

# Gryfy, harpie, syreny i inne stwory – o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych

**HENRYK DUSZYŃSKI**

*Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy*

## **Abstract**

Griffins, harpies, mermaids and other creatures  
– hybrids in role-playing games

*The subject of this paper is hybrid creatures in the bestiaries of role-playing games. The aim of the article is to present the different classifications of hybrids, the provenance of hybrid creatures, their role in role-playing game systems, and also to suggest how earlier cultural images of hybrids have been transformed by the authors of RPG systems.*

*The method used in this study is the textual analysis of selected RPG bestiaries.*

**Key words:** *bestiary, hybrids, role-playing games*

## 1. Wstęp. Cel i metoda badań

Potwory, monstra, bestie, stwory fantastyczne, mutanty – powołane do życia przez ludzką wyobraźnię, obecne w wielu mitach, od dawna budziły zainteresowanie badaczy kultury<sup>1</sup>. Interesującą grupę istot nadnaturalnych stanowią hybrydy. Są to stworzenia, na których wygląd złożyły się części kilku różnych istot (zwierząt, roślin, ludzi), zarówno realnie istniejących, jak też będących wytworami ludzkiej wyobraźni. Istnieją też twory będące połączeniem zwierząt z maszynami lub, rzadziej, elementami przyrody nieożywionej (np. kamieniami), nie zaliczam ich jednakże do hybryd.

Podstawowymi źródłami informacji o istotach hybrydalnych są mity, starożytny fizjologusy i średniowieczne bestiaria. Opisy zawarte w powyższych źródłach stanowiły inspirację dla pisarzy, którzy swoje dzieła wypełniali wymyślonymi przez siebie stworzeniami. Najwięcej hybryd pojawia się oczywiście w utworach należących do nurtu tzw. literatury popularnej: horroru, *science-fiction* i *fantasy*. Stworzenia te występują w kinematografii, grach komputerowych, heraldyce oraz narracyjnych grach fabularnych.

Przedmiot niniejszej pracy stanowią istoty hybrydalne występujące w podręcznikach narracyjnych gier fabularnych. Rozprawa wpisuje się zarówno do nurtu badań folklorystycznych, jak również ludologicznych.

Celem pracy jest:

1. przedstawienie klasyfikacji istot hybrydalnych;
2. ustalenie pochodzenia hybryd występujących w wybranych systemach narracyjnych gier fabularnych;
3. określenie funkcji hybryd w grach;
4. ustalenie, czy i w jaki sposób dawne wyobrażenia hybryd zostały przekształcone przez autorów poszczególnych gier.

Badania prowadzono metodą analizy tekstów – bestiariuszy narracyjnych gier fabularnych. Analizie poddano wybrane gry polskie. Kryterium doboru stanowiła dostępność podręczników dla badań i obecność w ich bestiariuszach istot hybrydalnych. Starano się zapewnić możliwie szerokie spektrum gatunkowe (m.in. *fantasy* w różnych postaciach, steampunk) i czasowe (1995-2009) analizowanych systemów. W celach porównawczych uwzględniono również jedną czeską narracyjną grę fabularną. Decyzja ta podyktowana została chęcią poszerzenia katalogu hybryd – w przyszłości w badaniach uwzględnione zostaną inne systemy RPG, m.in. anglosaskie i niemieckie.

---

<sup>1</sup> Historia badań kulturoznawczych dotyczących istot fantastycznych przedstawiona została m.in. w pracach Edyty Rudolf (2001) i Anity Has-Tokarz (2010). Natomiast powiązaniom takich tworców z tendencjami obecnymi w popkulturze poświęcona jest publikacja Piotra Kowalskiego (2000).

## 2. Hybrydy w historii kultury

### 2.1. Pierwsze informacje o hybrydach

Jak pisze Edyta Rudolf (2001): „Początku kształtowania się wizerunków istot odmiennych od spotykanych w rzeczywistości należy [...] szukać w umyśle człowieka, a mówiąc ściślej – w jego wyobraźni religijnej” (s. 9). O bogatej w tym zakresie fantazji rodzaju ludzkiego świadczy różnorodność istot hybrydalnych w legendach i mitach całego świata. Pojawiają się bowiem one zarówno u ludów europejskich, jak też w mitologiach Azji, Afryki, Australii i obu Ameryk. Wraz z rozwojem wiedzy o świecie oraz dzięki prowadzeniu badań przyrodniczych powstawały opracowania i katalogi zwierząt. Stanowią one drugie, poza mitami, źródło wiedzy o istotach fantastycznych, w tym hybrydach. Wspomnieć tu należy Arystotelesa, autora *Zoologii*, w której opisał on około pięćset gatunków zwierząt (tamże, s. 10) oraz Pliniusza Starszego, autora kompendium *Naturalis historia* (Kobielus, 2002, s. 25). Innym źródłem jest *Fizjolog*, dzieło „zawierające opis zwierząt, roślin i drogich kamieni opatrzone moralizującym komentarzem” (s. 26). Odrębny zespół źródeł stanowią wzorowane na *Fizjologu* bestiariusze służące do przekazania chrześcijańskiej nauki moralnej. Ze względu na swój cel stanowiły one nie tylko dzieła zoologiczne. Ważniejsze okazywały się alegoryczne cechy danego zwierzęcia, stąd też pojawiały się w bestiariuszach smoki czy jednorożce (Rudolf, 2001, s. 12). Innym źródłem są, często mało wiarygodne, relacje żeglarzy, pielgrzymów, konkwistadorów i innych osób podróżujących do obcych krain (s. 13–14).

### 2.2. Prace naukowe. Próby typologii hybryd

Naukowców zajmujących się hybrydami z antropologicznego i kulturoznawczego punktu widzenia interesuje „znaczenie istot fantastycznych dla rozwoju abstrakcyjnego myślenia, a co za tym idzie – dla rozwoju cywilizacji. Tak więc przedstawiano wygląd istoty fantastycznej, jej zwyczaje, miejsce występowania mitów z jej udziałem oraz funkcję, jaką pełniła, ponadto znaczenia symboliczne” (Rudolf, 2001, s. 15). Podejmowano też próby klasyfikacji hybryd.

Jedną z prac poświęconych hybrydom jest książka Daniela Fajnsztejna (1938), który dokonał zestawienia i opisu istot występujących w wierzeniach i mitach różnych kultur świata (w terminologii autora ludów „cywilizowanych” i „niecywilizowanych”). Zdaniem Fajnsztejna potwory fantastyczne mogą mieć różnorodną genezę: teratologiczną, paleontologiczną, uraniczno-meteorologiczną, naturalistyczną, onejrologiczną i czysto fantastyczną (Fajnsztein,

1938, s. 1–2). Autor wyróżnia cztery podstawowe typy konstrukcyjne istot fantastycznych (s. 107):

1. istoty mieszane;
2. istoty mające nadmiar pewnych elementów składowych względem normy (potwory multiplikacyjne), np. charakteryzujące się wielością głów, rąk, oczu, nóg i ogonów;
3. istoty wykazujące brak pewnych elementów (potwory prywatywne), np. stworzenia o jednym oku albo też posiadające tylko jedną połowę ciała, jak również istoty niemające nóg czy rąk bądź też składające się tylko z głowy;
4. istoty o nienormalnym układzie elementów, np. postaci z odwróconymi stopami oraz z samymi kończynami górnymi.

Tylko istoty mieszane są hybrydami, gdyż stanowią połączenie części ciał różnych istot. Wśród tychże wyróżnił Fajnsztejn (1938, s. 3–49, s. 108–113):

1. istoty ludzko-zwierzęce – składające się z elementów ludzkich i zwierzęcych, przy czym mające ludzką głowę<sup>2</sup>. Można je podzielić na cztery grupy. Potwory antropefaliczne łączą głowę lub twarz ludzką z ciałem zwierzęcia: psa, psa morskiego, lwa, konia, hipopotama, byka, ptaka, istoty krokodylopodobnej, węża, ryby, uskrzydłonego skorpiona. Potwory antropoprotomiczne stanowią połączenie korpusu człowieka z dolną częścią ciała zwierzęcia: konia, lwa, byka, bawołu, ptaka, węża, żółwia, ryby, skorpiona. Potwory teriopodyczne stanowią połączenie ciała ludzkiego z nogami zwierząt: psa, byka, krowy, kozła, kozy, osła, jelenia, nieokreślonego zwierzęcia kopytnego, emu, strusia, łabędzia, sępa lub koguta, kury. Prócz tego spotykane są hybrydy o całkowicie ludzkiej postaci z dodatkowymi elementami zwierząt.
2. istoty zwierzęco-ludzkie (potwory tericefaliczne) – składające się z elementów ludzkich i zwierzęcych, które na ludzkim ciele mają głowę zwierzęcia: niedźwiedzia, tygrysa, nieokreślonego zwierzęcia drapieżnego, słonia, okapi, byka, krowy, kozła, konia, dzika, świni, psa, wilka, kota, pantery, lwa, zająca, pawiana, nieokreślonej małpy, sowy, ibisa, orła, wrony, nieokreślonego ptaka, węża, krokodyla, żaby, rekina, nieokreślonej ryby.
3. istoty zwierzęce – przede wszystkim skomponowane z elementów różnych zwierząt. W tej grupie znalazła się m.in. grecka chimera będąca połączeniem lwa, kozy i węża, a także wiele istot z mitologii egipskiej. Szczególną pozycję w tej grupie zajmują hybrydy łączące ciało jednego

<sup>2</sup> Fajnsztejn wspomina, iż istnieją też istoty z głową mieszaną, ludzko-zwierzęcą; zob. Fajnsztejn, 1938, s. 4 i 108.

zwierzęcia z głową innego. Są to m.in. połączenia ciała lwa z głową barana, węża, sokoła; ciała hipopotama z głową lwa i pawiana; ciała węża z głową lwa, krowy, barana, sokoła itd. Szczególnie interesując są hybrydy złożone z ciała ryby i głowy jaskółki (w mitologii babilońskiej), ciała psa i głowy kota (w mitologii ludu Aranda w Australii) i ciała nietoperza z głową arara (u brazylijskiego ludu Paressi).

Warto zauważyć, iż autor nie używa terminu „hybryda”, lecz „potwór mieszany”.

Interesującą klasyfikację istot hybrydalnych stworzył Heinz Mode (1977), który dokonał analizy wizerunków tych stworzeń w sztukach plastycznych. Mode przytacza najpierw stosowaną często typologię, która, jego zdaniem, nie sprawdza się przy bogatym materiale. Przedstawia się ona następująco (s. 18–29):

1. istoty mieszane lub bajkowe związane z określonym pojęciem i noszące znaną nam z historii i literatury nazwę, np. gryf, centaur, smok, sfinks czy jednorożec;
2. istoty mieszane, których wizerunki są znane, lecz które nie mają nazwy, np. symbole ewangelistów (skrzydlaty lew, skrzydlaty byk), motywy heraldyczne (np. dwugłowy orzeł);
3. groteskowe straszdyła powstałe w wyobraźni, np. występujące na obrazach Boscha i Bruegla, na japońskich rysunkach, średniowiecznych kapiтелях czy w kompozycjach surrealistów.

Zamiast tej ogólnej typologii Mode proponuje własną, znacznie bardziej szczegółową, kładącą nacisk na wygląd stworzeń. Autor wyróżnia (s. 29–31):

1. istoty mieszane z ludzkim torsem lub ciałem zwierzęcia, ale o wyraźnie ludzkiej postawie, ze zwierzęcą głową lub tylko niektórymi atrybutami ze świata zwierzęcego. Zbiorcza nazwa tej grupy to „zwierzoczłek”. Należą tu m.in. diabły, satyry, Minotaur, skrzydlate lub nieskrzydlate demony, wiele bóstw egipskich przedstawianych jako ludzie z głowami zwierzęcymi, zwierzęta w postaci człowieka, sumeryjscy zwierzolidzie;
2. istoty mieszane mające tułów zwierzęcy albo wyraźnie zwierzęcą postawę, natomiast głowę ludzką, ludzki tors bądź inne części ciała ludzkiego. Zbiorcza nazwa tej grupy to „człekozwierz”. Należą tu m.in. sfinks, centaur, syrena;
3. istoty mieszane o ciele zwierzęcia i głowie zwierzęcia różnych gatunków albo z dodatkiem innych części zwierząt. Zbiorcza nazwa tej grupy to „zwierzozwierz”. Należą tu m.in. gryf, smok, pegaz, wodne istoty z rybem ogonem i torsem ssaka;
4. istoty mieszane świadomie urozmaicane, z wylobryzmowanymi lub zmniejszonymi cechami tułowi, kończyn, głów i ciał. Zestawiane mogą być części zwierzęce z ludzkimi, ale zniekształceniu mogą też ulec formy typowe dla

jednego gatunku. Autor na określenie zbiorcze proponuje „urozmaicone i uproszczone kombinacje istot mieszanych”. Należą tu m.in. jednorożce, cyklopy, istoty z dawnych opisów podróźniczych (długouchy, jednonogi, bezusty), wielorękie i wielogłowe bóstwa hinduskie, kombinacje heraldyczne (np. kilka ciał zwierząt zakończonych wspólną głową);

5. istoty powstałe na skutek ucłowieczenia lub uzwierżenia elementów przyrody albo przedmiotów martwych. Proponowana nazwa zbiorcza to „ożywione przedmioty i elementy przyrody”. Do tej grupy należą m.in. wodo-, góro- i drzewoludzie, ucłowieczone miecze i okręty.

Mode również nie używa terminu „hybryda”.

Kolejna klasyfikacja potworów pochodzi od Władysława Kopalińskiego (1985, s. 917). Opierając się na mitologii greckiej, wydzielił on cztery grupy monstrów:

1. istoty ludzkie nadnaturalnych rozmiarów;
2. istoty ludzkie o niezwykłych cechach budowy, np. o nadmiernej lub niedostatecznej liczbie kończyn i innych organów;
3. istoty łączące kształty ludzkie i zwierzęce;
4. istoty łączące kształty dwóch lub większej liczby zwierząt.

Z powyższego wynika, iż hybrydami są istoty z grupy trzeciej i czwartej, aczkolwiek mogą być też w grupie drugiej, jak chociażby Meduza.

Kolejna przytaczana przeze mnie typologia została stworzona przez rosyjską badaczkę, Olgę Iwanową-Kazas (Иванова-Казас, 2004). W swojej pracy połączyła ona wykształcenie biologiczne z zainteresowaniami mitologią, klasyfikując hybrydy<sup>3</sup> występujące w mitach<sup>4</sup> pod kątem ich anatomii. Badaczka stwierdza, iż problem systematyki chimer został po raz pierwszy zauważony przez Andrieja Pietrowicza Rimskiego-Korsakowa (s. 246). Autorka krytycznie odnosi się do systematyki hybryd zaproponowanej przez redaktorów *Bestiariusza mitologicznego* (Голь, Елоева, Норин, Стрельцова, 1999), którzy wydzieliли (s. 247–248)<sup>5</sup>:

#### **KLASA ZOOMORFICZNE:**

##### **Rząd:**

1. Monomorficzne:
  - ◀ Gigantyczne;
  - ◀ Wielogłowe;
  - ◀ Jednorogie.

<sup>3</sup> Autorka używa nazwy „chimery” albo „Mythozoa”. Ponieważ jednak termin „chimera” jest stosowany na określenie konkretnego potwora mitycznego i bestiariuszowego, postanowiłem w omawianej klasyfikacji zastąpić słowo „chimera” terminem „hybryda”.

<sup>4</sup> Ponadto Iwanowa-Kazas opisała kilka przykładów hybryd stworzonych współcześnie, np. ślimaczną rusałkę, zob. Иванова-Казас, 2004, s. 187.

<sup>5</sup> Nazwy klas, rzędów i rodzin podaję w tłumaczeniu własnym z języka rosyjskiego.

2. Dymorficzne.
3. Trymorficzne.
4. Polimorficzne.
5. Smoki:
  - ◀ Chińskie;
  - ◀ Inne.

#### **KLASA ANTROPOZOOMORFICZNE:**

##### **Rząd:**

1. Dymorficzne:
  - ◀ Człowiekoptaki;
  - ◀ Człowiekowęże;
  - ◀ Człowiekoryby;
  - ◀ Człowiekokoty;
  - ◀ Człowiekopsy;
  - ◀ Człowiekobyki;
  - ◀ Człowiekokonie;
  - ◀ Kopytonogie;
  - ◀ Inne dymorficzne.
2. Trymorficzne;
3. Polimorficzne.

#### **KLASA PARADOKSOMORFICZNE**

Zdaniem Iwanowej-Kazas klasa paradoksomorficznych jest zbędna i została wydzielona sztucznie. Autorka zwraca też uwagę na to, iż podział monomorficznych na gigantyczne, wielogłowe i jednorogie jest zupełnie nielogiczny; ponadto krytykuje zastosowanie w systematyce identycznych nazw (dymorficzne, trymorficzne i polimorficzne) w stosunku do przedstawicieli dwóch różnych klas (zoomorficzne i antropozoomorficzne) (s. 248–249). Autorka zauważa również, iż w powyższej klasyfikacji brak miejsca dla istot monomorficznych takich, jak cyklopy.

Iwanowa-Kazas proponuje własną klasyfikację potworów. Oto ona (s. 250–251):

#### **TYP MYTHOZOA:**

1. Podtyp *Teratozoa* (zdeformowani przedstawiciele jednego rodzaju):
  - Klasy:
    - ◀ *Anthropomorpha* (istoty przypominające wyglądem ludzi), np. cyklopy;

- ◀ *Theromorpha* (istoty przypominające ssaki);
- ◀ *Ornithomorpha* (istoty przypominające ptaki);
- ◀ *Sauromorpha* (istoty przypominające jaszczurki).

## 2. Podtyp *Chimaerozoa*:

Klasy:

- ◀ *Dichimaera* (hybrydy podwójne);
- ◀ *Trichimaera* (hybrydy potrójne);
- ◀ *Tetrachimaera* (hybrydy poczwórne);
- ◀ *Pentachimaera* (hybrydy zestawione z pięciu istot);
- ◀ *Polychimaera* (hybrydy zestawione z więcej niż pięciu istot).

Następnie, opierając się na przekonaniu, iż najważniejszą częścią ciała zwierząt jest głowa, która określa stopień intelektu, autorka wyróżnia wśród hybryd podwójnych następujące rzędy: *Anthropocephala*, *Therocephala*, *Ornitocephala*, *Saurocephala*, *Amphiobiocephala*, *Ichthyocephala* i *Entomocephala*.

Przy podziale *Anthropocephala* na rodziny brane jest pod uwagę, z ciałem jakiego zwierzęcia jest połączona ludzka głowa. W związku z tym Iwanowa-Kazas wyróżnia następujące rodziny *Anthropocephala*:

- ◀ *Anthropotheriidae* (człowiekossaki<sup>6</sup>), np. trytony, centaury;
- ◀ *Anthropoornitidae* (człowiekoptaki), np. syreny, harpie;
- ◀ *Anthroposauridae* (człowiekowężę), np. Echidna, nagi;
- ◀ *Anthropoichthyidae* (człowiekoryby), np. rusałki;
- ◀ *Anthropoinsectidae* (człowiekoowady), np. elfy, sylfy;
- ◀ *Anthropophytidae* (człowiekorośliny), np. mandragory.

Podział *Therocephala* jest znacznie bardziej rozbudowany z uwagi na różnorodność ssaków. Autorka wyróżnia więc przykładowo słońogłowych, bykogłowych itp.

Iwanowa-Kazas wydziela również siedem rzędów hybryd potrójnych, natomiast hybrydy złożone z fragmentów co najmniej czterech zwierząt ze względu na brak podobieństw między nimi uważa za samodzielne byty, które nie mogą być sklasyfikowane w rodziny (s. 251).

W gronie podwójnych hybryd 41 stanowi połączenie człowieka i ssaka, 20 – człowieka i ptaka, 16 – człowieka i ryby, 15 – człowieka i gada, 10 – ssaka i ptaka (s. 203). Wśród potrójnych chimer najczęstszą kombinacją jest ssak + człowiek + ptak (12 przykładów) oraz człowiek + ssak + gad (6 przykładów). Spośród przytoczonych przez autorkę istot polihybrydalnych warto wspomnieć o istocie Лун-9, która ma głowę wielbłąda, rogi jelenia, oczy zająca,

<sup>6</sup> Tłumaczenie z języka rosyjskiego tu i dalej – własne.



uszy krowy, szyję węża, brzuch jak u zwierzęcia Szeń, łapy tygrysa, pazury jastrzębia, łuski karpia. Z kolei istota o nazwie Стоглав (stogłów) ma sto głów różnych zwierząt (s. 206).

Jak wynika z analizy przeprowadzonej przez Iwanową-Kazas (s. 200), w tworzeniu poszczególnych *Mythozoa* najczęstszy udział mają następujące organizmy: człowiek (149 hybryd), nieokreślony ptak (51), wąż (42), ryby (29), lew (25), koń (23), koziol lub koza (16), byk lub krowa (14), nietoperz (14), pies (14) i nieokreślony ssak (10). Pozostałe istoty współtworzące hybrydy to: baran, pantera śnieżna, borsuk, hipopotam, wielbłąd, wilk, delfin, zając, zebu, kot, łoś, niedźwiedź, małpa, jelen, osioł, świnia, słoń, tygrys, tur, szakal, jaguar, ibis, jaskółka, orzeł, kogut, sokół, kaczka, jastrząb, krokodyl, żółw, jaszczurka, ropucha, żaba, motyl, mrówka, szarańcza, stonoga i ważka.

Autorka zwróciła uwagę na problematyczność materii badań. Otóż często trudno stwierdzić, czy dana hybryda ma łuski ryby, węża, czy też może pióra ptaka. Z tego względu badaczka przyjęła pewne ustalenia metodologiczne, np. jeśli na skrzydłach danej hybrydy występuje choć zarys piór, to skrzydła są ptasie, jeśli zaś jest to tylko błona, to są to skrzydła nietoperza (a takie często występują u smoków). Rozdwojone kopyta u dużych zwierząt uważa autorka za bycze, u małych zaś za kozie. Jeżeli natomiast na nogach hybrydy są cztery palce, z których trzy są skierowane do przodu, a jeden do tyłu, to są to kończyny ptaka (s. 199).

Ostatnia klasyfikacja jest autorstwa Henryka Dubowika (1999). Analizując polską literaturę fantastyczną, wyróżnił on cztery grupy postaci powstałych drogą kontaminacji, a mianowicie przez:

1. łączenie cech zewnętrznych zwierzęcia z psychiką ludzką (antropomorfizacja);
2. łączenie cech osoby martwej i żywej, np. średniowieczne szkielety z tańców śmierci;
3. łączenie cech posągu i człowieka żyjącego, np. golem, manekiny, roboty;
4. składanki elementów anatomii ludzkiej i zwierzęcej, np. szerny z trylogii księżycowej Jerzego Żuławskiego czy dubelty z *Edenu* Stanisława Lema.

Moim zdaniem spośród przedstawionych powyżej taksonomii istot fantastycznych na uwagę zasługują klasyfikacje Iwanowej-Kazas, Fajnsztejna i Mode. Ich propozycje są jasne, klarowne i oparte na bogatym materiale badawczym. Klasyfikacja Kopalińskiego jest, według mnie, zbyt uboga, ponieważ odnosi się do niewielkiej grupy istot z mitologii greckiej. Z kolei klasyfikację autorów *Bestiariusza mitologicznego* cechuje brak logiki i błędy nazewnicze. Interesująca jest typologia Dubowika, ponieważ koncentruje się ona nie tylko na łączeniu elementów anatomicznych. Sądzę, iż najważniejszą typologią hybryd jest propozycja Iwanowej-Kazas oparta na naukowej taksonomii zoologicz-

nej. Pomijając użycie terminu „chimera” zamiast właściwszego „hybryda”, jest to klasyfikacja logiczna, niezbyt skomplikowana oraz, co istotne, opracowana w języku łacińskim, dzięki czemu, przynajmniej teoretycznie, dostępna szerszemu gronu badaczy.

Problematyka istot fantastycznych, w tym hybrydalnych, podejmowana jest też m.in. w publikacjach Luboša Antonína (2003), Jeana C. Coopera (1998), Jana Gondowicza (2007), Witolda Klingera (1949), Jorge Borgesa (1983), Davida Daya (2001) i Andrzeja Sapkowskiego (2001). Są to albo opracowania monograficzne, albo encyklopedie. Nie omawiam w tym miejscu szczegółowo ustaleń tych autorów, ponieważ nie podają oni własnej taksonomii istot fantastycznych.

### 3. Hybrydy w narracyjnych grach fabularnych

Na podstawie analizy kilku bestiariuszy można zbudować ogólną typologię istot w nich występujących. Przedstawia się ona następująco:

1. rośliny;
2. zwierzęta;
3. demony;
4. scyborgizowane zwierzęta;
5. hybrydy;
6. antropomorficzne stworzenia mitologiczne;
7. inne.

Poniżej dokonam krótkiej charakterystyki wydzielonych przeze mnie grup bestii.

**Rośliny** – grupa istot rzadko spotykana w RPG. Z reguły są to rośliny o właściwościach leczniczych lub magicznych, np. belladonna, mandragora, tojad czy jaskółcze ziele. Odrębną podgrupę stanowią rośliny myślące, takie jak dębotwór albo krzew.

**Zwierzęta** – niezwykle różnorodna grupa, w której skład wchodzi ssaki, ptaki, ryby, płazy, gady, owady i pajęczaki. Ponadto należy tu umieścić zwierzęta mityczne, takie jak jednorożec bądź smok, oraz zwierzęta nadnaturalnych rozmiarów, np. gigantycznego kraba lub pseudoszczura.

**Demony** – do tej grupy można zaliczyć istoty wywodzące się z dusz martwych ludzi oraz istoty magiczne zamieszkujące dany świat przedstawiony. Do demonów należą wampiry, chowańce, strzygi, ogniki bagienne, zombie, anioły, diabły itd.

**Scyborgizowane zwierzęta** – w szerokim rozumieniu są to twory powstałe w wyniku połączenia elementów organizmów żywych i maszyn. Występują w systemach w konwencji postapokaliptycznej. Są to głównie roboty, m.in. bojowe, wspomagające i eksperymentalne. W tej grupie mieszczą się cyborgi w węższym rozumieniu, a więc istoty humanoidalne będące wynikiem połączenia elementów ciała człowieka z maszyną. Osobną grupę stanowią stworzenia będące połączeniem zwierząt z elementami przyrody nieożywionej (np. kamieniami). Mieszczą się one w niniejszej klasyfikacji pomiędzy cyborgami a hybrydami.

**Hybrydy** – są stworzeniami, na których wygląd złożyły się części kilku różnych istot (zwierząt, roślin, ludzi), zarówno realnie istniejących, jak i będących wytworami ludzkiej wyobraźni. Niektórych przedstawicieli hybryd można by zaliczyć do zwierząt bądź demonów, jednak ze względu na ich odmienny wygląd wydzielono je jako odrębną grupę. Grupa hybryd będzie mnie interesować w dalszych rozważaniach.

**Antropomorficzne stworzenia mitologiczne** – tę grupę tworzą podobne do człowieka istoty pochodzące z różnych mitologii, np. cyklopy, elfy, trole, golemi, olbrzymy.

**Inne** – tutaj zaliczyłem istoty, które trudno zaklasyfikować do pozostałych grup, np. kukielkę, śmierć, cień, mumię.

## 4. Charakterystyka źródeł

### 4.1. Systemy RPG

*Wiedźmin* (Marszałik, Nowak-Kreyer, Studniarek, 2001) to system oparty na utworach Andrzeja Sapkowskiego. Realia gry stanowi świat *fantasy* przedstawiony w opowiadaniach o Gerałcie, epoka sprzed nilfgaardzkiego najazdu, a konkretnie miejsce zwane Kontynentem. Gracze mogą odgrywać role ludzi, elfów, gnomów, niziołków, krasnoludów bądź wiedźminów.

*Zły Cień. Kruki Urojenia* (Greczyszyn, 1995) to gra oparta na mitologii słowiańskiej, osadzona we wczesnym średniowieczu (możliwa jest też gra w fantastycznym świecie Ardalonne). Gracze mają do wyboru takie rasy, jak: ludzie, skrzaty, uboża, bagienniki, antowie, borowcy i mieszańce.

*Arkona* (Janusz, 2003) proponuje alternatywną historię wczesnośredniowiecznej Europy ok. 1100 r., w sytuacji, kiedy Mieszko I nie przyjął chrztu. Również dla tego systemu inspirację stanowi mitologia słowiańska. Mamy tu

do czynienia z przeciwstawieniem pogańskiej Słowiańszczyzny chrześcijańskiej Europie Zachodniej.

Akcja gry *Neuroshima* toczy się w świecie zrujnowanym w wyniku zagłady nuklearnej. Bestiariusz ujęty jest w dwóch dodatkach do podręcznika głównego (Oracz, Szyma, bez daty; Szyma, bez daty).

*Wolsung. Magia Wieku Pary* (Ganszyniec, 2009) przedstawia realia dziełnastowiecznej rewolucji przemysłowej. Gracze mogą wcielić się w role detektywów, agentów wywiadu, inżynierów, gwiazd kina, odkrywców itp.

Czeskie RPG *Dračí Doupě plus* (Ježek, 2006) jest oparte na znanej amerykańskiej grze *Dungeons & Dragons*. Gra polega na odbywaniu kolejnych przygód przez graczy pod przewodnictwem tzw. Pana Jaskini.

## 4.2. Problemy metodologiczne

Z powyższych systemów RPG dokonałem ekscerpacji hybryd, po czym poddałem je analizie. Materiał badawczy ujawnił liczne problemy metodologiczne, które trzeba było rozwiązać. Z analizy wykluczyłem istoty nie będące, według mnie, hybrydami w pełnym tego słowa znaczeniu. Przykład stanowi postać domowika (domowego) z gry *Arkona*. Istota ta może zmieniać się w psa lub kota, jednakże nie wykazuje cech hybrydalnych. Podobnie postać kłobuka z gry *Zły Cień. Kruki Urojenia*. Analizie nie poddałem również istot, których opis jest zbyt skromny, by móc zasadnie wnioskować o ich hybrydalności. Przykładowo sporysz z gry *Arkona* w krainie zmarłych przyjmuje „bardziej ludzkie kształty i jedynie głowa przywodzi na myśl chomika” (Janusz, 2003, s. 248). Ten opis, moim zdaniem, nie może przesądzać o zakwalifikowaniu sporysza do grupy hybryd. Inny przykład stanowi dębostwór z gry *Wiedźmin* – istota przypominająca dąb, która potrafi się przemieszczać. Wykluczyłem jednorożca, chociaż jego historyczne wyobrażenia zdecydowanie umiejscawiają go w grupie stworzeń mieszanych. W narracyjnych grach fabularnych nie wykazywał tych cech (poza posiadaniem rogu).

W słowniku nie umieściłem również smoków, które, moim zdaniem, są nie tyle hybrydami, ile odrębnymi rasami. Podobnie czynię z przedstawionymi w grze *Dračí Doupě* postaciami diabła i anioła. Według mnie z ich opisu nie wynika jednoznacznie, iż są to istoty powstałe z połączenia człowieka z ptakiem (skrzydła anioła) bądź nietoperzem (skrzydła diabła). Sądzę też, iż nie są hybrydami występujące w *Neuroshimie* zwierzęta korzec i liściak (liafrun), pierwsze przypominające wyglądem drzewo, a drugie liście. Inne istoty występujące w tej grze są połączeniem maszyny ze zwierzęciem lub człowiekiem. Nie zaliczam ich do hybryd, lecz do scyborgizowanych zwierząt lub do cyborgów. Są to m.in. następujące roboty hybrydopodobne: kuguar, kurczak, mecha-mrówka, modliszka.

### 4.3. Słownik

W słowniku podjąłem się charakterystyki poszczególnych hybryd. Hasła ułożone są alfabetycznie.

Budowa hasła słownikowego: 1) skrót nazwy gry, w której dana hybryda występuje oraz opis hybrydy, 2) informacja o wizerunku hybrydy w historii kultury, 3) próba określenia funkcji hybrydy w grze.

Wykaz skrótów nazw gier: A – *Arkona*, D – *Dračí Doupeň*, W – *Wiedźmin*, Wo – *Wolsung*, Z – *Zły Cień*. Ponieważ wszystkie opisy hybryd zamieszczone punkcie pierwszym pochodzą z odpowiednich bestiariuszy RPG i są oznaczone skrótem nazwy gry, rezygnuję z permanentnego umieszczania odsyłaczy do nich.

#### BAZYLISZEK

1. **(A)** Bazyliszek to stwór przypominający koguta z węzowym ogonem. Głowa bazyliszka jest pokryta wyrostkami kostnymi przypominającymi koronę. Wzrokiem bestia potrafi paraliżować ofiary, a nawet zamieniać je w kamień. Bazyliszki są bezpłodne. Wykluwają się z kurzych jaj zauroczonych przez nieżyczliwą osobę.  
**(W)** Bazyliszek wygląda jak skrzyżowanie jaszczurki stojącej na tylnych łapach z kogutem. Ponadto ma zakończony kolcem ogon, żółte ropusze oczy, zakrzywiony ptasi dziób, błoniaste skrzydła i wydęte podgardle. Tylko niektóre osobniki mają moc hipnotyzowania wzrokiem, ich główną bronią jest jad.
2. Bazyliszek w średniowieczu był postrzegany jako król węży (Kobielus, 2002, s. 62), następnie twierdzono, że ma ropusze oczy, głowę i szpony koguta, a ciało węża (Cooper, 1998, s. 23–24) lub że jest to kogut bądź indyk z ogonem węża lub jaszczurki i oczyma węża albo jaszczurki (Kopaliński, 1985, s. 84). Traktowany często jako symbol szatana, śmierci, grzechu i zazdrości (Kobielus, 2002, s. 66).
3. W RPG bazyliszek jest traktowany jako potwór wrogi człowiekowi; istota, przed którą należy się bronić.

#### BIES/BORUTA/SILVAN/ROKITA/LASOWY

1. **(Wo)** Biesy to kozłorogie i rogate stworzenia mieszkające w dziuplach i jaskiniach. Opiekują się lasem. Zdaniem niektórych nie lubią intruzów.  
**(A)** Boruta ma wygląd niewysokiego człowieka z krowim ogonkiem i kopytami zamiast stóp. Jest przyjaźnie nastawiony do ludzi: karmi głodnych, a zagubionym wskazuje drogę. Z drugiej strony intruzom

pragnącym znaleźć i zabrać jego skarby uprzykrza życie np. przez zatrucie wody; może nawet zabić.

**(W)** Silvan występuje pod postacią kozłoluda płci męskiej, Ma rogi, raciczki, końskie zęby i ogon. Lubi figle.

**(Z)** Lasowy to stwór o końskich nogach, owłosionym torsie i różkach.

2. W wyobrażeniach demonów leśnych zlał się wizerunek słowiańskiego biesa z chrześcijańskim diabłem, stąd wizerunek tej istoty jako owłosionego mężczyzny o nogach końskich z różkami na głowie. Duży wpływ na wyobrażenia tej postaci miała również mitologia grecko-rzymska z Panem i Faunem na czele (zob. Baranowski, 1965; Pełka, 1987; di Nola, 2001; Szyjewski, 2003). Grecki Pan wyobrażany był bowiem jako człowiek z nogami, rogami i uszami kozła (Kopaliński, 1985, s. 824).
3. W RPG to postać ambiwalentna, gdyż jednej strony jest to zazwyczaj przyjazny człowiekowi stworek, który lubi płatać figle, zaś z drugiej, jeśli wymusi to sytuacja, może być istotą bardzo złośliwą i uprzykrzającą życie.

## CHIMERA

1. **(D)** Chimera to postać o ciele kozy, głowie lwa lub kozy i ogonem zakończonym głową smoka. Ponadto ma smocze skrzydła.
2. W mitologii greckiej jest to zwierzę z głową, grzywą i łapami lwa, tułowiem kozy i ogonem węża. Niekiedy przedstawiane z trzema głowami: lwa, kozy i smoka bądź jako lew-smok z łbem kozy wyrastającym pośrodku grzbietu (Cooper, 1998, s. 39–40).
3. W narracyjnych grach fabularnych chimera jest wrogiem człowieka, potrafi wnikać w ludzkie myśli; może pożreć człowieka.

## DRZEWICA

1. **(A)** Drzewice są demonami o wyglądzie kobiet ze skórą przypominającą korę drzew, a w krainie zmarłych (Niwii) jeszcze bardziej upodabniają się do drzewa: na głowach zamiast włosów rosną im listki i owoce, a ciała stają się bardziej podobne do drzewa.  
**(Z)** Drzewica to ssak przypominający żubra, ma jednak kły i pazury.
2. Ponieważ w grze *Arkona* drzewice opiekują się drzewami, można je przyrównać do greckich driad.
3. W *Arkonie* drzewice jako opiekunki drzew atakują drwali i uprzykrzają im życie, kradnąc narzędzia i zapasy, mogą też mordować ich we śnie. Do pomocy w walce ze ścinającymi drzewa wzywają leśne zwierzęta. W *Złym Cieniu* hybryda o tym mianie zaliczana jest do zwierząt.

## ENT

1. **(D)** Jest to istota o wyglądzie drzewa, mająca twarz i kończyny.
2. Ent jest istotą wymyśloną przez Johna RONALDA REUELA TOLKIENA na potrzeby stworzonego przez niego świata – Śródziemia.
3. Podobnie jak drzewice z *Arkony*, entowie są obrońcami lasu. Do pomocy w walce wzywają rozmaite istoty zamieszkujące las.

## GARGULEC

1. **(Wo)** Gargulce to niskie, brodate istoty przypominające kamienne posągi, które wyglądają jak krasnoludy ze skrzydłami.
2. Gargulec (rzygacz) to pojęcie w architekturze oznaczające dekoracyjne zakończenie rynny, często w formie fantastycznej istoty.
3. W RPG gargulce zazwyczaj żywią się gołębiami, więc są neutralne w stosunku do ludzi, jednakże potrafią zaciekle bronić swojego terytorium zagrożonego np. podczas renowacji budynku.

## GRYF

1. **(Wo)** Zwierzę o ciele kotowatego, a skrzydła, głowę i – czasem – przednie łapy ma drapieżnego ptaka. Jego potężne skrzydła są zdolne przetrząść kręgosłup dorosłemu bykowi. Gryf ma dziesięciocentymetrowe pazury i twardy jak stal dziób. Gryfy mają naturę kotów, dużo śpią, rzadko polują, są samotnikami. Gryf szlachetny jest skrzyżowaniem lwa i orła, gryfon miejski to połączenie kota i sokoła, a gryf atlantydzki to jaguar z cechami kondora.

**(W)** Gryf to stwór o łbie i szponach orła oraz lwim tułowiu.

2. Gryf to twór o łbie i szponach orła oraz tułowiu lwa (Cooper, 1998, s. 69), ewentualnie również o uszach kota (Kobielus, 2002, s. 108). Gryf łączył ziemską siłę lwa i niebiańską energię orła, zaś ostro zakończone uszy były uważane za symbol czujności. W Biblii jednak gryfy zostały zaliczone do zwierząt nieczystych (s. 109).
3. W *Wolsungu* gryfy można udomowić i traktować jak zwierzątka domowe lub też wytresować je i wykorzystywać np. do namierzania magów. W *Wiedźminie* odżywiają się m.in. ludźmi, atakują dziobem i szponami.

## HARPIA

1. **(Wo)** Harpia to skrzyżowanie ptaka i niewielkiego humanoida. Pierwotna odmiana ma pióra tylko na skrzydłach, a harpia miejska jest opierzona od szyi w dół.

**(W)** Harpie to potwory wielkości ludzi, o kobiecych głowach i tułowiu oraz skrzydłach i nogach sępa. Rozszarpują swe ofiary szponami.

(D) Istoty podobne do ludzi, jednak zamiast nóg mają pazury, a z pleców i rąk wyrastają im skrzydła. Są łase na ludzkie mięso.

2. Harpia to mityczny stwór o głowie i piersi kobiety oraz ciele sępa. Wydziela cuchnący odór. Symbolizuje destrukcyjny aspekt kobiecej natury (Cooper, 1998, s. 72).
3. W narracyjnych grach fabularnych harpie są waloryzowane negatywnie, ponieważ odznaczają się złośliwością, kradną, porywają dzieci oraz polują na ludzi.

### HYDRA

1. (W) Hydra ma dziewięć węzowych głów osadzonych na ciele podobnym do psiego, wielkim jak u krokodyła.
2. W mitologii greckiej hydra była dziewięciogłowym wężem albo potworem o ciele podobnym do psa (tamże, s. 77).
3. Hydra jest niebezpiecznym potworem, dlatego bohaterowie *Wiedźmina* walczą z nią.

### ISTOTA Z GŁĘBIN

1. (Wo) To skrzyżowanie człowieka i ryby. Istoty te są „obślizgłe, gdzieś pokryte łuską, mają rybie oczy i pyski, a palce ich dłoni łączy błona”.
2. Jest to nawiązanie do twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta. Istoty z głębin występują w opowiadaniu *Widmo nad Innsmouth*.
3. Istoty te zostały wprowadzone do gry najprawdopodobniej dla urozmaicenia bestiariusza.

### KUROLISZEK

1. (W) Kuroliszek to istota wielkości indyka, pokryta pierzem, ma nietoperzowate skrzydła i sępi dziób. Atakuje od tyłu, mierząc dziobem w kręgosłup lub aortę.
2. Postać kuroliszka pojawia się u Pliniusza w *Historii Naturalnej* oraz w *De naturis verum* Neckhama. Jest to angielski *cockatrice* i starofrancuski *cocatrix*.
3. Wróg człowieka, często atakuje znienacka.

### LAMIA

1. (W) Lamia to wąż o kobiecej głowie mogący zamieniać się w piękną kobietę.
2. W mitologii greckiej była to królowa zamieniona w potwora o głowie i piersiach kobiety, ciele zwierzęcia, szponami na przednich nogach i kopytami na tylnych (Cooper, 1998, s. 138).
3. Lamia jest wrogiem ludzi, gdyż wysysa z nich krew.



### LATANIEC

1. **(Z)** Latańce są humanoidami o wyglądzie półmałpki z motylimi skrzydłami.
2. Brak informacji o innych wyobrażeniach tej postaci.
3. Są to istoty figlarne, np. chowają różne przedmioty.

### LESZY

1. **(W)** Przypomina on skrzyżowanie kota z niedźwiedziem, ponadto ma umiejętność metamorfozy w człowieka lub pień drzewa.  
W grach **(A)** i **(Wo)** jest to istota występująca pod dwiema postaciami: niedźwiedzia i człowieka, żbika i człowieka lub żubra i człowieka. Inaczej mówiąc, stwór ten ulega metamorfозie, jednakże jego wygląd nie przyjmuje cech hybrydalnych.
2. Leszy jest postacią z wierzeń słowiańskich, to opiekun lasu. Jest znany zarówno z wierzeń wschodniosłowiańskich, jak i polskich (Podgórska, Podgórski, 2005, s. 262–263).
3. W *Wiedźminie* to niebezpieczna istota atakująca zębami i szponami, w pozostałych grach to opiekun lasu.

### LYKANTROP

1. **(Wo)** Jest to hybryda człowieka i wilka z długimi pazurami i pełną zębów paszczą. W tej grze występuje też nosorożcołak, który przypomina bezwłosego goryla z głową nosorożca.  
**(A)** Wilkołak lub wilkołek to człowiek, który podczas pełni księżyca zmienia się w krzyżówkę człowieka i wilka, jest wówczas pokryty wilczym futrem, ma wilcze pazury i pysk. Odczuwa wtedy ogromny głód, który powoduje, że jest w stanie pożreć nawet własną rodzinę.  
**(W)** Lykantropy to zbiorcze określenie krwiożerczych bestii o kształtach pół zwierząt, pół ludzi. W grze występują kotołaki, wilkołaki i szczurołaki.  
**(D)** W tej grze istnieją następujące likantropy: gawronołaki, dzikołaki, szczurołaki, łabędziołaki, niedźwiedziolaki, tygrysołaki i nagi (istoty będące połączeniem człowieka i węża).  
**(Z)** Wilkołak to potężny wilk o kształtach humanoidalnych.
2. Wilkołactwo, zwane likantropią, to wiara w możliwość przemiany człowieka w wilka lub dowolne inne zwierzę (Słupecki, 1994, s. 5 i 161; zob. również: Słupecki, 1987; Petoia, 2004). Likantropia jest znana na całym świecie: w Afryce znana jest wiara w ludzi-lwy, lamparty i hieny, w Chinach w ludzi-lisy, na Syberii w niedźwiedziolaki, w Indiach w tygrysołaki, a w Indonezji w krokodyłaki.

3. Poza łabędziolakiem likantropy są nieprzyjazne ludziom. Chociaż istoty te ulegają metamorfozie<sup>7</sup>, to jednak w nowym wcieleniu wykazują cechy hybrydalne.

### MANTIKORA

1. **(W)** Mantikora to hybryda trzech zwierząt. Ma ciało lwa, skrzydła nietoperza i ogon skorpiona. Często poluje na ludzi, gdyż lubi ich mięso.  
**(D)** Istota posiadająca ciało lwa, twarz człowieka (starca) i ogon skorpiona.
2. Mantychora lub mantikora to podobny do lwa potwór z ludzką głową i ogonem skorpiona. Nazwa pochodzi od perskiego *mardkhora* ‘zabójca ludzi’ (Cooper, 1998, s. 160–161).
3. Bardzo niebezpieczne dla bohaterów stworzenie.

### MEDUZA

1. **(D)** Meduza to postać podobna do człowieka z węzami zamiast włosów.
2. W mitologii greckiej jest to jedna z trzech Gorgon, czyli potworów o zębach jak kły dzika, węzach zamiast włosów oraz wzroku przemieniającego ludzi w kamień (Kopaliński, 1985, s. 332, 673).
3. Jest niebezpieczna dla bohaterów, gdyż zabija wzrokiem.

### MINOTAUR

1. **(D)** i **(Wo)** Jest to postać ludzka z głową byka.
2. W mitologii greckiej pół byk, pół człowiek, symbol dzikiej natury (Cooper, 1998, s. 163). Miał ludzkie ciało i głowę byka, mieszkał w labiryncie zbudowanym przez Dedala, pożerał siedem dziewcząt i siedmiu młodzieńców rocznie, został zabity przez Tezeusza (Kopaliński, 1985, s. 695–696).
3. Minotaury są bardzo agresywne.

### NAVIA

1. **(Z)** Navia to gad o skrzydłach nietoperza i ptasim dziobie.
2. Brak informacji o innych wyobrażeniach tej postaci.
3. Navia jest niekiedy wykorzystywana jako wierzchowiec.

### PANEK

1. **(A)** Demon podobny do człowieka, ale zamiast rąk mający łapy z wilczyimi pazurami.

---

<sup>7</sup> O metamorfozie jako wierze m.in. w przemianę człowieka w roślinę lub kamień pisała Janina Abramowska (2007).

2. Brak informacji o innych wyobrażeniach tej postaci.
3. Panki są bardzo niebezpieczne dla bohaterów. Każdego, kogo spotkają, rozszarpią na strzępy.

### **RACHMAN**

1. (A) To stworzenie przypominające skrzyżowanie szczura z człowiekiem i mierzące ok. metra wzrostu. Rachmany żyją w dużych gromadach pod ziemią. Ich terytorium to cementarzyska i miejsca starych bitew.
2. Brak informacji o innych wyobrażeniach tej postaci.
3. Mordują wszystkich, którzy znajdą się na ich terytorium.

### **SKARBNIK**

1. (A) Jest to demon przypominający człekokształtną kamienną figurkę. Skarbniki żyją w kopalniach.
2. Skarbnik to znany z wierzeń górniczych duch opiekuńczy, ostrzegający górników przed niebezpieczeństwem. Mógł występować pod postacią człowieka (staruszka, dziecka, sztygara) lub zwierzęcia (żaby, konia, myszy) (Martin, 2005, s. 184).
3. W grze mają dar do wykrywania skarbów, stąd są lubiane przez górników. Są to jednak istoty ambiwalentne, albowiem w zależności od swego widzimisię mogą zaprowadzić ludzi do jam z duszących gazem bądź do podziemnych jezior mogących zalać kopalnię.

### **SKARBÓWC**

1. (A) Demon występujący pod postacią wilka i mający dodatkowo dwie głowy wężowe.
2. Brak informacji o innych wyobrażeniach tej postaci.
3. Bardzo niebezpieczny demon, który w zamian za obietnicę duszy pilnuje skarbów człowieka.

### **SKRZYDLATA MAŁPA**

1. (Wo) Skrzydlate małpy to małpy wszystkich typów i odmian z pierzastymi lub błoniastymi skrzydłami.
2. Skrzydlata małpa występuje w *Królowej Czarnego Wybrzeża* Roberta Ervina Howarda, w *Czarnoksiężniku z Krainy Oz* Franka Bauma oraz w grze *Earthdawn*.
3. Mistrzynie kradzieży; można je oswoić.

### SMOKOŻÓŁW

1. (W) Smokożółw przypomina ogromnego żółwia z długą szyją i zębatą paszczą (jak u smoka).
2. Stwór z pancerzem żółwia i głową smoka występuje w legendach chińskich. Postać pod nazwą żółwia smoczego pojawia się w grze *Warhammer*.
3. Wróg człowieka – atakuje statki i łodzie rybackie.

### STICHIJA

1. (A) Jest to demon, który w krainie zmarłych wygląda jak gigantyczna traszka z ludzkimi rysami twarzy, a w krainie żywych przypomina kobietę o pomarszczonej skórze.
2. Brak informacji o innych wyobrażeniach tej postaci.
3. Bardzo niebezpieczne. Żywią się duszami utopionych. Topią ludzi przechodzących brzegiem rzeki lub jeziora.

### SYRENA/TRYTON

1. (Wo) Syreny to ssaki wodne, hybrydy człowieka i ryby. Dolna część ciała to rybi tułów i ogon, a górna część jest ludzka. Syreni samiec to tryton. (W) Istota ta ma ludzki tułów zakończony ogonem ryby. Męska odmiana to tryton.
2. Znane są trzy wyobrażenia syren: pół kobiety, pół ptaki; pół kobiety, pół ryby; pół kobiety, pół osły (Cooper, 1998, s. 263). Niekiedy ich dolna część ciała miała kształt korpusu konia (Kobielus, 2002, s. 311). Syreny to personifikacje rozpustnej miłości i pokus cielesnych (s. 312).
3. Zazwyczaj są to istoty przyjazne ludziom, choć czasami potrafią zaplatać rybackie sieci. Syreny są inteligentnymi stworzeniami.

### WĘŻOWY CZŁOWIEK

1. (Wo) „Przypominają wyprostowane węże, obdarzone parą rąk i nóg. [...] Niektóre zaadaptowały ludzkie ubrania”.
2. Jest to nawiązanie do cyklu opowiadań o Kullu z Atlantydy autorstwa Howarda.
3. Istoty te zostały wprowadzone do gry najprawdopodobniej dla urozmaicenia bestiariusza. Według autorów gry pragną odzyskać władzę nad światem.

### WIESZCZ

1. (A) Demon, który wygląda jak sowa z ludzką głową. Jest sługą pana losu i przeznaczenia – kiedy wykrzyczy czyjeś imię, oznacza to, że dana osoba wkrótce umrze.

2. Wieszcz to postać demoniczna zwiastująca śmierć (Podgórska, Podgórski, 2005, s. 504). Znane są opowieści o sowie, której pohukiwania informują o nadchodzącej śmierci.
3. Zwiastun śmierci. Czasem człowiek może próbować zmienić swój los przez składanie demonowi ofiar, jednak nie ma pewności, że zachowa życie.

### WODNIK

1. (A) Wodnik to liczący pół metra człowieczek z rybimi oczami i błoną pławną między palcami rąk i nóg. Każdy z palców zakończony jest szponem. W Niwii (krainie zmarłych) zamiast dłoni istota ma szczypcę raka. Wodniki występujące w innych grach nie wykazują cech hybrydalnych.
2. Wodniki występują w wielu mitologiach: słowiańskiej, germańskiej, szkockiej itd. Z reguły są nieprzyjazne ludziom, chcą ich utopić (Sapkowski, 2001, s. 210–211).
3. W grze *Arkona* wodnik lubi topić ludzi.

### ZŁY

1. (Z) Złe to pół kozy, pół ludzie, podzielone symetrycznie z góry na dół. Mają bycze rogi.
2. Brak informacji o innych wyobrażeniach tej postaci
3. Są strażnikami bram piekielnych. Jeżeli któryś z bohaterów chce, może zakupić u złych truciznę. Nie musi oddawać w zamian duszy ani ciała, ale powinien uśmiercić kogoś i przynieść jego głowę.

## 5. Wnioski

Z sześciu bestiariuszy RPG (pięciu polskich i jednego czeskiego) wyekscerpowano i poddano analizie wizerunki trzydziestu jeden hybryd. Biorąc pod uwagę wszystkie istoty zawarte w bestiariuszach, nie jest to liczba imponująca. Dla naszych celów jest ona jednak wystarczająca i pozwala dokonać pewnych uogólnień.

Na temat dwudziestu czterech hybryd udało się znaleźć poświadczenia w innych tekstach kultury. Niektóre znane były już w starożytności, inne zaś zostały stworzone współcześnie, na użytek literatury i kultury popularnej. Pozostałe stworzenia, a jest ich siedem, wydają się oryginalnymi twórcami autorów gier. W przypadku dwóch hybryd – leszego i drzewicy – mamy do czynienia z odrębnymi wyobrażeniami. W zależności od gry leszy przypomina istotę z wierzeń słowiańskich bądź inny twór, stworzony przez wyobraźnię autorską. Z kolei drzewica w jednym systemie RPG przypomina grecką driadę, w innym zaś jest wytworem oryginalnym autora gry.

Zazwyczaj rola danej hybrydy w grze jest negatywna, rzadziej neutralna bądź pozytywna. Istotne jest to, iż autorzy, wzorując się na gotowych kulturowych wyobrażeniach hybryd, nie zmieniali w grze ich funkcji i charakteru. Jeżeli więc w mitologii Meduza zabijała wzrokiem, to podobne właściwości ma w narracyjnej grze fabularnej. Dla graczy hybrydy, podobnie jak inne bestie, pełnią przede wszystkim funkcję pomocniczą, pozwalają lepiej poczuć realia świata danej gry, są pewnym urozmaiceniem, mogą być również elementem nowej przygody bądź zadania dla bohaterów.

Należy zaznaczyć, iż hybrydy stworzone przez autorów gier nie odbiegają zbyt daleko od tych, które są znane ludzkości od lat, co jest interesujące z antropologicznego punktu widzenia. Mało przekonujące wydaje się tłumaczenie, iż świadczy to o ograniczonej wyobraźni autorów gier, ponieważ inne elementy podręczników świadczą o ich bogatej fantazji. Wydaje się, iż autorzy uznali, że bardziej wymyślne stworzenia nie będą pasować do świata przedstawionego i konwencji gry. Jeżeli świat danego systemu miał przypominać przedchrześcijańską Polskę, to należało zasiedlić go istotami z mitologii słowiańskiej<sup>8</sup>. Przykłady istot scyborgizowanych są typowe tylko dla gry *Neuroshima*, ponieważ pasują one do konwencji świata postapokaliptycznego.

Zdaniem wielu współczesna kultura popularna nie tworzy oryginalnych rzeczy, lecz przetwarza stare i z nich próbuje wykrzesać nową jakość. Jak pisze Katarzyna Bocian, „ciało tzw. obcych nie jest ludzkie, lecz budują je «ludzkie» elementy: stąd obrazy postaci skarłałych czy garbatych, o niezwykłym, anatomopatologicznym wizerunku [...]. Inwencja twórców owej patologicznej anatomii wydaje się być niezmiernie ograniczona, lecz w gruncie rzeczy ogranicza się do zniekształceń bądź połączenia ludzkiego ciała z elementami ciał zwierząt” (Bocian, 2009, s. 237). Hybrydy nie są więc tak do końca obce; są nam bliższe, niż mogłoby się wydawać.

Reasumując, należy stwierdzić, iż dawne wizerunki istot hybrydalnych zostały w dużym stopniu przejęte przez współczesną kulturę popularną, której częścią są narracyjne gry fabularne.

## TEKSTY ŹRÓDŁOWE

Ganszyniec, A. (2009). *Wolsung. Magia Wieku Pary. Fabularna gra akcji*. Kraków: Kuźnia Gier.

Greczyszyn, J.S. (1995). *Zły Cień. Kruki Urojenia*. Łócieniec: SZAMAN.

Janusz, J. (kier. projektu). (2003). *Arkona*. Warszawa: S.PRINT.

Ježek, M. (2006). *Dračí Doupě plus. Bestiář*. Ostrava: Altar.

---

<sup>8</sup> Niektórzy autorzy podają na końcu podręcznika bibliografię, z której korzystali podczas opracowywania systemu gry.

- Marszałik, M., Nowak-Kreyer, M., Studniarek, M., Kreczmar T. (2001). *Wiedźmin. Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*. Warszawa: MAG.
- Oracz, M., Szyma, R. (red.). (bez daty). *Neuroshima. Bestiariusz: Maszyny*. Gliwice: Portal.
- Szyma, R. (red.). (bez daty). *Neuroshima. Bestiariusz: Bestie*. Gliwice: Portal.

## LITERATURA PRZEDMIOTU

- Abramowska, J. (2007). *Metamorfozy*. W: P. Kowalski, K. Łeńska-Bąk, M. Sztandara (red.), *Bestie, żywy inwentarz i bracia mniejsi. Motywy zwierzęce w mitologiach, sztuce i życiu codziennym* (s. 33–48). Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Antonín, L. (2003). *Bestiář. Bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Půdorys.
- Baranowski, B. (1965). *Pożegnanie z diabłem i czarownicą*. Łódź: Wydawnictwo Łódzkie.
- Bocian, K. (2009). *Odmienne stany cielesności. Antropologia ciała w polskiej literaturze fantastyczno-naukowej (1989-2005)*. Kraków: Collegium Columbinum.
- Borges, J.L., przy współpracy M. Guerrero (1983). *Zoologia fantastyczna* (tłum. Z. Chądzyńska). Warszawa: Czytelnik.
- Cooper, J.C. (1998). *Zwierzęta symboliczne i mityczne* (tłum. A. Kozłowska-Ryś, L. Ryś). Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.
- Day, D. (2001). *Bestiariusz Tolkienowski* (tłum. R. Giedrojc, J. Kokot, J.Z. Lichański). Poznań: Zysk i S-ka.
- Dubowik, H. (1999). *Fantastyka w literaturze polskiej. Dzieje motywów fantastycznych w zarysie*. Bydgoszcz: Towarzystwo Miłośników Wilna i Ziemi Wileńskiej. Oddział w Bydgoszczy.
- Fajnsztejn, D. (1938). *Potwory fantastyczne w wierzeniach i mitach*. Wilno: Towarzystwo Przyjaciół Nauk.
- И.М. Голь, Ф.А. Елоева, Д.Н. Норин, Е.М. Стрельцова (red.). (1999). *Мифологический bestiarius*. Калининград: Янтар.
- Gondowicz, J. (2007). *Zoologia fantastyczna uzupełniona (uzupełniona)*. Warszawa: CiS.
- Has-Tokarz, A. (2010). *Horror w literaturze współczesnej i filmie*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Иванова-Казас, О.М. (2004). *Мифологическая зоология*. Санкт-Петербург: Филологический факультет СПбГУ.
- Klinger, W. (1949). *Wschodnioeuropejskie rusalki i pokrewne postaci demonologii ludowej a tradycja grecko-rzymska*. Lublin – Kraków: Wydawnictwo Polskiego Towarzystwa Ludoznawczego.
- Kobielus, S. (2002). *Bestiariusz chrześcijański. Zwierzęta w symbolice i interpretacji. Starożytność i średniowiecze*. Warszawa: PAX.
- Kopaliński, W. (1985). *Słownik mitów i tradycji kultury*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Kowalski, P. (2000). *Zwierozczłekoupiory, wampiry i inne bestie. Krwiożercze potwory i erozja symbolicznej interpretacji*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Martin, K., (2005). Wierzenia i przesady górnicze jako nieformalny kodeks pracy. *Prace Naukowe Instytutu Górnictwa Politechniki Wrocławskiej*, 43, 183–186. Online: <[www.historia-gornictwa.pwr.wroc.pl/wp-content/uploads/19Martin-Wierzenia\\_i\\_przesady\\_gornicze.pdf](http://www.historia-gornictwa.pwr.wroc.pl/wp-content/uploads/19Martin-Wierzenia_i_przesady_gornicze.pdf)>. Data dostępu: 26 grudnia 2011.

- Mode, H. (1977). *Stwory mityczne i demony. Fantastyczny świat istot mieszanych* (tłum. A.M. Linke). Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- di Nola, A.M. (2001). *Diabeł: o formach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowroziej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość* (tłum. I. Kania). Kraków: Universitas.
- Pełka, L.J. (1987). *Polska demonologia ludowa*. Warszawa: Iskry.
- Petioia, E. (2004). *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności* (tłum. A. Pers i in.). Kraków: Universitas.
- Podgórska, B., Podgórski, A. (2005). *Wielka księga demonów polskich. Leksykon i antologia demonologii ludowej*. Katowice: KOS.
- Rudolf, E. (2001). *Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej*. Wałbrzych: Wydawnictwo PWSZ Wałbrzych.
- Sapkowski, A. (2001). *Rękopis znaleziony w Smoczej Jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*. Warszawa: superNOWA.
- Słupecki, L.P. (1987). *Wilkołactwo*. Warszawa: Iskry.
- Słupecki, L.P. (1994). *Wojownicy i wilkołaki*. Warszawa: Alfa-Wero.
- Szyjewski, A. (2003). *Religia Słowian*. Kraków: WAM.

**mgr Henryk Duszyński**, lingwista stosowany, asystent w Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz, henryk\_duszynski@interia.pl

## **Gryfy, harpie, syreny i inne stwory – o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych**

### **Abstrakt**

*Przedmiotem niniejszej pracy są istoty hybrydalne występujące w podręcznikach narracyjnych gier fabularnych. Celem pracy jest przedstawienie klasyfikacji istot hybrydalnych, określenie pochodzenia hybryd występujących w wybranych systemach narracyjnych gier fabularnych, wyznaczenie funkcji hybryd w grach oraz ustalenie, czy i w jaki sposób dawne wyobrażenia hybryd zostały przekształcone przez autorów poszczególnych gier.*

*Badania prowadzono metodą analizy tekstów bestiariuszy wybranych narracyjnych gier fabularnych.*

**Słowa kluczowe:** *bestiariusz, hybrydy, narracyjne gry fabularne*