zadanie 1

Pierwsze zadanie nie powinno być trudne. Może mieć bardzo lekki, infantylny charakter. W końcu Bohater jest pewien siebie i swoich możliwości, rozpiera go duma i pycha. Uczniowie powinni czuć się tak samo.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Tydzień-Rozdział 2: szeroka perspektywa

Narracja niezależna od wyniku

Drugi tydzień pokazuje nam kontekst opowieści. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Zawierać scenę, w której podpuszczony przez Antagonistę Bohater traci swoją moc oraz względy u SENIORA. Źródłem porażki Bohatera jest jego duma/buta lub pycha, a nie słabość.
- Zawierać scenę, w której SPRZYMIERZENIEC opuszcza Bohatera i stawia mu wygórowane wymagania co do reaktywowania ich przyjaźni.

... Może

- Wprowadzić postać MENTORA (jeśli jeszcze się nie pojawił) lub TRENERA

Narracja zależna od wyniku Zadania 1

SUKCES.

SENIOR spotyka się z Bohaterem i informuje go o swoim nieoficjalnym poparciu. Zasady rywalizacji są jednak nieubłagane. SENIOR kibicuje Bohaterowi, ale w żaden sposób nie jest w stanie mu pomóc.

PORAŻKA.

SENIOR spotyka się z Bohaterem i informuje go o swoim głębokim rozczarowaniu. Wyjawia powody, dla których uważa Antagonistę za gorszego kandydata na Zwycięzcę. Wady Antagonisty powinny być bardzo poważne, zaś jego ewentualne zwycięstwo będzie dla problemów świata odpowiednikiem gaszenia pożaru benzyną.

Zadanie 2

Drugie zadanie powinno być trudne. Odbiorcy powinni odczuć, jak bardzo niekomfortowe jest położenie bohatera.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Zadanie X

To zadanie powinno mieć charakter projektowy, najlepiej badawczy. Powinno w metaforyczny sposób zobrazować wyjście poza własne horyzonty i nabranie szerszej perspektywy. Zdecyduj, jaka część grupy musi je wykonać, żeby w finale opowieści swoją wiedzę i/lub umiejętnościami wsparł SPRZYMIERZENIEC.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęcia w ostatnim, czwartym tygodniu.

Tydzień-Rozdział 3: apogeum

Narracja niezależna od wyniku

Trzeci tydzień daje Bohaterowi nadzieję. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Wprowadzić postać TRENERA lub MENTORA (jeśli żaden z nich dotychczas się nie pojawił).
- Zawierać scenę, w której TRENER lub MENTOR łamią butę i pychę Bohatera i stawiają przed nim bardzo trudne zadanie do wykonania.

... Może

- Zawierać scenę, w której sposób na poradzenie sobie z wyzwaniem znajduje SŁUGA lub ZWIERZĘ.

Narracja zależna od wyniku Zadania 2

SUKCES.

Bohater dowiadyuje się, jaka jest słaba strona Antagonisty.

PORAŻKA.

Bohater dowiadyuje się, że Antagonista zyskał wiedzę na temat jego słabych stron.

Zadanie 3

Ostatnie zadanie musi być najtrudniejsze ze wszystkich. Odbiorcy muszą czuć, że gra toczy się o najwyższą stawkę.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Tydzień-Rozdział 4: finał

Wstęp do finału

Nadchodzi ostatni, kluczowy pojedynek BOHATERA z ANTAGONISTĄ. To rozgrywka o wszystko. Drugiej szansy nie będzie.

Rozliczenie zadania bonusowego

Jeśli grupa spełniła warunki postawione w zadaniu bonusowym, do opowieści możesz dodać akapit, w którym na kilka dni przed kluczowym starciem do BOHATERA wróci jego przyjaciel, SOJUSZNIK. Może on wesprzeć BOHATERA wiedzą, przedmiotem lub kilkudniowym treningiem umiejętności.

Jeśli niezaliczone było...

Zadanie 1. SPRZYMIERZENIEC przekonuje SENIORA, że BOHATER się zmienił, ma szansę na wygraną i jest właściwą osobą do uratowania świata.

Zadanie 2. SPRZYMIERZENIEC swoimi sposobami dowiaduje się, jaka jest słaba strona ANTAGONISTY. Jednocześnie sprzedaje mu fałszywą informację na temat BOHATERA .

Zadanie 3. Bohater czuje się źle z tym, że nie do końca opanował wiedzę, jaką usiłował obdarzyć go MENTOR lub TRENER. SPRZYMIERZENIEC daje mu kluczową lekcję, dzięki któremu BOHATER ma moment oświecenia. Już wie, na czym polegał jego problem i co powinien zrobić, ale nie jest pewien, czy mu się uda.

Jeśli wszystkie zadania zostały zaliczone, dodaj do opowieści fragment o spektakularnym sukcesie. W takim wypadku BOHATER nie tylko pokonuje ANTAGONISTĘ, ale udowadnia, że to ów stał za problemami świata. Dzięki takiemu splotowi okoliczności BOHATER od razu otrzymuje Wielką Nagrodę z rąk SENIORA.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 1

SUKCES

SENIOR zmienia miejsce finałowego pojedynku pomiędzy BOHATEREM i ANTAGONISTĄ. Zmiana jest z jakichś powodów bardzo korzystna dla BOHATERA i/lub niekorzystna dla ANTAGONISTY.

PORAŻKA

SENIOR zmienia miejsce finałowego pojedynku pomiędzy BOHATEREM i ANTAGONISTĄ. Zmiana jest z jakichś powodów bardzo korzystna dla ANTAGONISTY i/lub niekorzystna dla BOHATERA.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 2**SUKCES**

BOHATER wykorzystuje wiedzę o słabej stronie ANTAGONISTY.

PORAŻKA

ANTAGONISTA wykorzystuje wiedzę o słabej stronie BOHATERA.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 3**SUKCES**

W kluczowym momencie pojedynku BOHATER wykorzystuje umiejętności, których nauczył go TRENER lub MENTOR.

PORAŻKA

W kluczowym momencie pojedynku BOHATER próbuje wykorzystać umiejętności, których nauczył go TRENER lub MENTOR, ale mu się nie udaje.

Możliwe zakończenia**Zaliczone zadanie 1, 2 i 3**

BOHATER odnosi ogromny sukces, odzyskuje zaufanie wszystkich ważnych dla niego postaci. Jest gotowy, by zawalczyć o losy świata.

Zaliczone zadanie 1 i 2

BOHATER wygrywa z ANTAGONISTĄ, ale ANTAGONISTA czuje się źle potraktowany przez SENIORA. Zbiera sojuszników, którzy podważają pozycję SENIORA. Niepokój w świecie wzrasta.

Zaliczone zadanie 1 i 3

BOHATER wygrywa z ANTAGONISTĄ, ale ANTAGONISTA domaga się rewanżu na innym polu. BOHATER wie, że ANTAGONISTA ma nad nim przewagę, bo zna jego słabości. Niepokój BOHATERA wzrasta.

Zaliczone zadanie 2 i 3

BOHATER wygrywa z ANTAGONISTĄ, ale SENIOR chce zrobić mu kolejny test. SENIOR domyślił się, że BOHATER nie jest całkiem gotów by walczyć o świat.

Zaliczone zadanie 1

BOHATER przegrał, ale wciąż ufa mu SENIOR. Prosi BOHATERA, by ów miał oko na dalsze poczynania ANTAGONISTY. W tym celu może zlecić mu kolejną misję...

Zaliczone zadanie 2

BOHATER przegrał, ale poznał słabość ANTAGONISTY. Zamierza ją wykorzystać przeciwko niemu przy najbliższej nadarzającej się okazji. Czuje, że tylko on jeden wie, jakie są prawdziwe zamiary ANTAGONISTY.

Zaliczone zadanie 3

BOHATER przegrał, ale zyskał ogromną moc. Czuje, że musi sam powalczyć o świat. Kiedy ANTAGONISTA raduje się i świętuje zwycięstwo, BOHATER po cichu wyrusza w drogę.

Żadne z zadań nie zostaje zaliczone

Bohater ponosi spektakularną klęskę. Rozczarował wszystkich, a najbardziej samego siebie. Władzę zdobywa ANTAGONISTA i świat dookoła BOHATERA upada coraz szybciej.

10. POKUSA

Poprzednie fabuły, czyli Wyprawa, Pościg i Rywalizacja, występują w popkulturze dosyć często. Opowieści, w których folgujący pokusom Bohater upada (i rzadko się podnosi), trafiają się znacznie rzadziej. Jednak zdecydowaliśmy się umieścić ten schemat w naszym zbiorze nie tylko ze względu na jego oryginalność, ale również dlatego, że jest doskonałym nośnikiem historii z przesłaniem. Zaskakujący i nieoczywisty bieg wydarzeń może być bardzo atrakcyjny dla odbiorców. Brak czarno-białych postaci pozwoli z kolei uniknąć trywialnego moralizowania.

Typowa kolejność zdarzeń

AKT I. Prezentacja natury pokusy i jej wpływu na Bohatera. Bohater poddaje się pokusie i otrzymuje chwilową gratyfikację.

AKT II. Efekty ulegania pokusie. Bohater płaci za swoje decyzje.

AKT III. Konflikt wewnętrzny Bohatera się rozwiązuje. Nadchodzi pokuta, pojednanie i wybaczenie.

Typowe elementy i wątki

- Pokusa to opowieść o postaci. Zgłębia jej potrzeby, działania, motywy i ludzkie impulsy.
- Fabuła powinna opierać się o kwestie związane z moralnością i skutkami ulegania pokusie. Pod koniec opowieści bohater powinien wznieść się z niskiego poziomu, (kiedy jej ulegał), na moralne wyżyny, gdy potrafi się jej oprzeć po odebraniu od życia brutalnej lekcji i zapłaceniu ceny.
- Konflikt powinien mieć charakter wewnętrzny i manifestować się na zewnątrz poprzez działanie Bohatera. Bohater wie, co powinien czynić, ale tego nie robi i przegrywa walkę z samym sobą.
- Bohater poddaje się pokusie i otrzymuje chwilową gratyfikację. Racjonalizuje swoje decyzje, by uzasadnić swoje działanie. Wpada też w stan zaprzeczania, po tym jak już uległ. Szuka sposobów, by uciec od odpowiedzialności i karze należnej za podjęte decyzje.
- Jeśli bohater ostatecznie wygra ze sobą, czeka go pokuta oraz pojednanie z bliskimi. Jego przewiny zostaną mu wybaczone.

Postacie i ich archetypy

- Bohater

W tej fabule nie ma Antagonisty. To sam Bohater jest swoim największym wrogiem. Może być więc postacią silną, którą zgubi pycha. W takim wypadku do stworzenia centralnej postaci przyrządza się takie archetypy jak PRZYWÓDCA, PROFESOR, AWANTURNIK, SZELOWA czy AKTYWISTKA. Pokusie mogą też ulegać z natury miłe postacie, jak ŁOBUZ, CZARUŚ, CHŁOPCZYCA, WOLNY DUCH, OPIEKUNKA albo PANI BIBLIOTEKARKA. Fascynującym wyzwaniem może być stworzenie takiej opowieści wokół losów ZAGUBIONEGO lub... KUSICIELKI.

- Sprzymierzeniec

U boku Bohatera powinny pojawić się bliskie osoby, które zostaną przez niego zranione i skrzywdzone. Im większą sympatię będzie wzbudzać taka postać, tym większe napięcie dramatyczne będzie miała cała opowieść. Cierpiący NAJLEPSZY PRZYJACIEL, szczerzy WOJOWNIK, WIOTKA LILIA czy AKTYWISTKA może wstrząsnąć odbiorcami.

- Kupcy

W tej opowieści koniecznie trzeba umieścić postacie, które nie zadają Bohaterowi zbędnych pytań. Dostarczają mu tego, o co poprosi. Skłamią, jeśli im zapłaci. Dadzą fałszywe alibi, jeśli je do tego zmusi. Mogą to być postacie złe, które po prostu lubią obserwować czyjś upadek, jak DIABEŁ, SADYSTA lub CZARNA WDOVA. Mogą też być neutralne, szalone lub pochłonięte swoimi problemami np. WARIATKA, TERRORYSTA, FANATYCZKA, WYDZIEDZICZONY lub zwykły ŁOBUZ.

Oprawa opowieści

Świat stworzony dla potrzeb tej opowieści musi zawierać liczne pokusy w zasięgu ręki Bohatera. Społeczeństwo może być albo bogate do przesytu (jak w niektórych dystopijnych utopiach SF) albo mocno rozwarstwione (jak Cesarstwo Rzymskie w szczytowym momencie swego rozwoju). W pierwszym wypadku stworzymy dekadenski świat, w którym wartości i moralność zapewne są wyrzucone do góry nogami. Druga opcja to groźny świat, pełen niezrozumienia i braku szacunku dla drugiego człowieka, w którym wąska grupa wybrańców losu rządzi bezsilnym społeczeństwem.

Przydatne konwencje to cyberpunk (jeśli bliskie są nam klimaty SF), światy alternatywne będące przerysowanym odbiciem naszej rzeczywistości lub też liczne epoki historyczne (od Egiptu faraonów po carską Rosję).

Co może być pokusą?

Centralny motyw opowieści można potraktować bardzo szeroko. Pokusa to jakakolwiek słabość, a nawet zły nawyk. Pluszowy miś może jeść za dużo miodku. Strażnik może spać w czasie warty. Kapitan statku kosmicznego zawsze stosować najprostsze, siłowe rozwiązania. Każde folgowanie, nadużywanie albo unikanie właściwego działania może stać się tytułową pokusą. Opowieść będzie ciekawsza, jeśli uniknie się oczywistości, jak hazard czy używki. Morał wybrzmi silniej, gdy ważne rzeczy zostaną ukryte pod płaszczem zgrabnej metafory.

ASGO: STRUKTURA TYGODNIOWA

Tydzień-Rozdział 1: ekspozycja

Narracja

Pierwszy tydzień to wprowadzenie do opowieści. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Przedstawić świat i pokusy czyhające na głównego bohatera. Istotne jest otoczenie centralnej postaci: jej obowiązki i bliskie osoby. Świat może być w kłopotcie, bohater może być osobą, która jest oczywistą kandydatką na wybawicielkę.
- Wyjaśnić, jaka jest natura pokusy i jaka cena grozi za uleganie jej.
- Wprowadzić postacie sprzymierzeńców.
- W subtelny sposób zapowiadać KATASTROFĘ. Jest to tragiczne dla świata wydarzenie, któremu zapobiec może tylko ktoś pokroju BOHATERA. Na tym etapie opowieści nikt nie powinien traktować zagrożenia poważnie.

... Może

- Zawierać scenę, w której ktoś płaci cenę za uleganie pokusie. To zapowiedź tego, co czeka bohatera.

Zadanie 1

Jeśli pierwsze zadanie będzie trudne, od samego początku zbudujesz w odbiorcach poczucie zagrożenia i wyzwolisz silne emocje.

Jeśli pierwsze zadanie będzie łatwe, dasz odbiorcom odwagę i pewność siebie, ale uśpiś czujność. To rozwiązanie bardziej pasuje do fabuły, ale nie musisz się na nie decydować.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Zadanie X

To zadanie powinno mieć charakter projektowy. Zdecyduj, jaka część grupy musi je wykonać, żeby w finale opowieści BOHATER oparł się pokusie podczas spotkania z KUPCEM.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęcia w ostatnim, czwartym tygodniu.

Tydzień-Rozdział 2: szeroka perspektywa

Narracja niezależna od wyniku

Drugi tydzień pokazuje nam sedno opowieści, jakim jest uleganie Bohatera pokusom. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Wprowadzić postać KUPCA
- Zawierać scenę, w której bohater ulega pokusie.
- Przedstawić zadowolonego Bohatera, który czuje się z dobrze z tym, co zrobił. Bohater może racjonalizować lub bagatelizować swoje zachowanie. Widzi same pozytywne sytuacje.
- Wyjaśnić, na czym polega mechanizm gratyfikacji. Co daje Bohaterowi uleganie pokusom?

... Może

- Przedstawić aktualną, gorszą sytuację otoczenia Bohatera.
- Zawierać scenę, w której SOJUSZNIK przynosi złe wieści ze świata.

Narracja zależna od wyniku Zadania 1

SUKCES.

Nagroda szybko okazuje się mniej wartościowa, niż Bohaterowi wcześniej się wydawało. Bohater widzi też, że za jego zachowanie cenę płać inne osoby.

PORAŻKA.

Bohater otrzymuje dodatkową, znaczącą gratyfikację za to, że uległ.

Zadanie 2

Drugie zadanie powinno mieć inny poziom trudności, niż pierwsze. Odbiorcy powinni otrzymać chwilę wytchnienia (empatyzując z Bohaterem) albo muszą zacząć czuć presję i ciążącą na nich odpowiedzialność (jeśli do tej pory szło im łatwo).

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Tydzień-Rozdział 3: apogeum

Narracja niezależna od wyniku

Trzeci tydzień ukazuje pełną skalę konfliktu wewnętrznego bohatera. Przygotowany przez ciebie tekst...

... Powinien:

- Zawierać scenę, w której koszt ulegania pokusie powinien objawić się w całej okazałości.
- Przedstawić sposoby, jakimi bohater próbuje oszukać samego siebie i otoczenie.
- Przedstawić zagrożenie, z którym mierzy się świat lub bliscy Bohatera. Musi to być typowy "wróg u bram". Jest za późno na reakcję. Bagatelizowanie zagrożenia mści się na wszystkich.

... Może

- Zawierać scenę, w której Bohaterowi grozi kara za podjęte decyzje.

Narracja zależna od wyniku Zadania 2

SUKCES.

Bohater płaci "pierwszą ratę" ceny swojej decyzji i uleganiu pokusie. Otwiera mu to oczy na prawdziwy koszt tego, co robi.

PORAŻKA.

Bohater unika odpowiedzialności. Uduje mu się oszukać samego siebie i cały świat.

Zadanie 3

Ostatnie zadanie musi być najtrudniejsze ze wszystkich. Odbiorcy muszą czuć, że gra toczy się o najwyższą stawkę.

Na kiedy?

Wyniki muszą być znane na zajęciach tydzień później.

Tydzień-Rozdział 4: finał

Wstęp do finału

Ostatni fragment opowieści powinna otwierać scena, w której BOHATER zostaje zmuszony przez okoliczności do otwarcia oczu. Skutki jego działań, jego wina i jego słabości stają się oczywiste dla wszystkich, w tym dla najważniejszej osoby w całej opowieści.

Dla niego samego.

Problemy w świecie BOHATERA skończyły się. BOHATER zawiódł. Świat uratował ktoś inny...

Lub też katastrofie nie udało się zapobiec. Wszyscy mierzą się z jej skutkami.

Rozliczenie zadania bonusowego

Do opowieści dodaj akapit, w którym BOHATER po raz kolejny spotyka się z KUPCEM.

Jeśli grupa spełniła warunki postawione w zadaniu bonusowym, BOHATER opiera się pokusie, chociaż KUPIEC kusi go ogromną nagrodą. Może to być nawet krótkotrwałe odwrócenie części skutków katastrofy.

Jeśli niezaliczone było...

Zadanie 1. BOHATER bierze na siebie winę za niezapobieżenie KATASTROFIE. To w nim świat pokładał nadzieję, a on zawiódł. SPRZYMIERZENIEC wyznacza mu pokutę.

Zadanie 2. BOHATER odrzuca propozycję KUPCA.

Zadanie 3. BOHATER rozumie, jaki jest prawdziwy koszt ulegania pokusie. Wie też, jak ochronić przed nią innych.

Jeśli wszystkie zadania zostały zaliczone, dodaj do opowieści fragment o spektakularnym sukcesie. BOHATER, zainspirowany rozmową z KUPCEM, sam znajduje inny, lepszy sposób na odwrócenie skutków katastrofy. Ta scena może być wprowadzeniem do nowej opowieści opartej np. o schemat "Wyprawa".

Narracja wynikająca z wyniku zadania 1

SUKCES

BOHATER znajduje sposób, by chociaż częściowo odkupić swoje winy. Nie może być to odwrócenie skutków KATASTROFY.

PORAŻKA

Ktoś bliski BOHATEROWI płaci bardzo wysoką cenę. Może to wiązać się z katastrofą, a może z dyskredytacją BOHATERA.

Narracja wynikająca z wyniku zadania 2

SUKCES

Świat wybacza BOHATEROWI.

PORAŻKA

Świat nie wybacza BOHATEROWI

Narracja wynikająca z wyniku zadania 3

Opowieść kończy rozmowa ze SPRZYMIERZENCEM.

SUKCES

Z rozmowy wynika, że BOHATER zrozumiał, że źle postępował. Widzi związki przyczynowo-skutkowe łączące jego decyzje z przebiegiem wydarzeń.

PORAŻKA

Z rozmowy wynika, że BOHATER niczego się nie nauczył. Za przebieg wydarzeń wini siły związane z KATASTROFĄ.

CZĘŚĆ III: PRZYKŁADOWA OPOWIEŚĆ DO WYKORZYSTANIA

OPOWIEŚĆ Z MOTYWEM “WYPRAWA” ULMO, SANA I KRUK

BOHATEROWIE:

1. Ulmo - główny bohater opowiadania - Archetyp: Aktywistka;
2. Tolmen - mentor - Archetyp: Profesor;
3. Sana - pomocna dłoń - Archetyp: Chłopczyca;
4. Kruk - towarzysz głównego bohatera - Archetyp: Najlepszy kumpel;
5. Wiedźma Szalla - zły charakter historii - Archetyp: Intrygantka*;
6. Starsza wioski - przywódczyni wioski Ulma - Opiekunka.

ROZDZIAŁ 1:

Wykorzystując swoją kolej na łowienie ryb w rzece znajdującej się poza obrębem wioski, Ulmo spotykał się z człowiekiem, który w odróżnieniu od niego, nie miał na ustach blizny w kształcie dwóch przecinających się linii. Chłopiec poznał go podczas swoich wypadów w dół rzeki, która, choć na chwilę, pozwalała się mu wyrwać z wioski. 13-latkom nie pozwalano podejmować innych prac, dzięki którym można by wyjść poza drewniany mur. Starsza wioski zgadzała się jedynie na łowienie w okolicznej rzece. Nikt jednak chłopca nie pilnował, oprócz towarzyszącego mu na niebie, ciemnego jak czerń, kruka. Pewnego dnia krążąc po nowych terenach przyrzecznych, wykrakał swoim głosem szybko pikując w kierunku Ulmo „Człowiek! Człowiek, tam, przy rzece!”. Chłopiec zbliżył się ostrożnie do miejsca wskazanego przez kruka i zdębiał. Usłyszał, jak starszy mężczyzna łowiący ryby nuci melodię pod nosem. W wiosce ostrzegano go przed ludźmi bez blizn, ale to pierwszy raz jak poznał człowieka, który potrafi mówić. Dla Ulmo nie było niczym dziwnym, że jego kruk mówił. W wiosce pełno było zwierząt, które potrafiły to robić, ale człowiek, który potrafi mówić? Trudno było mu w to uwierzyć. Przynajmniej aż do teraz.

Tolmen okazał się być kimś innym, niż to, przed czym ostrzegano chłopca w wiosce. Mimo że Ulmo nie potrafił wypowiedzieć swoich intencji, mężczyzna zdawał się tym nie przejmować. Kruk był zbyt wstydlivy, aby odzywać się przy kimś obcym. Tolmen nauczył chłopca wielu

nowych faktów o świecie, którego do tej pory Ulmo nie znał. Świecie poza wioską. To on również opowiedział chłopcu o klątwie, która została rzucona na lud z wioski Ulmo przez Wiedźmę Szallę. Stąd w zewnętrznym świecie na ludzi z bliznami na ustach mówi się Nie-mal - *Ci, którzy nie potrafią mówić*. Ulmo z uwagą słuchał o tym, że istnieje możliwość zdjęcia klątwy. O odwróceniu klątwy wie jednak tylko Wiedźma, która zamieszkuje Wiedźmą Górę, daleko, daleko stąd. Droga do jej podnóża jest usiana wieloma niebezpieczeństwami, szczególnie dla zamkniętych na zewnętrzny świat Nie-mali.

Dowiedziawszy się o sposobie na odmienienie losu swojego ludu, Ulmo wrócił czym prędzej do wioski. Poprosił swojego kruka, aby opowiedział o wszystkim Starszej wioski. Ta jednak nie podzielała entuzjazmu chłopca. Była przerażona, że utrzymywał on kontakty z Malami. Żaden mieszkaniec wioski nie chciał mieć nic wspólnego ze światem zewnętrznym. Nikomu nie zależało na odczynieniu klątwy, a przynajmniej tak to wyglądało z perspektywy Ulmo. Dlatego chłopiec pewnego poranka spakował najpotrzebniejsze rzeczy do swojego plecaka, ubrał ciepły płaszcz na ramiona, zabrał kij do odstraszenia dzikich zwierząt i opuścił wioskę, nie odwracając się za siebie. Oczy miał skierowane w stronę góry o dwóch ostrych czubkach, która ledwo wyłaniała się zza horyzontu. Chłopcu towarzyszyło dodające sił krakanie.

ROZDZIAŁ 2:

NARRACJA NIEZALEŻNA OD WYNIKU:

Pierwsze dni wyprawy pozwoliły Ulmo zrozumieć, w jak małym świecie dotychczas żył. Granice jego wioski bardzo szybko zniknęły mu z pola widzenia, kiedy wszedł pomiędzy pnące się niemal aż do nieba korony drzew. Na ramieniu Ulmo spoczywał kruk z głową schowaną pod jednym ze skrzydeł. Chłopiec często spoglądał za plecy, aby dostrzec, czy ktoś z wioski za nim nie podążył. Czasem nawet zwalniał, aby pozwolić się dogonić swojemu wymyślonemu tropicielowi. Nikt jednak się nie pojawiał. Ulmo przygryzł wargi ze złości. *"Czyli jednak tylko mi zależy, aby odczynić klątwę?!"* - pomyślał. Jeśli mu się nie uda, nie tylko może nigdy już nie wrócić do wioski, ale i klątwa prawdopodobnie nigdy nie zostanie zdjęta z Nie-mali. Wioska jeszcze bardziej zamknie się na świat zewnętrzny, robiąc z Ulmo przykład na to, że nie ma dla nich miejsca poza murami wioski.

Czy to ze wściekłości, czy z nieuwagi, Ulmo nie zauważył wystającego korzenia jednego z drzew, obok którego właśnie przechodził. Upadł na stromy kawałek ziemi, który zsunął mu się

pod nogami. Ulmo zaczął koziołkować w dół stromego zbocza. Jedyne, co wtedy słyszał, to łamane pod swoim ciężarem liczne gałęzie oraz przestraszone krakanie kruka. A potem Ulmo przestał czuć pod swoim ciałem ziemię i zrozumiał, że spada w urwisko. Próbując zatrzymać się dramatycznie rękoma, chwycił jeden z odstających korzeni, by zawisnąć nad przepaścią, ale plecak pełen niezbędnych rzeczy runął w dół, pozostawiając za sobą jedynie echo trzasku, który dobiegł z dołu.

„Pomocy! Pomocy!” - nawoływał Kruk krążący po niebie. Ulmo nie miał siły, aby samemu wspiąć się z powrotem na górę. Wisiał na korzeniu, czekając na to, aż w końcu puści uścisk i spadnie w przepaść. Jego podróż dobiegała końca. „Pomocy! Pomocy!” - nieustannie nawoływał kruk błagającym głosem. Ulmo spojrzał na swojego towarzysza, po czym zamknął oczy. Nie miał już sił. Musiał puścić uścisk.

„Nie puszczaj!” - usłyszał Ulmo głos, który nie pasował do kruka. Ten należał do dziewczyny. „Mam Cię!” - Ulmo poczuł na swojej dłoni silny uścisk, który wciągnął go z powrotem na górę. Przed nim klęczała nieco starsza od niego dziewczyna ze splecionymi włosami w warkocze. Głośno sapała ze zmęczenia. „Jestem Sana. Słyszałam twoje wołanie o pomoc i przybiegłam.”. Ulmo był zaskoczony, że dziewczyna nie rozpoznała blizny na jego ustach. Ręką wskazał jej na swoje usta, a potem na kruka. Kruk jedynie w odpowiedzi zakrakał. „Nie potrafisz mówić?” - spytała dziewczyna - „A więc to o was tyle mawiają. Wyglądasz bardzo podobnie do mnie. Nie masz rogów, ani nie ziejesz z ust ogniem.”. Ulmo pokazał jej, że to samo mówi się o nich w jego wiosce. Dziewczyna zapewne nie zrozumiała całego przekazu, ale się zaśmiała. „Co tu robisz?” - zapytała chłopca. Ulmo wskazał w stronę góry, która teraz skrywała się za wysokimi drzewami.

Sana spojrzała na niego badawczo. „Oszalałeś? Z takimi ranami, bez jedzenia i ognia chcesz dotrzeć do Wiedźmiej Góry? Nie ma mowy! Zabiorę Cię do naszej wioski. Musisz odpocząć.”. Ulmo próbował zaprzeczyć, ale dziewczyna złapała go za rękę i pociągnęła za sobą. Czuł z jej dłoni bijące delikatne ciepło. Przestał się opierać. Kruk unosił się wysoko na niebie.

NARRACJA ZALEŻNA OD WYNIKU:

SUKCES

Na dnie urwiska leżał zabrudzony plecak Ulmo, z wysypanymi rzeczami niezbędnymi do podróży. Krzesiwo, lina, manierka z wodą. Teraz rzeczy znajdowały się w miejscu, obok

którego słyhać było delikatny szum rzeki. *Plusk, plusk, plusk* - coraz głośniejsz dobiegały odgłosy z wody. Coś lub ktoś się zbliżał.

Nagle plecak Ulmo uniósł się do góry pod wpływem chwytu ludzkiej dłoni. Plecak został podany do rąk kobiety, z których w stronę plecaka zeszła ciemnofutrzasta fretka. *"Należał do Ulmo, bez dwóch zdań, czuję jeszcze jego zapach"* - zagugła w stronę kobiety. Na plecach kobiety swobodnie zawieszone futro unosiło się pod wpływem wiatru. Biały kolor futra wyznaczał jej plemienną rangę.

Gdzieś w oddali Sana i Ulmo opuszczali gęsty las, aby udać się w kierunku wioski położonej pod Wiedźmią Górą. Kruk opadł na ramię chłopaka i szepnął mu na ucho kilka słów. Ulmo przystał i obrócił się za siebie. *"A więc sama Starsza wioski wyruszyła w podróż za mną?"* - pomyślał, po czym dogonił Sanę, która nie dostrzegła nowego uśmiechu na twarzy chłopca.

PORAŻKA

Ulmo odstawał w marszu, kiedy Sana opuszczała gęsty las, kierując się w kierunku wioski położonej pod Wiedźmą Górą. Chłopak odczuwał ogromny ból w lewej łydce po wydarzeniach, które niedawno miały miejsce. Wydawało mu się, że z każdym krokiem stawia stopę na ostrych kolcach jeża. Na skraju lasu przysiadł na obalonym pniu, co zauważyła Sana.

"Coś Cię boli?" - zapytała, podbiegając do chłopaka. Nie musiała czekać na odpowiedź, widząc jak Ulmo chwytą się za lewą nogę. Dziewczyna podwinęła jego nogawkę i zobaczyła świeżą ranę na nodze chłopaka. *"W takim stanie nigdy nie uda Ci się wejść pod górę"*. Kruk również spoglądał na stan chłopaka i powątpiewająco krakał. Ulmo ze złości uderzył pięściami w pień, na którym siedział, po czym podpierając się, wstał i ruszył w stronę wioski. Sana próbowała go zatrzymać, ale Ulmo nie pozwolił sobie na zwątpienie. Ten jeden raz cieszył się z tego, że nie potrafił mówić, bo nie byłby w stanie powstrzymać się od pojękiwania. Liczył na to, że jego towarzysze uwierzą mu, że jego stan nie jest wcale taki zły. Rzeczywistość jednak była dla chłopaka bardzo bolesna.

ROZDZIAŁ 3:

NARRACJA NIEZALEŻNA OD WYNIKU:

Wioska Mali już od samego początku wywarła na Ulmo ogromne wrażenie. Nie jest otoczona wysokim płotem, a zewsząd dobiegają do uszu chłopaka dźwięki rozmów, śmiechów, krzyków czy pogwizdywań. Mieszkańców nie było więcej niż w wiosce Ulmo, ale przez większe odległości między sąsiednimi budynkami chłopak miał nieco inne poczucie. Przytłoczony bodźcami nadchodzącymi z każdej strony, nie zauważył nawet kiedy rozstał się z Saną. Dziewczyny nie było widać w zasięgu jego wzroku. Kruka również nie było.

Chłopiec, starając się odnaleźć swoich towarzyszy, poczuł w pewnym momencie na swoim lewym ramieniu uścisk dłoni. Odwrócił się z nadzieją, że to Sana. Przed nim jednak stała dwójka uzbrojonych we włócznie mężczyzn z maskami na twarzach i skórzanej tunice zdolnej do obrony przed ewentualnym atakiem. „Strażnicy wioski” - pomyślał chłopiec.

„Co tu robisz chłopcze? Dlaczego nie pracujesz?” - zapytał brodaty strażnik niskim głosem.

„Spójrz na jego usta.” - odezwał się drugi, wskazując końcówką włóczni w kierunku twarzy Ulmo.

Obaj strażnicy zamarli. Ulmo poczuł strach. Nie mógł się w żaden sposób wytłumaczyć. Gdyby zaczął wymachiwać rękoma, mogłoby się to źle dla niego skończyć. Strażnicy zaciągnęli Ulmo do strefy, którą w wiosce zapewne uznano za więzienie. Wsadzili chłopca do jednej z klatek, zamknęli drzwiczki i oddalili się w stronę centrum wioski. Ulmo widział kilka innych osobliwości w klatkach obok, ale żaden nie miał blizny na ustach.

Minęło kilka godzin, jak nad wioską nastał mrok. Wszelkie odgłosy rozmów, śmiechów czy kłótni w końcu ucichły. Zrobiło się zimno. Ulmo postanowił wykorzystać ciszę, aby nadać dźwięk, którego w jego wiosce używało się do wołania o pomoc. Chłopiec wziął patyk leżący obok klatki i zaczął wystukiwać o pręty krat dźwięk. Po pewnym czasie z mroku wyłoniła się postać. Nie był to jednak kruk, którego oczekiwał Ulmo. Z cienia bowiem wyłonił się Tolmen. W ręce trzymał pęczek z kluczami, które jeszcze niedawno Ulmo widział przy strażniku. Tolmen nachylił się do klatki Ulmo i otworzył drzwiczki. „Musisz mnie wysłuchać.” - Zaczął Tolmen poważnym głosem - „Musisz uciec z wioski jak najszybciej, nie dając się nikomu zauważyć. Jeśli Cię złapią, wyślą Cię z powrotem do wioski, a zdjęcie klątwy nie będzie już możliwe, rozumiesz?” Ulmo przytaknął skinieniem głowy. Tolmen odsunął się na bok, a Ulmo wybiegł w stronę ogarniającego wioskę mroku.

NARRACJA ZALEŻNA OD WYNIKU:

SUKCES

Chłopcu udało się niepostrzeżenie opuścić wioskę. Nie było to większym wyzwaniem, wszak ta nie posiadała żadnych murów chroniących ją od świata zewnętrznego. Ulmo przystanął i zaczął głośno oddychać. Trudno powiedzieć, czy robił to ze zmęczenia, czy z presji, która przeszywała jego ciało podczas spoglądania na Wiedźmą Górę. Nagle za chłopcem pękła gałąź. Ktoś nadchodził. Ulmo szybko zerwał się i ukrył za najbliższym drzewem. Wtedy usłyszał znajome krakanie. Wyrzwał zza pnia i dostrzegł stojącą w mroku Sanę z krukiem na ramieniu.

„Ulmo, to ty? Wiedziałam, że Cię tu znajdę. Twój towarzysz mi nieco pomógł.” - kruk przeleciał na ramię Ulmo, kiedy tylko chłopiec wyszedł ze swojej kryjówki. Ulmo dostrzegł plecak zarzucony na ramieniu Sany, a obok niej widniał ktoś jeszcze. Siwa koza przeżuwająca świeżą trawę. Sana dostrzegła zaskoczenie u Ulmo. „To Fiola. Kiedy Cię szukałam w wiosce, zatrzymał mnie jakiś mężczyzna. Podobno się znacie. Powiedział, że jeśli chce Cię odnaleźć, to mam szukać za wioską. Jeśli jednak chcę ci towarzyszyć, to przyda nam się dodatkowa pomoc. I wtedy kazał zabrać mi ze sobą ją, Fiolę. Podobno zna góry jak własną kieszeń.”

Ulmo pogłaskał kozę. Ta spojrzała na niego i kiedy się tego najmniej spodziewał, powiedziała znużonym głosem „Wsiadacie, czy nie?”. „Czy ona właśnie powiedziała?” - zdziwiła się Sana, ale Ulmo tylko zaśmiał się i wzruszył ramionami. Usiadł na grzbiecie kozy, a po chwili do niego dołączyła Sana. Koza przeżuła po raz ostatni trawę i szybkimi susami zaczęła wskakiwać na Wiedźmą Górę.

PORAŻKA

Chłopcu udało się niepostrzeżenie opuścić wioskę. Nie było to większym wyzwaniem, wszak ta nie posiadała żadnych murów chroniących ją od świata zewnętrznego. Ulmo przystanął i zaczął głośno oddychać. Trudno powiedzieć, czy robił to ze zmęczenia czy z presji, która przeszywała jego ciało podczas spoglądania na Wiedźmą Górę. Nagle za chłopcem pękła gałąź. Ktoś nadchodził. Ulmo szybko zerwał się i ukrył za najbliższym drzewem. Wtedy usłyszał znajome krakanie. Wyrzwał zza pnia i dostrzegł stojącą w mroku Sanę.

„Ulmo, to ty? Czułam, że Cię tu znajdę.”. Ulmo wyszedł ze swojej kryjówki, aby przywitać się z dziewczyną. Na jej twarzy widać było łzy. *„Próbowałam go uwolnić, ale nie dałam rady. Zabrali go do Przywódcy wioski. To było zbyt ryzykowne, aby go ratować. Przepraszam Ulmo.”* Chłopiec podszedł do dziewczyny, aby otrzeć jej łzy. Kiedy tylko wyruszył z wioski, zdawał sobie sprawę z ryzyka, które podejmuje. Kruk również podjął samodzielnie tę decyzję.

Ulmo wskazał dziewczynie na czubek Wiedźmiej Góry, a następnie starał się gestykulując przekazać jej, najprościej jak potrafił, że wróć po kruka jak tylko załatwią to, po co Ulmo tu przyszedł. Sana poprawiła sobie plecak przewieszony na ramionach i skinęła głową. Przed ich dwójką czekała trudna wspinaczka pod Wiedźmą Górę.

ROZDZIAŁ 4:

WSTĘP DO FINAŁU:

Ulmo wraz z Saną, wspiął się na czubek góry. Oto przed nimi stała samotna chatka, należąca do Wiedźmy Szalii. Sana spojrzała na Ulmo - *„Jesteś gotowy?”*. Chłopiec skinął głową i skierował się prosto do drzwi. Te były uchylone. Lekki nacisk pozwolił otworzyć je na oścież. Do nozdrzy nastolatków dotarły zapachy licznych ziół i nieznanymi mikstur. Wszędzie jednak panowała ciemność. Sana zapaliła stojącą koło wejścia lampę i wtedy dojrzeli ją. Siedziała na ogromnym fotelu po drugiej stronie pokoju. Ubrana była w przewiewną, niebieską suknię. Jej ręce spoczywały na ramionach fotelu, ukazując swoje długie, niespilowane paznokcie. Kapelusz leżał u nóg Wiedźmy. Jej twarz była spokojna, oczy zamknięte. Wiedźma nie żyła.

Ulmo upadł na kolana. *„Czy właśnie tak ma się skończyć moja podróż? Czy nigdy już nie zwrócę głosu moim przyjaciółom?”* - łkał w duszy. Zdeteterminowana Sana przeszukiwała rzeczy Wiedźmy w poszukiwaniu czegokolwiek, co by pozwoliło im dowiedzieć się więcej o naturze klątwy. I w końcu znalazła. Samodzielnie zapisane notatki Wiedźmy Szalii. Były bardzo stare, nieużywane od lat. Sana przewertowała kilka kartek, po czym zdębiała. Ulmo zauważył znalezisko dziewczyny i podszedł podejrzeć jej zza ramienia, co takiego czyta. On również zdębiał.

Przed sobą mieli notatki Wiedźmy opisującej klątwę rzuconą na mieszkańców wioski. Notatki nie wspominają nigdzie o istnieniu dwóch wiosek. Jak wskazują zapiski, Wiedźma rzuciła zaklęcie na prośbę połowy mieszkańców wioski. Ci byli wiecznymi ofiarami kłamstw,

oszczerstw i pogard wypowiedzianych przez drugą część wioski. Mieli ich głosu serdecznie dość. Jedyną nadzieją na spokojne życie dla nich była Wiedźma. Szalla według notatek długo wahała się nad podjęciem decyzji, ale w końcu rzuciła czar, który zabrał głos mieszkańcom i dał go okolicznym zwierzętom. Zamiast jednak wprowadzić pokój, wioska rozpadła się na dwie części. Ci, którzy zostali przeklęci, odeszli z wioski i odgradzili się od świata, który ich okradł. Wiedźma do końca swoich dni żałowała swojej decyzji, ale według zapisków klątwę mógł odwrócić tylko ktoś, kto należał do przeklętej wioski. *„To nasza wina. To my wam to zrobiliśmy”* - zapłakała Sana. Przytulając Ulmo, dodała - *„Musimy znaleźć sposób na odczynienie tej klątwy”*.

ROZLICZENIE ZADANIA BONUSOWEGO [DO WYBORU 1]:

Narracja niezależna

Sana postanowiła podejść do siedzącego na fotelu ciała Wiedźmy. Kobieta, mimo że wyglądałaby jakby spała, na pewno od dawna już nie żyła. Może to za sprawą jakiejś magii jej wygląd został zachowany po śmierci? Nie to było jednak dla Sany najważniejsze. Dziewczyna chciała odnaleźć coś, co by pozwoliło jej zrozumieć naturę śmierci Szalli. Spędzając na obserwacji jej ciała kilka dłuższych chwil, udało jej się zdobyć tylko pewne wskazówki. Na palcu wskazującym wiedźmy u jej prawej ręki znajdowało się zacięcie. Nie byłoby w nim nic podejrzanego, gdyby nie to, że okolice tego palca bardzo spuchły.

Sana zrozumiała, że Wiedźma musiała zostać otruta. Być może przez jakiś kwiat, który już dawno rozpadł się pod wpływem czasu? Czy Wiedźma sama się zatruiła, czy zrobił to któryś z mieszkańców wioski z zemsty za jakieś czary? Tego się już nigdy nie dowiemy.

Naprawa porażki z zadania 1

Ulmo przyglądał się różnorodnym eksponatom znajdujących się na licznych półkach Wiedźmy. Na wielu z nich znajdują się rzeczy, które trudno chłopcu zidentyfikować po wyglądzie. Wyglądają jak coś nienaturalnego, nie pasującego do tego świata. Wszystkie elementy są podpisane, ale nazwy chłopcu również nic nie mówią. Ulmo przechadzając się po chatce Wiedźmy łapie się co pewien czas za bolącą go nogę. Przechadzając się od półki do półki, Ulmo w końcu natrafił na magiczne wywary Wiedźmy. *„Eliksir miłości, eliksir zapomnienia, eliksir młodości, eliksir leczenia”* - czytał w głowie Ulmo. Zatrzymał się na tej ostatniej pozycji. Napój w szklanej fiolce był różowawego, mętnego koloru. Nie wyglądał zbyt zachęcająco. Ulmo zdjął fiolkę z półki, otworzył szczelnie zamknięty korek i powąchał. Zapach był okropny, jak wywary na bolący brzuch, które brał gdy był mały. Kiedy Sana nie patrzyła w

jego kierunku, chłopiec przyłożył usta do zimnego szklanego dziubka i przechylił fiolkę, upijając jej zawartość. Smak był jeszcze gorszy niż wywarów z dzieciństwa. Ulmo czuł palący ból w żołądku, jakby miało go spalić od środka. Ból jednak szybko zniknął. A wraz z nim zniknął ból nogi. Ulmo podciągnął swoją nogawkę. Nie było na jego nodze żadnej rany. Kiedy chodził, nic go już nie bolało. Chłopiec uśmiechnął się sam do siebie i odłożył pustą fiolkę z powrotem na półkę.

Naprawa porażki z zadania 2

Ulmo nie mógł uwierzyć, że Wiedźma Szalla nie żyje. Bez niej odwrócenie klątwy wydawało się niemożliwe do osiągnięcia. Chłopiec nigdy nie słyszał o żadnej innej wiedźmie, która potrafiłaby używać czarów. Chłopiec musiał wyjść przed chatę, aby zaczerpnąć świeżego powietrza. Widok z góry był przepiękny. Stąd Ulmo nie tylko widział w pełni wioskę Sany, ale także w oddali dostrzegał drewniany mur, który otaczał jego wioskę. Ulmo zastanawiał się, czy kiedykolwiek wróci jeszcze do domu. Brakowało mu przyjaciół z wioski, wędkowania, a nawet narzekań Starszej wioski. Tęsknotę chłopca przerwały nagłe dźwięki dobywające się nad chłopcem. Ulmo spojrzał na niebo nad sobą i dojrzał czarny cień przemieszczający się między chmurami. Nie widział dokładnie, co to było, aż do chwili, kiedy ów cień zaczął pikować w jego kierunku. Kruk wpadł prosto na zmierzwione włosy chłopaka, dziobiąc go energicznie w głowę. *„Tęskniłem! Jak ja za tobą tęskniłem!” - powtarzał kruk. „Twój przyjaciel znad rzeki mnie uratował. Przybyłem najszybciej jak mogłem”.* Ulmo bezdźwięcznie śmiał się w przestrzeń, zapominając o smutku, który jeszcze przed chwilą odczuwał.

Spektakularna narracja [za wykonanie wszystkich zadań]

Ulmo i Sana przytulają się w ciszy stojąc pośrodku chaty Wiedźmy Szalii przepełnioną różnorodnymi eksperymentami i fiolkami o trudnym do ustalenia źródle pochodzenia. Kruk wtopił się w mrok panujący w chatce, pozostawiając dwójkę nastolatków samym sobie. Dla Ulmo jednak świat dookoła na ten jeden moment stracił znaczenie. Uścisk Sany, tak ciepły i serdeczny, pozwolił mu na chwilę uwierzyć, że osiągnął to, po co tu przyszedł. Być może wcale nie chodziło mu o odczynienie klątwy, a odnalezienie kogoś, przy kim nie czułby się w końcu tak samotnie? Spędzając czas z Tolmenem, Ulmo nie czuł się tak beztrosko, jak teraz w objęciach Sany. W głębi duszy czuł jednak, że musi jeszcze dokończyć sprawę klątwy. Może później będzie okazja, aby powiedzieć Sanie, co do niej czuje? Może dziewczyna odwzajemnia jego uczucia? *„Będzie na to czas w przyszłości”* - pomyślał Ulmo przerywając ostatecznie uścisk Sany. Policzki dziewczyny przybrały czerwony kolor, kiedy odwróciła swoją twarz od Ulmo.

NARRACJA WYNIKAJĄCA Z WYNIKU ZADANIA 1

SUKCES

„A więc znacie już prawdę” - rozbrzmiał głos za plecami Ulmo i Sany, którzy wpatrywali się w dziennik Wiedźmy. Oboje podskoczyli zaskoczeni i szybko obrócili się za siebie. Przed nimi stała dwójka osób z blizną na ustach. Na ramieniu kobiety znajdowała się fretka wpatrująca się w nastolatków. Kobieta z futrem na plecach podeszła pewnym krokiem w kierunku chłopca, wyciągając w jego kierunku ręce. Kiedy zbliżyła się do chłopaka, uklękła i przytuliła go silnym uściskiem. Odsunęła go po chwili i za pomocą gestykulacji rąk oznajmiła chłopcu - „Myślałeś, że Cię tak zostawimy?”. Ulmo przytaknął głową. Starsza wioski wstała i spojrzała uważnie na Sanę. „To jedna z nich.” - zagugła fretka. „Tak, znamy już prawdę. Wiem, co zrobili moi przodkowie i chcemy to odwrócić.” - pewnie odpowiedziała Sana spoglądając w oczy Starszej wioski. Kobieta przytuliła również i ją. Gestykulując wskazała fretce, co ma dziewczynie przekazać. „Dziękujemy Ci za zaopiekowanie się Ulmo”. „Ulmo... a więc tak się nazywa”. - pomyślała Sana. „I to nie tylko wasza wina, dużo winy stoi także po stronie naszych przodków. Tak naprawdę najmniej winna w tym wszystkim była Wiedźma, ale teraz widzę, że to nie ma znaczenia” - tłumaczyła dalej fretka, kiedy Starsza Wioski gestykulując podeszła do ciała Szalli. „Dawno temu obiecaliśmy sobie, że zapomnimy o tej sprawie i będziemy żyć najlepiej jak potrafimy. Wiedziałaś, że kiedyś ten dzień nadejdzie, ale bałam się, że się rozczarujemy. Ty jednak Ulmo nie bałeś się. Jesteś silniejszy ode mnie. To do ciebie należy dokończenie tej sprawy.”

PORAŻKA

Ulmo po odkryciu losu Wiedźmy, nie mógł dłużej ustać na nogach. Czuł, że ból w jego lewej łydce jest nie do zniesienia. Usiadł na stołku położonym niedaleko drzwi wyjściowych i podciągnął swoją nogawkę. Łydka chłopaka była cała czerwona i spuchnięta. Wspinaczka na Wiedźmią Górę nie była dla niej najlepszą kuracją. Każdy dotyk opuchlizny powodował u chłopaka przeszywający ból. Ulmo wiedział, że nawet jeśli uda im się z Saną odczynić klątwę, to prawdopodobnie nie uda mu się odzyskać sprawności w lewej nodze. Jego wędrówki i podróże skończą się, a on sam do końca życia związany będzie już z jednym miejscem. Jeśli tylko uda mu się bezpiecznie wrócić z powrotem do wioski.

NARRACJA WYNIKAJĄCA Z WYNIKU ZADANIA 2

SUKCES

Koza, którą Ulmo zostawił na zewnątrz chatki, zagwizdała nawołująco. Ulmo postanowił do niej wyjść i zobaczył kozę stojącą przy drewnianej budzie dobudowanej do chaty Wiedźmy. Nad wejściem do budy wisiała drewniana tabliczka z ledwo zauważalnym napisem, który układał się w słowo „Fiola”. Ulmo spojrzał na kozę pytającym wzrokiem. *„Mieszkałam razem z Szallą przez wiele lat. Nawet wtedy, kiedy jeszcze wszystko było w porządku w wiosce pod górą.” - zaczęła mówić koza z ewidentnym smutkiem w głosie - „Szalla zawsze starała się pomagać ludziom w potrzebie, a tych potrzeb było mnóstwo. Długo się wahała, zanim rzuciła klątwę na wasz lud. Kiedy to jednak zrobiła, rzuciła klątwę również na siebie, a ja wtedy zrozumiałam, że potrafię mówić. Mój głos jednak brzmiał tak samo jak jej. Jednak Szalla nigdy się już nie odezwała. Odsunęła się od mieszkańców wioski. Nie otwierała drzwi. Nie chciała mi jednak zdradzić, jak można odczynić tę klątwę, bo wiedziała, że bym to zrobiła. Dlatego wyruszyłam na dół, aby odnaleźć dla niej pomoc. Jednak zajęło mi to znacznie za długo czasu. Nie zdążyłam jej pomóc.”*

PORAŻKA

Podróż na Wiedźmą Górę odbiła się na fizycznym, ale także psychicznym zdrowiu Ulmo. Chłopiec przez całą wspinaczkę wspominał to, jak potraktowali go Malowie. Być może w opowieściach, które przyszło mu słyszeć w jego wiosce było ziarno prawdy? Sana i Tolmen w jego oczach byli wyjątkami od reguły. Reszta Malów jednak była zła do szpiku kości. Ulmo zaczął w głębi duszy ich nienawidzić. Dzięki notatkom Wiedźmy tylko upewnił się w swoich odczuciach. Wszystko, co było złe dla Nie-mali, wydarzyło się właśnie przez tych, którzy mówią. Nawet jeśli Ulmo uda się odczynić klątwę, to nienawiść nie zniknie jeszcze przez długi czas z jego serca.

NARRACJA WYNIKAJĄCA Z WYNIKU ZADANIA 3

SUKCES

Przeszukując rzeczy Wiedźmy, Ulmo w końcu natrafia na małą dźwignię ukrytą za fotelem Wiedźmy. Pociągnięcie za nią otworzyło przed nastolatkami ukryty w ścianie regał ze starymi, skórzanymi księgami. Na jednej z nich chłopiec dostrzegł ukrytą pod warstwą kurzu nazwę *“Klątwy - Jak je rzucać i odczyniać - podręcznik dla zaawansowanych”*. Chwycił ją i zaczął

wertować kartki. Zatrzymał się w końcu na dłużej na jednej ze stron. To tu opisana została klątwa, która zabiera ludziom głos. Jak podaje opis, ludzki głos zostaje odebrany ludziom i przekazany zostaje najbliższym zwierzętom. Kiedy klątwa zostanie odwrócona, głos zostanie zwrócony ludziom, ale zwierzęta przestaną mówić. Sana położyła dłoń na ramieniu chłopaka, dodając „*Trzeba wypowiedzieć inkantację. Mam to zrobić?*”. Ulmo potrzebował dłuższej chwili na zastanowienie. Nie chciał odbierać głosu swojemu kruczemu przyjacielowi. Wierzył w głębi serca jednak, że głos nie będzie barierą w utrzymaniu ich relacji. Do tej pory przynajmniej tak nie było. Skinął głową i przekazał księgę dziewczynie. Sana wzięła głęboki wdech, po czym zaczęła głośno recytować słowa zapisane na stronie księgi w sekcji „*Odwrócenie klątwy*”. Głos Sany rozbrzmiewał przez kilka dłuższych chwil w chacie Szalli. Ulmo spodziewał się ujrzeć magiczne kolory czy uderzenie błyskawicy, kiedy Sana zakończy recytację. Nic takiego jednak się nie stało.

„Czyżby nie zadziałało?” - zapytała smutnym głosem Sana.

„Zadziałało.” - odpowiedział jej Ulmo.

PORAŻKA

Ulmo i Sana spędzają długie godziny na przeszukiwaniu chaty Wiedźmy Szalli. Ostatecznie opadają bez sił na zimną podłogę. „*Nic tu nie ma o klątwach. Wiedźma musiała dobrze ukryć swoje księgi albo się ich pozbyła przed śmiercią*” - sapie ciężko Sana. Ulmo rozgląda się po pomieszczeniu. Przeszukali każdy kąt, jaki tylko mogli. Powtórzą jeszcze raz poszukiwania, może dwa, ale to i tak zapewne nic nie zmieni. Wiedźma zabrała wiedzę na odwrócenie klątwy wraz ze sobą. Sana mimo zmęczenia, nie wyczytała w oczach Ulmo rezygnacji. Chłopak był podekscytowany. „*Być może nie odczynię klątwy dzisiaj, ale wiem, że można to zrobić. Czy to będzie jutro, za tydzień, czy za rok, w końcu mi się uda. Znajdę sposób na przywrócenie głosu moim przyjaciołom*”. - powtarzał w głowie Ulmo, po czym otrząsał ręce i zaczął ponowne przeszukiwanie chaty Wiedźmy.

Jeśli w Zadaniu 1 BOHATER odniósł sukces

Kiedy Ulmo i Sana zrezygnowani opuszczają chatę Wiedźmy Szalli, zatrzymuje ich Starsza wioski wraz z fretką na ramieniu. Kobieta zaczyna wyrażać swoje myśli przez gestykulację „*Jest jeszcze ktoś, kto może odczynić tę klątwę*” - tłumaczy dla Sany fretka - „*To siostra Szalli, Opatia. Nikt nie słyszał o niej od lat, ponieważ opuściła nasze tereny w celu odkrywania świata. Kto wie, dokąd dotarła, ale jeśli nie chcesz na tym poprzestać Ulmo, to możesz spróbować ją odnaleźć*”.

Sana spojrzała pytająco na chłopaka stojącego obok niej. Ulmo uśmiechnął się szeroko, spojrzał na nią pytającym wzrokiem. Sana wyciągnęła w jego kierunku rękę. Jeśli mają odbyć jakąś podróż, to razem. Nawet jeśli mieliby dojść na koniec świata, odnajdą Opatię i odwrócą efekt klątwy.

Jeśli w Zadaniu 2 BOHATER odniósł sukces

Kiedy Ulmo i Sana zrezygnowali opuszczając chatę Wiedźmy Szalli, zatrzymuje ich głos kozy - *„To tyle? Tak po prostu chcecie się poddać? Od lat starałam się odnaleźć sposób na odczynienie klątwy. Wiem, że Szalla miała swoją zapasową biblioteczkę, ale trzymała ją z daleko od swojej góry”*. - Koza spoglądała teraz w kierunku odwrotnym do ścieżki, po której wspięli się Ulmo i Sana. *„Jeśli macie siły, mogę was zaprowadzić do jej biblioteczki. Na pewno znajdziecie tam to, czego potrzebujecie. Ostrzegam jednak, że droga do niej zabezpieczona jest magicznymi zaklęciami. Nie będzie łatwo do niej dotrzeć”*.

Fiola nie musiała długo oczekiwać na reakcję nastolatków. Ulmo i Sana w tej samej chwili obrócili się na pięcie i ruszyli w kierunku, w którym spoglądała koza.