UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

LABORATORIUM 2

Tworzenie bohaterów.

PROJEKTOWANIE FABUŁY

mgr inż. Klaudia Curyło

Kraków 2025

POSTACIE


38 / 60
270
POSTACIE
SAMOUCZEK
KSIĄŻKI
POZIOM 3
149/1000
X
Cirilla
Emhyr var Emreis
Eskel
Geralt z Rivii
Hendrik
Jaskier
Lambert
Morvran Voorhis
Triss Merigold
CIRILLA
Urodzona w 1251 roku Cirilla Fiona Elen Riannon, albo po prostu Ciri, jest bezsprzecznie osobą niezwykłą – choć gdy spotkałem ją po raz pierwszy, wydała mi się zwyczajną, szarowłosą dziewczynką.
Powiedzieć o Ciri, że jest przybraną córką Geralta, byłoby znacznym uproszczeniem. Ciri jest bowiem kimś więcej. Jest jego Przeznaczeniem, Dzieckiem-Niespodzianką, połączonym z wiedźminem skomplikowanymi więzami losu.
Postępując zgodnie z tradycjami wiedźmińskiego fachu, Geralt zabrał Ciri do Kaer Morhen. Tam, wraz z Vesemirem, przyuczał ją do fachu zabójcy potworów. Wówczas okazało się, że Ciri jest Źródłem – osobą obdarzoną potężnym magicznym talentem.
Zdolności Ciri okazały się też jej przekleństwem. Przez nie musiała skryć się przed całym światem – nawet przed Geraltem.
Z pochodzeniem Ciri związana była jeszcze jedna tajemnica. Jej naturalnym ojcem był nie kto inny, jak cesarz Nilfgaardu, Emhyr var Emreis. Jego słowa potwierdziły obawy Geralta. Ciri wróciła i znalazła się w śmiertelnym niebezpieczeństwie, ścigana przez Dziki Gon.
Najwyraźniej to dziedzictwo krwi Cirilli było przyczyną, dla której poszukiwał ją Dziki Gon. Ciri widziano ponoć w

POSTACIE


38 / 60
270
BESTIARIUSZ
MEDYTACJA
SAMOUCZEK
POZIOM 3
149/1000
X
BESTIE
Pies
Wilk
HYBRYDY
Gryf
TRUPOJADY
Ghul
Utopiec
GRYF
A tak, pół orzeł to był, pół kocur, całkiem jak u ślachcica w herbie. Tylko w pazurach niósł nie berło, a krowie truchło.
– anonimowy świadek ataku gryfa
Gryfy żyły niegdyś jedynie w wysokich górach, gdzie polowały na świstaki i kozice. W pewnym momencie zdały sobie sprawę, że na zamieszkanych przez ludzi równinach znacznie łatwiej zdobyć żywność – czy to krowę albo owcę, czy to pasterza. Ten potwór, łączący w sobie cechy orła i dzikiego kota, stał się w przeciągu kilku zaledwie lat jednym z największych postrachów północnych królestw. Szczególnie złą sławą cieszą się zaś gryfy królewskie i archegryfy.
WRAŻLIWY NA:
Rozmiar opisów

POSTACIE


Postać
Lae'zel
Rasa
Githyanki
Klasa
Wojownik
Styl walki
1/1
Pochodzenie
Żołnierz
Cechy
27/27
Postać
Własna
Postacie fabularne
Astarion
Lae'zel
Gale
Posępne Serce
Wyll
Karlach
Mroczna Żądza
Lae'zel
Lae'zel wychowywano i przygotowywano do życia pośród gwiazd jako wojowniczki githyanki, bezlitośnie podbijającej otchłanie kosmosu. Teraz musi przetrwać w świecie, którego nie rozumie i znaleźć sposób, jak służyć swojemu ludowi w sferze, która nienawidzi jej wojowniczych pobratymców.
Odtwórz wprowadzenie
Githyanki
Wojownik poz. 1
SIŁ ZRC KON INT MDR CHA
17 13 15 10 12 8
+1
12
Sztuczki
Akcje
Biegłości
Broń - Broń prosta, Broń żołnierska, Miecze krótkie, Miecze długie, Miecze dwuręczne
Pancerz - Lekki pancerz, Średni pancerz, Ciężki pancerz, Tarcze
Umiejętności - Atletyka, Akrobatyka, Sztuka przetrwania, Zastraszanie
Dalej
?

POSTACIE


Ponieważ urodziłam się w zimnych ostępach Dzikiej Przestrzeni, mam tylko jeden cel: dzierżyć srebrny miecz i dosiadać
czerwonego smoka w służbie mojej regentki, królowej githyanki Vlaakith.

POSTACIE


Teraz jestem jedynie skromnym magiem na drodze do odkupienia. Chyba, że uda mi się odnaleźć drogę do czegoś większego...

POSTACIE


Postać
Posępne Serce
Rasa
Półelf
Podrasa
Półelf wysoki
Sztuczka elfów wysokich
1/1
Klasa
Kleryk
Sztuczki
3/3
Podklasa
Domena oszustwa
Pochodzenie
Akolita
Cechy
27/27
Przygotuj czary
4/4
Podrasa
Półelf wysoki
Półelf wysoki
Półelfy dziedziczą we krwi pozostałości dziczy Feywild i nawet nieszkoleni w magii przedstawiciele tej rasy obdarzeni są odrobiną dzikiej mocy, którą mogą kształtować wedle swej woli.
Sztuczka elfów wysokich
Półelf wysoki
Kleryk poz. 1
Domena oszustwa
Shar
SIŁ ZRC KON INT MDR CHA
13 13 14 10 17 8
+1
10
Sztuczki
Akcje
Biegłości
Broń - Broń prosta, Morgensztern, Włócznie, Piki, Halabardy, Glewie
Pancerz - Lekki pancerz, Średni pancerz, Tarcze
Umiejętności - Historia, Religia, Intuicja, Medycyna
Dalej

POSTACIE


Postać
Posępne Serce
Rasa
Półelf
Podrasa
Półelf wysoki
Sztuczka elfów wysokich
1/1
Klasa
Kleryk
Sztuczki
3/3
Podklasa
Domena oszustwa
Pochodzenie
Akolita
Cechy
27/27
Przygotuj czary
4/4
Pochodzenie
Akolita
Akolita
Twoje życie upływało dotąd na posłudze w świątyni, nauce świętych rytuałów i składaniu ofiar bóstwom, którym oddajesz cześć. Służba bogom i kontemplacja dzieł ich rąk poprowadzą cię ku wielkości.
Umiejętności - Intuicja, Religia
Dalej
Półelf wysoki
Kleryk poz. 1
Domena oszustwa
Shar
SIŁ ZRC KON INT MDR CHA
13 13 14 10 17 8
+1
10
Sztuczki
Akcje
Biegłości
Broń - Broń prosta, Morgenszterny, Włócznie, Piki, Halabardy, Glewie
Pancerz - Lekki pancerz, Średni pancerz, Tarcze
Umiejętności - Historia, Religia, Intuicja, Medycyna

Role narracyjne wg Władimira Proppa

W pracy *Morphology of the Folktale* (1928, ang. tłum. 1958) Propp przeanalizował 100 rosyjskich bajek magicznych i wyróżnił **31 funkcji narracyjnych** oraz **7 stałych ról postaci**.

1. **Bohater (Hero)** – postać podejmująca wyprawę, której celem jest pokonanie przeszkód i zdobycie dobra (np. nagrody, osoby, wiedzy).
2. **Antagonista (Villain)** – siła przeciwna bohaterowi, która wprowadza konflikt (smok, czarownik, wróg).
3. **Darczyńca (Donor)** – postać (lub obiekt), która dostarcza bohaterowi narzędzi, wiedzy lub magicznych przedmiotów.
4. **Pomocnik (Helper)** – wspiera bohatera w osiągnięciu celu, często lojalny towarzysz.
5. **Księżniczka i jej ojciec (Princess and her father)** – obiekt poszukiwań (nagroda) oraz instancja, która sankcjonuje zwycięstwo bohatera.
6. **Nadawca (Dispatcher)** – postać inicjująca wyprawę (zleca misję, prosi o pomoc).
7. **Fałszywy bohater (False Hero)** – rywalizuje z prawdziwym bohaterem, przywłaszcza sobie jego czyny lub nagrodę.

Najczęstsze błędy przy tworzeniu postaci

- **Mary Sue** – postać *idealna*, której zawsze wszystko się udaje, zawsze wie co robić, wygląda doskonale, nie popełnia błędów, nie ma wewnętrznych konfliktów.
- **Brak motywacji do działania** – bohater bez motywacji nie ma powodu ruszać palcem. Jeśli zaangażuje się w działania, to będzie to usilne i męczące. Nie tylko dla postaci, ale też dla gracza albo czytelnika.
- **Przerost cech/umiejętności nad historią** – zadbaj o historię, bo to ona oczaruje odbiorcę.
- **Ignorowanie świata** – Twoja postać powinna być częścią świata, a nie intruzem, którego nie dotyczą rządzące nim prawa.

Cele postaci i jej motywacje

- Czego postać najbardziej pragnie (i dlaczego?)
- Czego najbardziej się boi i co ją powstrzymuje?
- Czy działa z własnej woli czy została zmuszona?
- Jakie ma wspomnienia lub traumy, które mogą wpływać na jej decyzje?
- Czy jej motywacje są moralne, egoistyczne czy ambiwalentne?
- Czy wie, czego chce, czy dopiero to odkrywa?
- Co się stanie, jeśli cel zostanie osiągnięty, a co, gdy bohater zawiedzie?

https://www.kronikiswiatow.pl

ANALIZA POSTACI

1 — Funkcja bohatera w opowieści

2 — Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)

3 — Historia (backstory) — budowa osi życia

4 — Motywacje: Wola vs. Potrzeba (want vs need)

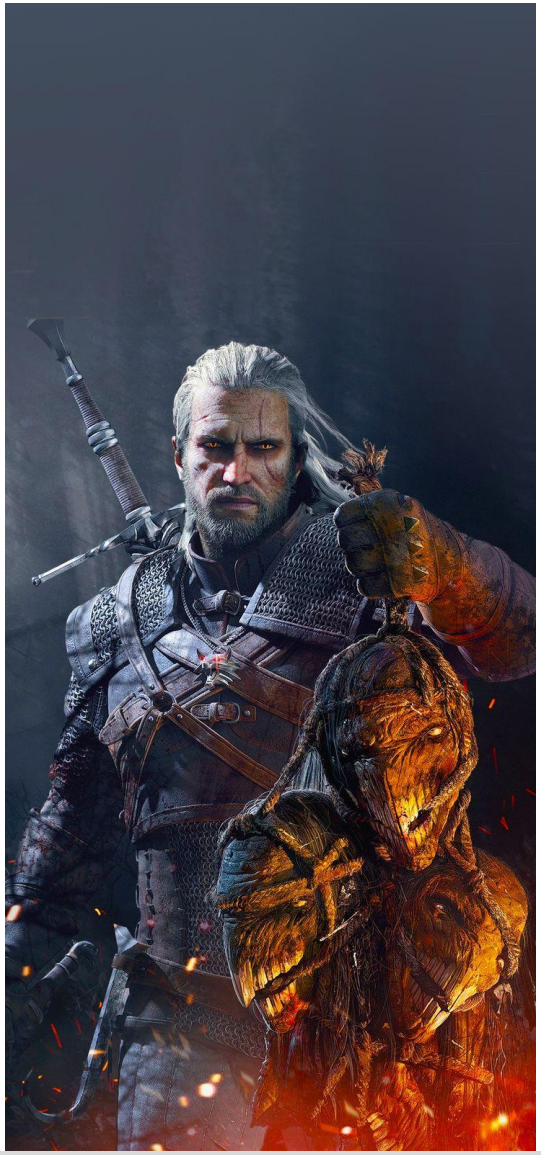
5 — Konflikty (wewnętrzne i zewnętrzne)

6 — Relacje i sieć postaci powiązanych

7 — Cechy, umiejętności i wady (mechanika bohatera)

8 — Łuk postaci (arc): plan dramaturgiczny przemiany

ANALIZA POSTACI



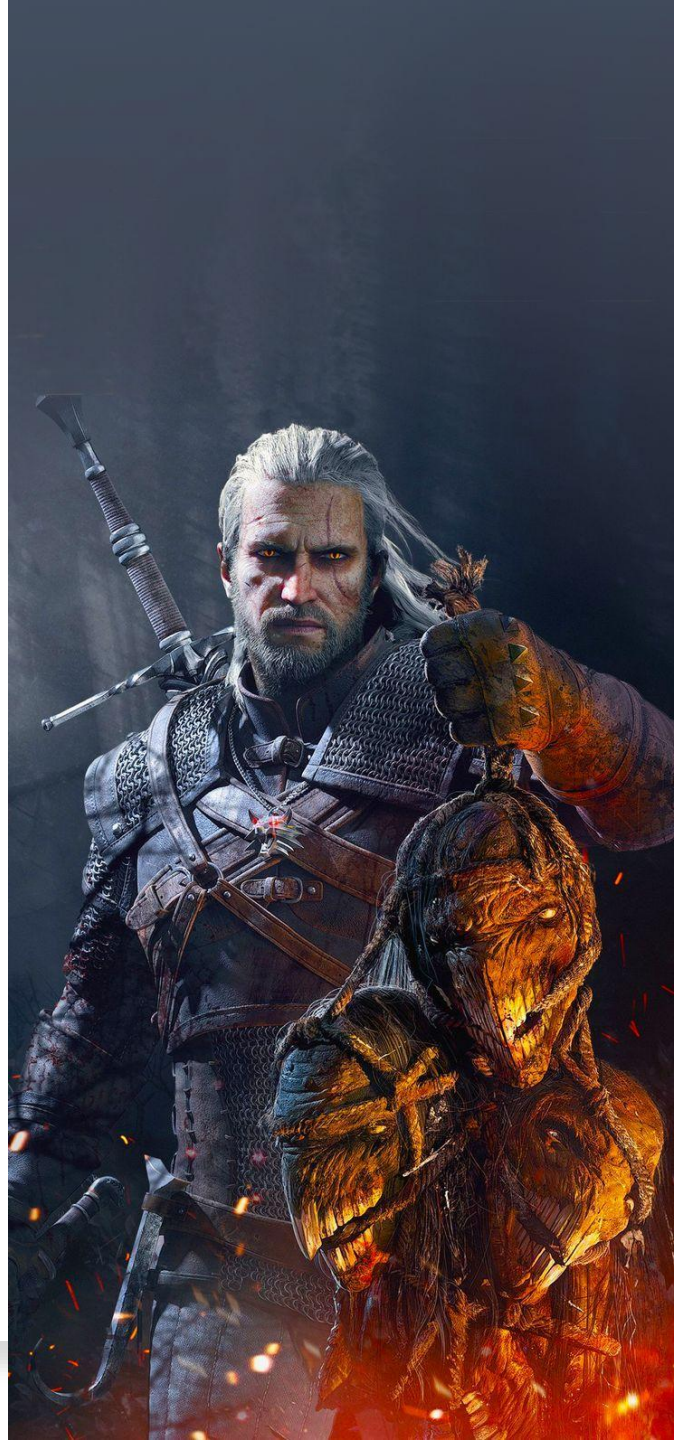




GERALT Z RIVII

Krok 1 – Funkcja bohatera w opowieści
Rola: Protagonista cyklu „Wiedźmin” (książki, gry).
Funkcje dramatyczne: Łącznik między światem ludzi a światem potworów, figura moralna w świecie pełnym szarości, narzędzie eksploracji pytań o wolną wolę, los i człowieczeństwo.

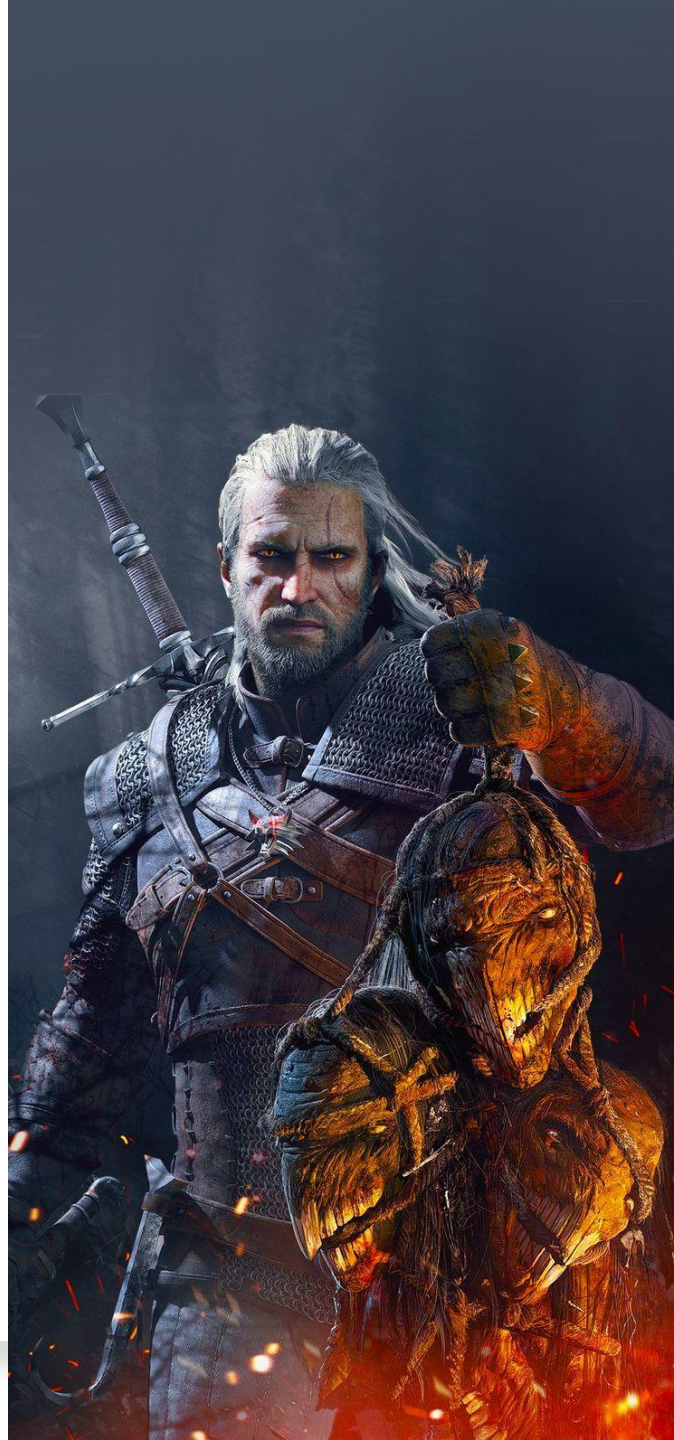
Krok 2 – Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)
Imię: Geralt z Rivii (przydomek nadany dla lepszego brzmienia, niepochodzący od faktycznego miejsca urodzenia).
Wiek: około 90–100 lat w czasie głównych wydarzeń.
Wygląd: Wysoki, muskularny, o białych włosach i bliznach na całym ciele, żółte oczy kota – wynik mutacji wiedźmińskich.
Cechy charakterystyczne: wiecznie ponury wyraz twarzy, ironiczny humor, dystans do świata.



GERALT Z RIVII

Krok 3 – Historia (backstory)
Jako dziecko został oddany do wiedźmińskiej szkoły w Kaer Morhen.
Poddany mutacjom i treningowi, które uczyniły go potężnym łowcą potworów.
Znany jako „Biały Wilk” – łowca, który balansuje między światem ludzi a światem istot nadnaturalnych.
Najważniejszym punktem życia staje się relacja z Ciri – „dzieckiem niespodzianką” związanym z jego losem.

Krok 4 – Motywacje: want vs need
Want (zewnętrzny cel): żyć według kodeksu wiedźmińskiego, wykonywać swoją pracę, zachować neutralność.
Need (wewnętrzna potrzeba): odkryć, że neutralność jest iluzją; zrozumieć, że więzi z innymi (Yennefer, Ciri, przyjaciele) nadają jego życiu sens.
Lęki: Strach przed utratą tych, których kocha; przed tym, że nie pasuje ani do ludzi, ani do potworów.



GERALT Z RIVII

Krok 5 – Konflikty

Zewnętrzne: prześladowania wiedźminów, nieufność ludzi, polityczne intrygi, wojny, poszukiwanie Ciri.

Wewnętrzne: rozdźwięk między neutralnością a moralnymi decyzjami, poczucie samotności, walka z własnym przeznaczeniem.

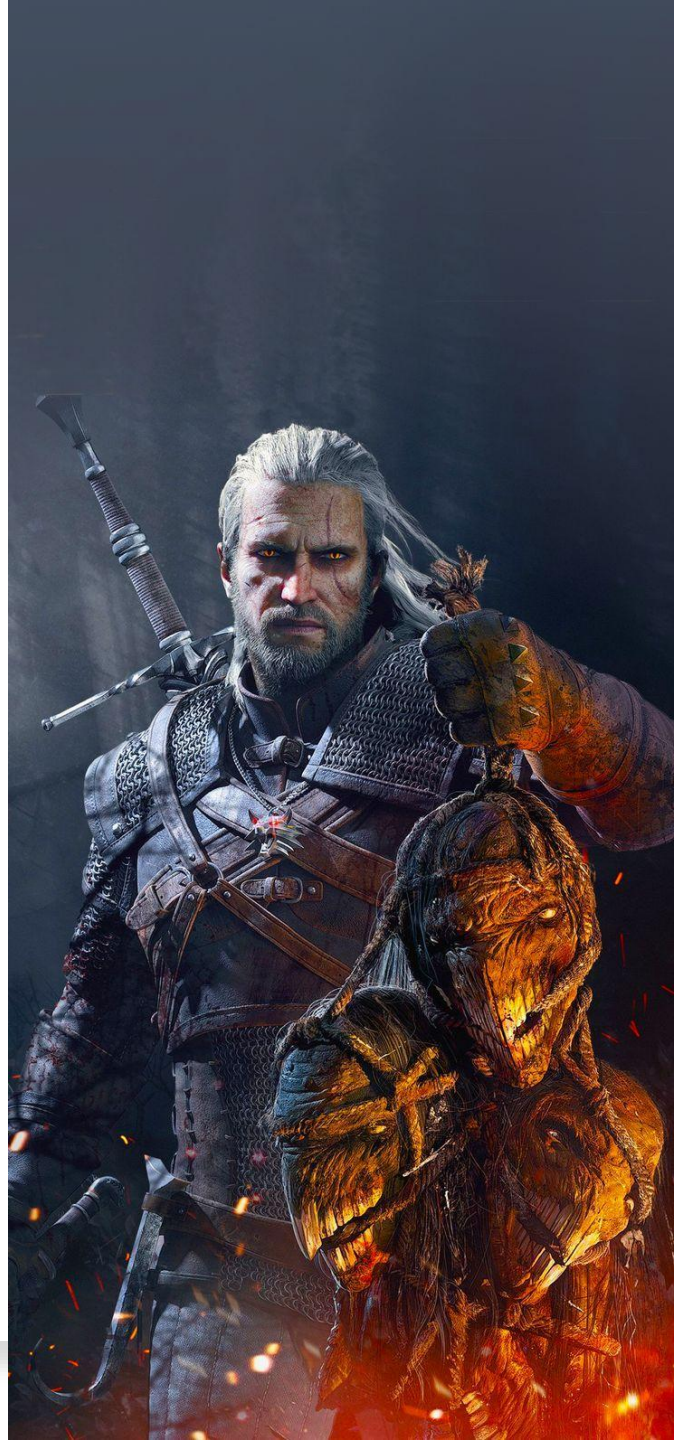
Krok 6 – Relacje i sieć postaci

Yennefer: ukochana i równocześnie źródło największych konfliktów emocjonalnych.

Ciri: przybrana córka, centralny punkt jego przemiany – z samotnika staje się ojcem.

Jaskier, Vesemir, Triss: przyjaciele, którzy budują jego poczucie wspólnoty.

Antagoniści: potwory, ludzie kierujący się uprzedzeniami, a także los jako siła nadrzędna.



GERALT Z RIVII

Krok 7 – Cechy, umiejętności i wady

Mocne strony: mistrz walki mieczem, znajomość alchemii i magii znaków, niezwykła kondycja i refleks, inteligencja i doświadczenie.

Wady: cynizm, skłonność do izolacji, trudności w wyrażaniu uczuć, przywiązanie do idei neutralności nawet wtedy, gdy nie jest to możliwe.

Dziwactwa: sarkazm, suchy humor, skłonność do moralizowania mimo własnej niepewności.

Krok 8 – Łuk postaci (arc)

Typ łuku: Growth (*od samotnego wiedźmina do ojca i opiekuna*).

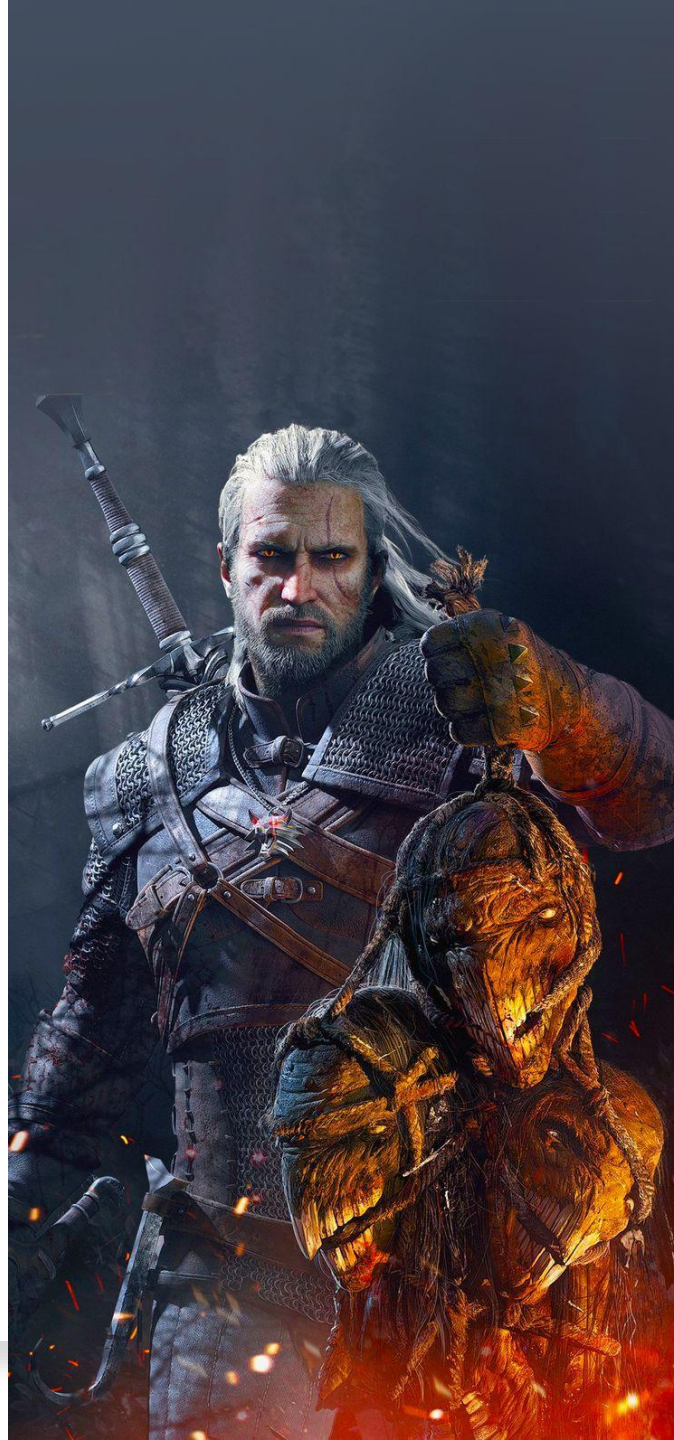
Kluczowe beaty:

Inciting incident: los łączy go z Ciri poprzez prawo niespodzianki.

Midpoint: jego neutralność zostaje wystawiona na próbę w obliczu konfliktów politycznych i zagrożeń.

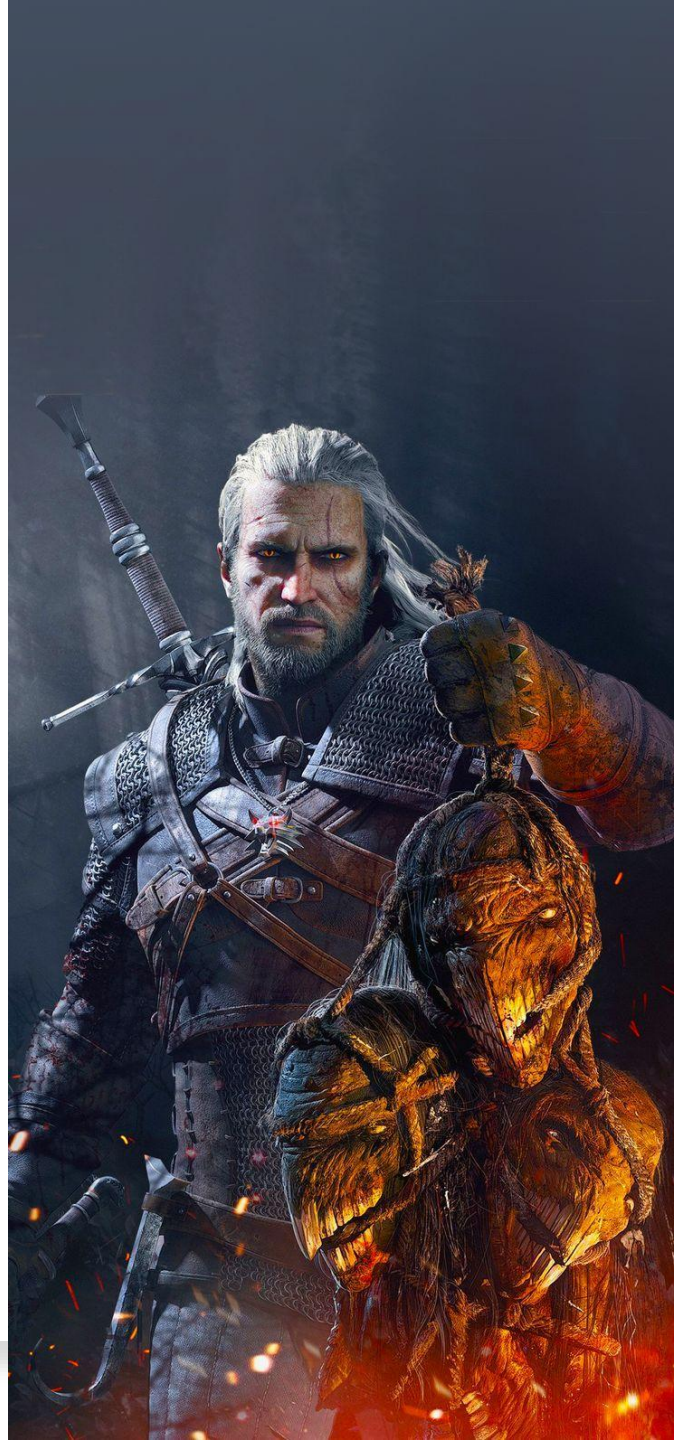
Crisis: walka o Ciri i decyzje dotyczące jej losu.

Resolution: akceptacja roli ojca i człowieka, który nie może być poza światem ludzi.



KARTA POSTACI — GERALT Z RIVII

Imię: Geralt z Rivii
Rola: Protagonista, figura moralna, łowca potworów
Wiek: ~100 lat, wiedźmin po mutacjach
Wygląd: Białe włosy, żółte oczy kota, blizny
Cechy: cyniczny, ironiczny, inteligentny, powściągliwy
Wady: emocjonalny dystans, trudność w okazywaniu uczuć, obsesja neutralności
Backstory: dziecko oddane do Kaer Morhen → mutacje → wiedźmin → życie między ludźmi i potworami
Want: neutralność, niezależność, przetrwanie
Need: więzi, miłość, akceptacja przeznaczenia
Konflikty: samotność, polityka, los
Relacje: Ciri (córka), Yennefer (miłość), Vesemir (mentor), Jaskier (przyjaciel)
Typ łuku: Growth – z samotnika w ojca
Kluczowe beaty: los → neutralność → kryzys rodziny → akceptacja więzi



CIRI

Krok 1 — Funkcja bohatera w opowieści
Rola: Protagonistka współdzielona (z Geraltem), figura „dziecka przeznaczenia”.
Funkcja dramatyczna: Jest katalizatorem całej fabuły, napędza działania innych postaci i stanowi oś konfliktu (walka o nią między Geraltem, Yennefer, Emhyrem i Dzikim Gonem).

Krok 2 — Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)
Imię: Cirilla Fiona Elen Riannon.
Wiek: 21 lat.
Pochodzenie: Księżniczka Cintry, dziecko starszej krwi.
Status społeczny: Dziedziczka tronu Cintry, ale w praktyce uciekinierka i outsiderka.
Wygląd: Srebrzyste włosy, zielone oczy, smukła sylwetka, blizna na policzku.
Cechy charakterystyczne: Uparta, odważna, lojalna, niecierpliwa, impulsywna.



CIRI

Krok 3 — Historia (backstory)

Oś życia:

1. Narodziny jako dziecko Pavetty i Duny’ego (dziecko-niespodzianka Geralta).
2. Śmierć rodziców, wychowywana przez babkę Calanthe.
3. Utrata Cintry i ucieczka podczas masakry Nilfgaardu.
4. Trening w Kaer Morhen pod okiem Geralta i wiedźminów.
5. Nauka magii pod okiem Yennefer.
6. Ucieczki przed Dzikim Gonem, lata tułaczki i walki.

Trauma/sekrety: poczucie osamotnienia; ciężar przepowiedni Ithlinne; obawa przed utratą kontroli nad mocą starszej krwi.

Krok 4 — Motywacje: Want vs Need

Zewnętrzny cel (want): Uciec przed Dzikim Gonem i ocalić świat przed ich inwazją.

Wewnętrzna potrzeba (need): Odnaleźć własną tożsamość i zaakceptować ciężar przeznaczenia, zamiast przed nim uciekać.

Lęki i przeszkody: Strach przed wykorzystaniem przez innych; obawa, że jej moc zaszkodzi bliskim.



CIRI

Krok 5 — Konflikty (wewnętrzne i zewnętrzne)

Zewnętrzne:

Pościg Dzikiego Gonu.

Presja polityczna (Nilfgaard, Królestwa Północy, Łowcy Czarownic).

Wewnętrzne:

Rozdarcie między wolą bycia „sobą” a byciem „dzieckiem przeznaczenia”.

Strach przed utratą kontroli i skrzywdzeniem bliskich.

Krok 6 — Relacje i sieć postaci powiązanych

Geralt: Ojciec zastępczy, relacja pełna miłości i wzajemnej ochrony.

Yennefer: Matczyna figura, wymagająca, ale wierząca w jej potencjał.

Emhyr: Biologiczny ojciec, traktujący ją jak narzędzie polityczne.

Avallac’h: Mentor i sojusznik, ale obciążony własnymi planami wobec niej.



CIRI

Krok 7 — Cechy, umiejętności i wady
Mocne strony: Znakomita szermierka, zdolność teleportacji i podróży między światami, odwaga, determinacja.
Wady: Impulsywność, niecierpliwość, niepewność emocjonalna.
Dziwactwo: Ma w sobie dziecięcą ciekawość i skłonność do żartów nawet w trudnych sytuacjach.

Krok 8 — Łuk postaci (arc)
Typ łuku: Rozwój (growth).
Beaty:

Inciting incident: powrót Dzikiego Gonu i polowanie na Ciri.
Midpoint: odnalezienie Geralta i konfrontacja z własną mocą.
Kryzys: decyzja, czy zmierzyć się z przeznaczeniem, czy uciekać dalej.
Climax: walka z Eredinem i finałowe wykorzystanie mocy starszej krwi.
Resolution: trzy możliwe zakończenia – śmierć, cesarstwo, droga wiedźminki.



KARTA POSTACI – CIRI

Imię / Przydomek: Cirilla Fiona Elen Riannon (Ciri)
Wiek / Pochodzenie: 21 lat, księżniczka Cintry, dziecko starszej krwi
Rola w fabule: Protagonistka współdzielona, katalizator fabuły
Wygląd: Srebrzyste włosy, zielone oczy, blizna na policzku
Cechy: Odważna, lojalna, impulsywna
Wady: Niecierpliwa, impulsywna, wewnętrznie rozdarta
Umiejętności: Szermierka, teleportacja, podróże między światami
Oś czasu: Narodziny – utrata rodziców – upadek Cintry – Kaer Morhen – nauka u Yennefer – ucieczka przed Gonem
Want: Przetrwać i ocalić bliskich
Need: Zaakceptować swoje przeznaczenie i tożsamość
Największy lęk: Utrata kontroli i skrzywdzenie bliskich
Konflikty: Zewnętrzne – Dziki Gon, polityka; Wewnętrzne – tożsamość vs przeznaczenie
Relacje: Geralt (ojciec), Yennefer (matka), Emhyr (ojciec biologiczny), Avallac'h (mentor niepewny)
Typ łuku: Rozwój (growth)
Kluczowe beaty: Gon wraca → konfrontacja w Kaer Morhen → walka finałowa → trzy możliwe rozwiązania
Sekret: Przepowiednia Ithlinne i moc zdolna zniszczyć świat



ASTARION

Krok 1 – Funkcja bohatera w opowieści
Rola: Towarzysz, potencjalny partner romantyczny, antihero.
Funkcje dramatyczne: źródło moralnych dylematów (np. głód krwi), katalizator konfliktów w drużynie, kontrast do bardziej heroicznych postaci.

Krok 2 – Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)
Imię: Astarion Ancunin.
Wiek: około 200 lat (elf wampirzy pomiot).
Wygląd: smukły, elegancki elf o bladym obliczu, czerwonych oczach i ujmującym uśmiechu.
Cechy charakterystyczne: urok osobisty, cynizm, manipulacja.



ASTARION

Krok 3 – Historia (backstory)

- Był niegdyś urzędnikiem w Baldur’s Gate.
- Został przemieniony w wampirzego pomiota przez Cazadora Szar'a, swego mistrza.
- Przez ponad dwa wieki zmuszany był do posłuszeństwa i poniżenia.
- Traumą jest całkowita utrata wolności, związana z niemożnością przeciwstawienia się Cazadorowi.

Krok 4 – Motywacje: want vs need

Want (zewnętrzny cel): Uwolnić się spod jarzma Cazadora, a w późniejszym etapie przejąć jego potęgę, by nigdy więcej nie być niewolnikiem.

Need (wewnętrzna potrzeba): Zrozumieć, że prawdziwa wolność i siła nie wynikają z dominacji nad innymi, lecz z akceptacji siebie i zaufania innym.

Lęki: Strach przed utratą kontroli, powrotem do roli ofiary, odkryciem swojej „słabości”.



ASTARION

Krok 5 – Konflikty

Zewnętrzne: walka z Cazadorem; trudna relacja z drużyną, która nie zawsze akceptuje jego metody; napięcie między jego naturą a oczekiwaniami innych.

Wewnętrzne: trauma po niewoli, uzależnienie od krwi, dylemat moralny między wolnością a tyranią.

Krok 6 – Relacje i sieć postaci

Cazador: oprawca, najważniejszy antagonista w jego osobistej historii.

Drużyna: nieufność, testowanie granic moralnych innych bohaterów.

Romantyczny partner (opcjonalny): źródło jego przemiany emocjonalnej; relacja może prowadzić do jego rozwoju lub pogłębienia mroku.



ASTARION

Krok 7 – Cechy, umiejętności i wady

Mocne strony: charyzma, manipulacja, elokwencja, umiejętności łotrzyka i wampirze zdolności (hipnoza, kły).

Wady: egoizm, skłonność do manipulacji, uzależnienie od krwi, moralna ambiwalencja.

Dziwactwa: uwielbia ironię i dramatyzowanie swoich historii.

Krok 8 – Łuk postaci (arc)

Typ łuku: Możliwy *growth* (jeśli porzuci obsesję kontroli i odnajdzie zaufanie), *fall* (jeśli przejmie moc Cazadora i stanie się tyranem).

Kluczowe beaty:

Inciting incident: porwanie przez łupieżców umysłu daje mu nową szansę na wolność.

Midpoint: konfrontacja z własnym głodem i moralnością drużyny.

Crisis: starcie z Cazadorem i decyzja o przejęciu jego rytuału lub odrzuceniu mocy.

Resolution: albo emancypacja i wewnętrzna przemiana, albo upadek w nową tyranię.



KARTA POSTACI — ASTARION

Imię: Astarion Ancunin
Rola: Antihero, potencjalny partner, katalizator konfliktów moralnych
Wiek: ~200 lat, elf-wampirzy pomiot
Wygląd: Blady, elegancki, czarujący, o oczach drapieżnika
Cechy: charyzmatyczny, cyniczny, ironiczny
Wady: egoizm, manipulacja, uzależnienie od krwi
Backstory: urzędnik → przemieniony przez Cazadora → 200 lat niewoli i upokorzeń
Want: uwolnić się i zdobyć moc
Need: nauczyć się zaufania i prawdziwej wolności
Konflikty: trauma, głód krwi, wybór między dominacją a człowieczeństwem
Relacje: Cazador (antagonista), drużyna (test moralny), potencjalny partner (szansa na przemianę)
Typ łuku: Growth lub Fall (zależnie od decyzji gracza)
Kluczowe beaty: ujawnienie natury → walka o akceptację → konfrontacja z Cazadorem → wybór finałowy



KARTA POSTACI — ASTARION

