

NARZĘDZIE

ŚWIATOTWÓRCY



**D
A
N
I
E
L

M
R
Ó
Z**

Narzędzie Światotwórcy

Autor: **Daniel Mróz**

Okładka: **Green**

Wsparcie wydawnicze i korekta:
Grupa Greenland

ISBN:978-83-942770-3-1

Wstęp

Ten podręcznik nie powstał, by przechwalać się swoją wiedzą i nakazywać komuś jak ma tworzyć. Powstał jako narzędzie ułatwiające pracę twórcom. Pamiętaj również, że to Ty tworzysz świat i ustalasz własne zasady. Naucz się tworzyć na swój własny sposób. Nie wszystko, co znajdziesz w tym podręczniku będzie Ci odpowiadać i nie ze wszystkim się zgodzisz. I BARDZO DOBRZE. Zmieniaj, twórz, wykorzystuj tę książkę jak chcesz.

Jak można korzystać z tej książki?

Książka jest podzielona na 3 części:

1. **Pierwsza część** to lekki poradnik, który przeprowadzi Cię przez wszystkie tabele, porady i podpowie jak z nich skorzystać.
2. **Druga część** to przykłady i odniesienia ściągnięte z mojej twórczości.
3. **Część trzecia** to zbiór wszystkich tabel w jednym miejscu przygotowanych tak, by można było szybko z nich skorzystać w nagłych przypadkach. Dodatkowo dział tabel został wzbogacony o rozdział SF, który uzupełni futurystyczne tematy.

Grafiki a szkice koncepcyjne

Wiem, że podręczniki rządzą się swymi marketingowymi prawami i rozumiem, że oprócz funkcjonalności czytelnik płaci również za wygląd produktu. W tym podręczniku oprócz ładnych grafik, znajdziesz również moje szkice koncepcyjne które nie pozwalają estetyką, chciałem jednak zwrócić uwagę jak wygląda kreowanie świata od kuchni, bowiem szkice koncepcyjne są dla mnie czymś niezbędnym.

Chcę ciebie zachęcić Drogi Czytelniku do stosowania tej praktyki, nawet jeżeli, tak jak mi, brak ci talentów plastycznych. Czasami Taki obrazek opowiada większą historię niż stosy zapisanych zeszytów i plików.

Dla kontrastu grafiki z trzech działów to okładki moich książek. Musisz przyznać, że kontrast jest wielki.

To z małych rzeczy powstają piękne i wielkie.

Jesteś twórcą i interesuje Cię konkretny segment?

Oczywiście możesz od razu przejść do rozdziału, który Cię interesuje lub do samych tabel na ostatnich stronach. Mimo wszystko polecam zapoznać się z całym podręcznikiem zanim zaczniesz korzystać z niego jako narzędzia.

Dla początkujących

Jeżeli nie masz doświadczenia ze światotwórstwem, możesz poczuć się lekko zagubiony w tych wszystkich tabelkach i nazewnictwie oraz terminologii. Choć podręcznik jest napisany łatwym i przyjaznym językiem, mogą wystąpić niezrozumiałe dla Ciebie elementy. Pamiętaj, żeby się nie spieszyć i zapoznać się ze wstępnymi poradami i

sugestiami, dzięki którym wspólnie przebrniemy przez przygodę zwaną światowórstwem.

[Kup książkę](#)

PORADY

1. Zastanów się nad tym czy już masz jakieś własne wyobrażenie świata lub jakiś cel do osiągnięcia. Jeżeli tak to zapisz go sobie, by nie zatracić celu podczas kreacji. Jeżeli wolisz oddać się kreacji bez z góry narzuconego pomysłu, po prostu kontynuuj.
2. Opisy, tabelki i propozycje mają Cię naprowadzić na Twoje własne pomysły. Rozwijaj w swej wyobraźni dokonane wybory.
3. Weź notatnik i coś do pisania. Zapisuj co Cię interesuje i uznasz za warte zapisania. Nie przeleć przez podręcznik bez zastanowienia. Rozmyślaj o swoich wyborach, twórz własne koncepty i wyobrażenia moich porad. Najprościej mówiąc: zapożyczaj pomysły z tej książki do swojego świata i je rozwijaj.
4. Notatnik: szybkie pomysły i przemyślenia można zapisywać na brudno (stary zeszyt, kartka, długopis lub plik w komputerze wystarczy). Warto jednak, żebyś później przepisując informacje, podzielił je na konkretne działy. Zrób to wedle własnego upodobania lub skorzystaj z tego jak są opisane rozdziały i podrozdziały w tej książce. Tytuł - temat - opis.
5. Wracaj i przypominaj sobie poniższe sugestie.

Garść sugestii

Tworząc świat...

- **Opieraj się na logice. Nawet fikcja rządzi się pewnymi prawami. Każdy element, który kłóci się z prawami występującymi w Twoim świecie, zaburza immersję, czyli przyjemny odbiór i możliwość wczucia się w realia tego dzieła:**

Np. „Wojownik bez żadnych nadprzyrodzonych mocy, przebity dziesięcioma włóczyniami, wyprzedził swoich wrogów, bo był tak zdeterminowany. Tym czasem, dzień wcześniej upadł od uderzenia kijem” Nie chodzi o to, że Twoja postać nie może być herosem, który przyjmuje na klatę 10 włóczyni. Chodzi o konsekwentność. Jeżeli Twój świat jest „taki i taki” to wytłumacz czemu wydarzyło się coś, co W TWYM ŚWIECIE nie ma sensu.

- **Jeżeli już dodajesz jakiś element, postaraj się, żeby do czegoś służył w Twoim świecie lub z czegoś wynikał:**

Np. srebro, bądź inny kruszec jest cenniejsze niż złoto, BO służy do zabijania potworów i jest go mniej.

- **Zaczynaj od małych rzeczy i nie twórz od razu skomplikowanych multiversów.**
- **Postaraj się wychodzić ze schematów:**

Np. bóg miłości wcale nie musi być miły, a bóg wojny wygłodniały krwi i śmierci.

Łamanie stereotypów pozwala na większą kreatywność i przyciąga uwagę, Nie bój się z pozoru abstrakcyjnych połączeń takich jak przykładowy okrutny bóg miłości. Pamiętaj również, że wielu lubi to co już znają, więc czasami schematy też są dobre.

– **Inspiruj się:**

W naszym świecie w mitologiach i baśniach jest sporo przykładów i motywów, które można wykorzystać.

Poznając realny świat i mnogość kultur jakie w nim występują, będziesz lepszym twórcą tych fikcyjnych.

- **W podręczniku będziesz tworzyć i wybierać wiele elementów. Będą tabelki z wyborem rodzaju magii czy bóstwa lub zwyczajów danej kultury. Oprócz zapisywania wyborów, pamiętaj również, by od czasu do czasu tworzyć jakieś fabularne połączenia między wybieranymi punktami. Napisanie krótkiej historyjki w świecie pomoże spojrzeć Tobie na dokonane wybory z szerszego punktu.**

Jak to zrobić? Stwórz typowego bohatera o podobnej moralności do Twojej i umieść go w konkretnych miejscach w swoim świecie. Opisz jego historię związaną z wyborami jakich dokonasz, czyli wybrane bóstwo, stworzona obca kultura, itp. Niech bohater wejdzie z nimi w interakcje. Reakcja bohatera i to jak łatwo będzie przychodzić Ci tworzenie przygód będzie pierwszą osobistą recenzją Twojego świata.

Np. stworzyłem kulturę, która wyznaje boga z zawiniętymi rogami.

Przykładowa historyjka: *Bohater po wielu dniach wędrówki dotarł w końcu do wioski w górskiej dolinie. Musiał minąć wiele pastwisk po drodze do gospody. Popęłił jednak wielki błąd, przeganiając stojące mu na szlaku owce. Nie wiedział czemu został porwany przez rozwścieczonych wieśniaków, którzy założyli mu worek na głowę. -To tylko głupia owca. - pomyślał.*

Po godzinie szarpania, bicia i wleczenia w końcu został rzucony na drewniane podłoże.

- Witamy w Owczoborze przybyszu. - powiedział zdejmujący worek z głowy bohatera kapłan z baranią maską na twarzy.

- **NAJWAŻNIEJSZA PORADA!:** zignoruj powyższe porady, jeżeli się z nimi nie zgadzasz lub psują Ci koncepcję i zabawę.

Spis treści

Wstęp	3
Jak można korzystać z tej książki?	4
Tworzenie świata	8
Rozdział I. Setting, czyli fundament.....	9
Rozdział II. Tworzenie systemu magii	12
Rozdział III. Stwórz własną kulturę.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Rozdział IV. Tworzenie map....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Rozdział V. Postacie niezależne i antagoniści.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
PRZYKŁADY I INSPIRACJE	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Rozdział I. Opowiadanie	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Rozdział II. Język Belegów	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Rozdział III. Mój świat w skrócie.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
TABELKI	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Rozdział BONUSOWY. Science Fiction	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.

Tworzenie świata



[Kup książkę](#)

Rozdział I

Setting, czyli fundament

Jeżeli nie masz pomysłu na czym opierać się ma Twój świat i nie wiesz od czego zacząć, skorzystaj z dwóch poniższych tabel i przeczytaj dwa punkty z poniższych rozważań („Co z tą magią?” i „Co z tą technologią?”). Dokonaj wyborów lub jeżeli chcesz większej zabawy, poddaj się losowi, używając kości lub aplikacji losującej.

By ułatwić sobie decyzję, postaraj się wyobrazić sobie swój świat. Jeżeli takiego wyobrażenia nie masz, pomyśl o tym jakie fikcyjne światy lubisz, jakie chciałbyś stworzyć. Zapisz sobie przykłady i nie bój się ich.

Np. chcę, by wyglądał jak świat "Wiedźmina", lecz z elementami zwariowanej technologii jak w serialu "Arcane".

Inspiracje nie są czymś złym. Ludzie lubią znajome im rzeczy, nawet w fikcji. Nie ma już oryginalnych światów. Twój twór zawsze będzie podobny do czegoś innego. Jeżeli ktoś uważa, że jego świat jest w 100% oryginalny, świadczy to tylko o małym odczuciu tej osoby. Pamiętaj również, że nie musisz traktować dokonanych wyborów dosłownie. Na razie jest to zarys, szkic Twojego świata, który w trakcie tworzenia może się zmienić.

Tabela Setting 1: Poziom fikcji

1.	Realia naszego świata	Nieważne jaką epokę wybierzesz, wszystko opiera się na autentyczności. Świat może zawierać element fikcji, nawet jeśli oprzesz się na prawdziwych miejscach i ludziach, np. serial <i>Lucyfer</i>
2.	Saga	Choć magia nie jest czymś oczywistym i powszechnym, wiesz, że występuje. Np. sagi o wikingach, opowieści o Achillesie czy też o Cu Chulainnie (czyt. Ku Chalenie)
3.	Magia i miecz	Magia jest czymś znanym i powszechnym. Typowe fantasy. np. „Dungeons and Dragons” lub „Wiedźmin”
4.	Świat snów	Nie wiadomo czy to co się dzieje to prawda czy fikcja, a może choroba psychiczna. Np. „Alicja w krainie czarów”
5.	Technologia i magia	Czy są to dwie siły rywalizujące w Twoim świecie, a może same nawzajem się napędzają? Np. gra komputerowa „Arcanum”
6.	Technologia to magia	Niektórym może się wydawać, że inni czynią cuda, a to tak naprawdę nauka. Np. cykl książek „Powrót do domu” O. S. Carda
7.	Science Fiction	Czego to człowiek nie wymyśli? No właśnie, czego...? Np. „Blade runner”, „Gwiezdne wojny”, „Mass effect”

Podane kategorie w tabelce mają wiele fachowych nazw i rozgałęzień takich jak: Cyberpunk, Steampunk, Heroic fantasy, Dark fantasy i wiele, wiele innych. Na razie nie ma co przypisywać się do jakiejś kategorii, dopóki nie stworzysz swojego świata.

Tabela Setting 2: Realia/ epoka		
1.	Plemiona	Pierwotne, inteligentne ludy przemierzają świat.
2.	Starożytność	Rozwój cywilizacji, nauki i sztuki
3.	Epoka żelaza	Powstanie nietypowego kruszcu, który daje wielką przewagę w boju. Czas krwi i walki o władzę. Moment zetknięcia się wielu kultur.
4.	Średniowiecze	Rozwój państw, religii, rycerskości i honoru.
5.	Renesans	Rozwój militarny i naukowy daje przewagę na polu bitwy i w polityce.
6.	Barok	Etykieta i nietypowe zwyczaje. Kolonializm. Wiele rzeczy wywraca się do góry nogami.
7.	I Wojna Światowa	Przerażające jest to co człowiek jest w stanie wymyślić, by mordować innych.
8.	II Wojna Światowa	Świat pogrążony w zgliszczach i popiołach. Czy jest tam miejsce na uśmiech i miłość?
9.	Współczesność	Czy naprawdę znamy otaczający nas świat?
10.	Niedaleka przyszłość	To czeka nasze dzieci...
11.	Odległa przyszłość	Dokąd zaprowadzi nas fantazja?

Nie musisz się ograniczać do jednej epoki. Świat jest duży i nie rozwija się wszędzie tak samo. By jeszcze bardziej ułatwić Ci określenie świata, przy wybranej epoce możesz dopisać podpowiedź w postaci określonej kultury, np. średniowieczna Japonia.

Rozważania i szlify

Czy Twój szkic zaczyna już coś przypominać? Brakuje jeszcze paru kresek, prawda? Pamiętaj, że nadal tworzymy koncept świata (luźne notatki) i nie mamy jeszcze detali. Spokojnie, przyjdzie na nie czas. Dokończysz szkic, dokonując poniższych wyborów.

1. Co z tą magią?

a. Twardy system magii

Twardy system magii to magia, która rządzi się konkretnie określonymi zasadami jak w grze RPG. By stało się to i to, musi zajść to i to. By dokonać tego, musisz dodać to i wypowiedzieć to. Potrzebujesz tyle i tyle czasu. Decydując się na twardy system magii, powinieneś przygotować się na to, że czeka Cię więcej pracy, w czym pomoże Ci dalsza część podręcznika.

b. Miękki system magii

Miękki system magii to mistyczny i nieodkryty aspekt świata, który zawsze może czymś zaskoczyć. Dobrym przykładem jest „Władca Pierścieni”, gdzie nie wiemy jaką mocą tak naprawdę dysponują bohaterowie, co pomaga stworzyć wokół nich mistyczną otoczkę.

Pamiętaj jednak, że w tym łatwiejszym systemie jest znacznie trudniej wyżyć się logicznych błędów.

W tym systemie używasz magii jako kreatora przygód i wydarzeń oraz twistów fabularnych. Wszystko może się zmienić, wszystko może się wydarzyć. Ogranicza Cię tylko Twoja wyobraźnia.

2. **Co z tą technologią?**

a. Naukowa fikcja

Ta technologia faktycznie mogłaby działać.

b. Odjazd na maxa!

Kogo obchodzi czy to możliwe. Ważne, że jest zajebiste!

Wstawki i inspiracje ze świata Krososa

Jaskra to pochodna grafitu, czyli kruszcu prochowego. Nie nadaje się ona jednak do broni palnej po za hakownicami. Leprikoni wyposażeni w dużą ilość tego tęczowego surowca skonstruowali tzw. włócznie samopowtarzalną z wymienianymi magazynkami. Wyposażeni w tę broń „pięściarze” sieją postrach we wrogich szeregach tarczowników.



Rozdział II

Tworzenie systemu magii

Jeżeli w Twoim świecie magia nie ma odgrywać zbyt wielkiej roli lub nie jest czymś powszechnym, omiń ten rozdział i wróć do niego później.

Magia to bardzo rozległy temat. Często w podręcznikach do RPG-ów są poświęcone obszerne działy na jej temat. Bez obaw, postaram się przekazać wszystko w przystępny sposób, bowiem rozbudowa tematu należy do Ciebie, Twórco.

Magia: nadprzyrodzona siła pozwalająca na dokonywanie nadnaturalnych rzeczy.

Zacznijmy od początku. Magia musi mieć jakieś źródło. Pod spodem znajdziesz najbardziej znane źródła nadprzyrodzonych mocy znanych w fikcji.

Tabela Magia 1: Źródła magii

1.	Boska Magia	Był nazwany bogiem obdarza mocą swych kapłanów lub najzagorzalszych wyznawców
2.	Magia Dusz	Dusza ludzka jest często ukazywana za potężne źródło mocy, stąd składanie ofiar, zaklinanie dusz w przedmiotach czy modlenie się do przodków i prośby o pomoc.
3.	Moc Umysłu	Częstym przykładem, zwłaszcza w SF jest potęga umysłu zwana również mocą psjoniczną. Wybitne jednostki dotarły do takich obszarów swego umysłu, które pozwalają im dzierżyć wielką moc.
4.	Tkanie magii	Magia lub moc jest wszędzie, trzeba tylko umieć ją czerpać. Czary, zaklęcia, klątwy nie są problemem dla magów.
5.	Magiczne artefakty	Źródło mocy może pochodzić z magicznych miejsc lub kryształów. Możliwe, że są to katalizatory magii, której ciężko używać samemu. Niekiedy oręż bohatera, który dokonał wielkich czynów zyskuje magiczna moc lub odwrotnie, zostaje przeklęty.
6.	Wybraniec	Jeden jedyny, który może przeciwstawić się złu. Został naznaczony, obdarzony przez los ukrytą siłą i nieznanymi możliwościami.
7.	Urodzony do czarowania	Niekiedy bywa, że pewne rasy lub kultury mają naturalny talent do magii. Może być też tak, że bohater nie znał swych prawdziwych rodziców. Kim byli? Bóg, demon, anioł, zły duch?
8.	Pakt/ przekleństwo/ eksperyment	Moc to utrapienie i przekleństwo bohatera. Jak ją zdobył? Co uczynił? Co komu obiecał? Może jest wynikiem eksperymentu?

Jeżeli zarys Ci nie wystarczy i nie jesteś w stanie wymyśleć nic więcej, stwórz krótką historyjkę, która rozwinie nieco temat źródeł magicznych w Twoim świecie.

Np. rasa Belegów była niegdyś cieniami wypływającymi przez lodową demonicę, Skadi. Wszystko zmieniła miłość lodowej królowej do człowieka, która zaowocowała ludzkim darem tworzenia życia. Od tej pory jej lud, który zyskał dusze, stał się częścią wielu kultur na kontynencie. Belegowie po swej bogini odziedziczyli talent do tkania lodu i wytwarzania z niego niezwykłych przedmiotów.

Jeżeli mamy już źródła, to teraz pozostaje zapytać co możemy dzięki takiej magii uzyskać? Moc? Czary? Umiejętności?

Czary, zaklęcia i rytuały są często przypisywane do różnych kategorii. Wielu znawców w fikcyjnych światach dzieli konkretne umiejętności na różne typy i domeny. Nie musisz używać takich podziałów, jednak poniższa tabelka pokazuje ci jak zwykle to wygląda.

Tabela Magia 2: Rodzaje magii		
1.	Magia żywiołów	Ogniste kule, podmuchy wiatru, lodowe ostrza, itp., itd.
2.	Rytuały	Czasochłonny i potężny rodzaj magii wymagający odprawienia pewnych czynności, modłów lub śpiewów, często powiązanych ze składaniem ofiar.
3.	Nekromancja	Magia powiązana ze śmiercią, badająca aspekty ciała i duszy. Ożywianie zmarłych, etc.
4.	Czarna magia	Magia związana z mrocznymi siłami: cienie, demony, płomienie, klątwy.
5.	Magia praktyczna	Jest wiele zaklęć ułatwiających życie takich jak telekinetyzacja, lewitacja, wykrycie magii.
6.	Natura i zmienność	Mimo iż wymieniałem magię żywiołów, często sama natura przejawia się jako jeszcze bardziej odrębny aspekt. Wiele kultur opiera się na bliskości z naturą, która rządzi się własnymi prawami i zasadami.
7.	Magia bojowa	Pociski, odepchnięcia, ogłuszenia, wsparcie towarzyszy i ich umiejętności.
8.	Magia życia i uzdrawiania	Leczenie, uzdrawianie. Wsparcie i miłosierdzie. Biała magia przeciw czarnej.
9.	Zaklinanie	Zaklinacz tworzy magiczne przedmioty, pułapki i miejsca. Nie posługuje się magią bezpośrednio. Kreśli runy, glify i znaki.
10.	Magia bardów	Śpiewy i inspiracje. Magia sztuki.

Znane sposoby rzucania czarów.

1. Recytacja zaklęć
2. Użycie przedmiotu.
3. Rytuał, składanie ofiar
4. Gesty i wymachy
5. Kreślenie run, znaków lub glifów
6. Pieśni i melodie
7. Modlitwy
8. Taniec

Czy masz już pomysł na jakiś czar, ale nie wiesz jak go opisać? Nie chcesz zużywać całej strony na opisywanie tego czym dane zaklęcie jest? Skorzystaj z poniższego wzoru.

Nazwa:

np. Uzdrowiający blask

Czas trwania:

np. potrzeba czasu na odprawienie całej modlitwy i zesłanie łaski, ok. 5 minut.

Kto może go użyć:

np. tylko kapłan bogini miłosierdzia, Yrminy.

W Jakich warunkach można użyć, co jest potrzebne:

np. nie działa w zadaszonych miejscach bez źródła światła z zewnątrz. Niezbędna jest święta księga, bądź artefakt bogini.

Jak wygląda rzucanie czaru:

np. kapłanka wznosi ręce do góry i wyśpiewuje psalm.

Co robi:

np. uzdrawia rannych towarzyszy, na których spadnie błogosławieństwo.

Jak wygląda końcowy efekt:

np. promienie słońca lub księżyca silną strugą opadają na wyznaczone przez kapłana miejsce.

Nie ograniczaj się do jednego tworu. Jak świat długi i szeroki tak i mnogość kultur i istot, które go zamieszkują, a każde rozumie moc czy magię na swój sposób.

Pamiętaj też, że ze wszystkim można przesadzić. Im więcej magii i ich rodzajów, im więcej źródeł i miszmaszu gatunku, tym trudniej będzie Ci to poskładać w sensowną całość. Geniusz tkwi w prostocie, co nie znaczy, iż prostych rzeczy nie można z czasem rozbudować. Niech magia i jej odnogi przypominają drzewko rozwoju, a nie poplątaną sieć bez początku i końca. Nawet, jeżeli magia ma być mistyczną tajemnicą i odwieczną zagadką, to dobrze, żebyś Ty jako twórca znalazł rozwiązanie tej zagadki.