

Από τον αναγνώστη στον παίκτη: η ιδιότυπη αφήγηση των Role Playing Games

ΠΜΣ στη Δημιουργική Γραφή

Επιβλέπων καθηγητής: Κουμασίδης Ιορδάνης

Εκπόνηση διπλωματικής εργασίας: Μπακογεώργου Ελένη, Α.Μ.: 515758

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στον επιβλέποντα καθηγητή μου, κ. Κουμασίδη Ιορδάνη για την καθοδήγηση και την υποστήριξή του κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της παρούσας διπλωματικής εργασίας, καθώς και την υπομονή του για τη συνολική χρονική διάρκεια.

Επίσης, ευχαριστώ τους οικείους μου για την αμέριστη συμπαράσταση, υπομονή και χρόνο από την αρχή έως το τέλος του Μεταπτυχιακού αυτού προγράμματος.

Ευχαριστώ θερμά τον Ρέντα Κωνσταντίνο και τη Γάκη Θεοδοσία, για την πολύτιμη συμβολή τους και την άμεση διαμεσολάβησή τους προκειμένου να ολοκληρωθεί η συλλογή σχετικών στοιχείων και ελληνικών μεταφράσεων από τα archives του RPG Greek Guild (Ομάδα Ελλήνων παικτών RPGs στο Facebook) και του Ελληνικού Συλλόγου Παιχνιδιών Ρόλων Στρατηγικής Ε.Σ.Παι.Ρο.Σ.



Πηγή: Στιγμιότυπο οθόνης από το UnEpic, ένα role-playing platformer video game που αναπτύχθηκε από τον Francisco Téllez de Meneses μαζί με άλλους συνεργάτες ενώ δημοσιεύτηκε από τη Ninagamers για πλατφόρμες των Windows, MacOS, Linux, Wii U, PlayStation Vita, PlayStation 4, Xbox One, και Nintendo Switch.

Αυτοβιογραφικό Φύλλο Χαρακτήρα

Όνομα χαρακτήρα: Ελένη

Φυλή: Άνθρωπος

Κλάση: Μεταπτυχιακή Σπουδάστρια

Νοοτροπία: Ουδέτερη Καλή (Neutral Good)

Σειρά Περιπετειών: Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών στο Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Επίπεδο: 8

Περιγραφή

Ανάστημα: Μέτριο

Μάτια: Καστανά

Μαλλιά: Ξανθά

Ηλικία: Έτη πολλών φεγγαριών

Σκορ Ικανοτήτων (Ability Scores)

- Δύναμη (Strength): 8 (-1)
- Ευφυΐα (Intelligence): 17 (+3)
- Επιδεξιότητα (Dexterity): 8 (-1)
- Σοφία (Wisdom): 14 (+2)
- Κράση (Constitution): 9 (-1)
- Χάρisma (Charisma): 17 (+2)

Ζαριές Διάσωσης (Saving Throws)

- **Αντοχής (Fortitude):** +4 σε όλες τις νυχτερινές προτεινόμενες διορθώσεις
- **Αντανεκτικότητας (Reflexes):** +3 απέναντι σε στοίβες βιβλίων που πέφτουν
- **Θέλησης (Will):** +4 απέναντι σε επιβλέποντες διπλωματικής εργασίας

Συντελεστής πρωτοβουλίας (Initiative): +6

Βασικός συντελεστής επίθεσης (Base attack): +7

Αμυντική κλάση (Armor class): 10

Πόντοι ζωής (Hit points): 79 (όσες και οι σελίδες της παρούσας διπλωματικής)

Εξοπλισμός (Gear): Σακίδιο πλάτης, κούπα καφέ, 69 βιβλιογραφικές πηγές, +1 ηλεκτρονικός υπολογιστής

Ταμείο (Funds): 0 χρυσά νομίσματα

Δεξιότητες (Feats)

- **Ισορροπία (Balance):** Αυτή η δεξιότητα επιτρέπει στον χρήστη να ισορροπεί εργασία, συγγραφή διπλωματικής και ρόλο νέας μητέρας ταυτόχρονα.
- **Ανθεκτικότητα (Endurance):** Με αυτή τη δεξιότητα ο χρήστης μπορεί να επιβιώσει μόνο με 4 ώρες ύπνου κάθε νύχτα, όχι απαραίτητα συνεχόμενες.

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να μελετήσει βασικές εφαρμογές της Θεωρίας της Αφήγησης στον φανταστικό κόσμο και τη βασική δομή των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων. Παράλληλα, μελετώνται κατόπιν παράθεσης σχετικού θεωρητικού υποβάθρου, οι διαφορές κι οι ομοιότητες μεταξύ «παραδοσιακής» λογοτεχνικής αφήγησης και αφήγησης σε επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων. Επεκτείνοντας τη σύγκριση των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων, παρουσιάζονται πολύ επιφανειακά εξελίξεις στον τομέα της ψυχικής υγείας όπου έχουν χρησιμοποιηθεί, ώστε να λειτουργήσουν ως μέρος της θεραπευτικής μεθόδου.

Μετά την ολοκλήρωση του θεωρητικού μέρους, παρουσιάζεται το δημιουργικό μέρος που αφορά στη συγγραφή και παρουσίαση του σεναρίου, αρχικό στήσιμο δευτερευόντων χαρακτήρων και σκηνικών, μαζί με τη συγγραφή του εισαγωγικού πρώτου κεφαλαίου σε μια περιπέτεια DnD. Ακολουθεί η αναλυτική αντιπαράθεση και αναφορά εφαρμογών από τη θεωρία στο μέρος περιπέτειας που έχει γραφτεί.

Λέξεις κλειδιά: αφήγηση, επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, παραδοσιακή αφήγηση, dungeons and dragons, συγγραφή περιπέτειας

Abstract

The purpose of this thesis is to study basic applications of Narrative Theory in the fictional world and the basic structure of tabletop role-playing games. At the same time, the differences and similarities between traditional literature storytelling and storytelling in tabletop role-playing games are being studied, after providing a relevant theoretical background. After comparing tabletop role-playing games and traditional literature storytelling methods, the recent use of tabletop role-playing games in the mental health field is highlighted.

In addition to completing the theoretical part, the creative work is presented, covering the scenario idea and teaser, the initial setup of secondary characters and settings, and the first introductory chapter of a DnD adventure. Eventually, the adventure chapter is followed by an analytical comparison and references to applications of the theory presented earlier to the adventure part that has been written.

Key words: storytelling, tabletop role play games, traditional storytelling, dungeons and dragons, adventure writing

Πίνακας Περιεχομένων

Ευχαριστίες	2
Αυτοβιογραφικό Φύλλο Χαρακτήρα.....	3
Περίληψη	4
Abstract	5
Πίνακας Περιεχομένων	7
Εισαγωγή	9
Δομή της εργασίας	9
Κεφάλαιο 1: Αφήγηση και Παιχνίδι Ρόλων	11
Αφήγηση (Storytelling)	11
Είδη αφήγησης.....	12
Συστατικά της Αφήγησης	13
Αφηγητής	14
Χαρακτήρες - Ήρωες.....	15
Αναγνώστης/ ακροατής	18
Παιχνίδι – Παιχνίδι Ρόλων	20
Παίκτης στο Παιχνίδι Ρόλων	20
GDN Model και Συμπεριφορές Παικτών στα RPGs.....	20
Κεφάλαιο 2: Επιτραπέζια Παιχνίδια Ρόλων	24
Ορισμός και Βασικά Στοιχεία Διάκρισης	24
Ιστορική αναδρομή.....	25
Σκοπός του παιχνιδιού.....	27
Δημιουργία χαρακτήρων	27
Συμμετέχοντα Πρόσωπα σε ένα RPG.....	28
Παίκτες	28
Game Master/Dungeon Master	29
Ομάδα Παικτών (Party)	30
In character VS out of character	30
Βασικά Εγχειρίδια Κανόνων DnD.....	31

Κεφάλαιο 3: Σύγκριση Παραδοσιακής Αφήγησης και Αφήγησης σε Επιτραπέζια	
Παιχνίδια Ρόλων	34
Συγγραφείς Επηρεασμένοι από Αφήγηση των Παιχνιδιών Ρόλων.....	39
Δημιουργία Νέου Είδους (genre) στη Λογοτεχνία: LitRPG	40
Κεφάλαιο 4: Συγγραφή και Στήσιμο 1 ^{ου} Επιπέδου ενός Σεναρίου Μικρής Περιπέτειας .	43
Το ξύπνημα αρχαίων εχθρών της Ατλαντίδας: η αναζήτηση του σκήπτρου του Ζόλαν	
.....	43
Εισαγωγή προς GM	43
Πριν Ξεκινήσετε την Περιπέτεια.....	44
Σύνοψη Σεναρίου	44
Teaser	45
Πρώτο Επίπεδο Περιπέτειας.....	46
Η Αρχή	46
Μηχανισμοί Παιχνιδιού	51
Λάφυρα	55
NPCs.....	58
Κεφάλαιο 5: Ανάλυση του Σεναρίου και Χαρακτήρων με βάση τη Θεωρία	60
Επίλογος	67
Βιβλιογραφία	68
Παράρτημα.....	76
Φύλλο Χαρακτήρα μεταφρασμένο στα Ελληνικά	76
Απόσπασμα Διαλόγου	78

Εισαγωγή

Το κυριότερο ερευνητικό ερώτημα στο οποίο καλείται να απαντήσει η παρούσα εργασία αφορά τον εντοπισμό και εφαρμογή λογοτεχνικών λειτουργιών στην ιδιότυπη αφήγηση των παιχνιδιών ρόλων, πράγμα το οποίο υλοποιείται στο δημιουργικό μέρος της εργασίας. Το δευτερεύον ερευνητικό ερώτημα που θα μας απασχολήσει και παρουσιάζεται στο θεωρητικό μέρος, αφορά τη σύγκριση παραδοσιακής αφήγησης με αυτή των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων και όπως έμμεσα προϋδεάζει ο τίτλος, γιατί η αφήγηση στα παιχνίδια ρόλων παρουσιάζει περισσότερα μετρήσιμα ή πιο απτά πλεονεκτήματα για τα συμμετέχοντα μέρη.

Δομή της εργασίας

Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας παρουσιάζεται αρχικά, η αφήγηση, τα είδη της και τα συστατικά της, βασική χαρακτηρισολογία με βάση διάφορες δημοφιλείς κατηγοριοποιήσεις που εμφανίζονται στη βιβλιογραφία. Παρουσιάζεται στη συνέχεια το παιχνίδι ρόλων σαν ορισμός, για το οποίο γίνεται εκτενέστερη ενασχόληση στο επόμενο κεφάλαιο. Στο δεύτερο κεφάλαιο, γίνεται μια εισαγωγή για τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, ιστορικά το πώς εξελίχθηκαν μέχρι να φτάσουμε στο σήμερα και τις ψηφιακές μορφές τους. Καθ' όλη τη χρονική πορεία εξέλιξης τους, το δημοφιλέστερο και πιο αντιπροσωπευτικό της κατηγορίας αυτής ήταν και εξακολουθεί να είναι το Dungeons and Dragons, το οποίο αναλύεται στη συνέχεια από άποψης παικτών, κανόνων, χαρακτήρων, σκηνικών και τέλος γενικότερου στησίματος ως προς την αφήγηση που εμπεριέχεται σε αυτό. Στο τρίτο κεφάλαιο της εργασίας, παρουσιάζεται η κυρίως σύγκριση: από τη μια τι νοούμε ως παραδοσιακή αφήγηση και ποιες οι κύριες διαφορές αυτού σε σχέση με την αφήγηση όπως αυτή, τη συναντάμε μέσα στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων. Τέλος, στο τέταρτο κεφάλαιο έχουμε τη δημιουργία ενός πρώτου μέρους σεναρίου για μια μικρής διάρκειας περιπέτεια Dungeons and Dragons. Ακολουθεί ένα κεφάλαιο με την ανάλυση για το πως δομήθηκε το σενάριο με βάση τους μηχανισμούς που έχουν παρουσιαστεί στο θεωρητικό μέρος. Ολοκληρώνεται το σύνολο της παρούσας μελέτης με το σύνολο της βιβλιογραφίας που έχει χρησιμοποιηθεί, καθώς και το παράρτημα όπου παρουσιάζεται συμπληρωματικό υλικό και παραδείγματα που αποσκοπούν στην καλύτερη κατανόηση επιμέρους τεχνικών ή εννοιών στο κυρίως κείμενο.

Θεωρητικό Μέρος

Κεφάλαιο 1: Αφήγηση και Παιχνίδι Ρόλων

Αν σήμερα το πρωί, χωρίς καμιά διάθεση έρευνας ή επιστημονικότητας, κάνουμε μια αναζήτηση στο διαδίκτυο με τον όρο Role Playing Games (εφεξής RPGs), έχοντας απλώς την απορία σε τι αφορούν αυτά τα παιχνίδια και ποιος ο σκοπός τους, θα καταλήξουμε σε έναν ορισμό (απόσπασμα¹ «Purpose», Wikipedia Contributors, 2026d) συνοψίζοντας την ουσία τους:

Τόσο οι συγγραφείς όσο και οι μεγαλύτεροι εκδότες των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων (RPGs) τα θεωρούν μια μορφή διαδραστικής και συμμετοχικής αφήγησης (storytelling). Τα γεγονότα, οι χαρακτήρες και η αφηγηματική δομή προσδίδουν την αφηγηματική εμπειρία κι έτσι το παιχνίδι δεν χρειάζεται να έχει ισχυρά δομημένη πλοκή. Η βασική διαφορά ανάμεσα στα παιχνίδια ρόλων και την παραδοσιακή μυθοπλασία (fiction) είναι η αλληλεπίδραση. Ενώ ο θεατής μιας τηλεοπτικής σειράς είναι ένας παθητικός παρατηρητής, ο παίκτης σ' ένα παιχνίδι ρόλων κάνει επιλογές που επηρεάζουν την εξέλιξη της ιστορίας. Έτσι, τα παιχνίδια ρόλων συνεχίζουν την παλαιότερη παράδοση των αφηγηματικών παιχνιδιών όπου μια μικρή παρέα φίλων δημιουργούσαν συνεργατικά μια ιστορία (GURPS, 2004), (Harrigan & Wardrip-Fruin, 2010), (Rein-Hagen et al., 1994, p. Chapter 1), (Heinsoo et al., 2008, p. Chapter 1), (Heliö, 2004), (Waskul & Lust, 2004).

Η θέση αυτή ήταν και το έναυσμα για τούτη τη διπλωματική εργασία: η εφαρμογή της αφήγησης στην περίπτωση των Role Playing Games και τα διαφορετικά χαρακτηριστικά μεταξύ συμμετεχόντων στην αφήγηση παικτών έναντι αναγνωστών μιας ιστορίας. Πριν ασχοληθούμε, όμως, με αυτά τα ερωτήματα, ας θεμελιώσουμε το πλαίσιο και τους όρους πάνω στους οποίους θα κινηθούμε.

Αφήγηση (Storytelling)

Η αφήγηση υπάρχει από αρχαιότατων χρόνων στον ανθρώπινο κόσμο και αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο διατήρησης/μετάδοσης πολιτιστικής ταυτότητας, ηθών και εθίμων των ανθρώπων. Όπως αναφέρει και ο νευροεπιστήμονας A. Damasio¹: «*Η αφήγηση είναι κάτι που οι άνθρωποι εγκέφαλοι κάνουν από τη φύση τους, συνέχεια και ανεπιφύλακτα. Δεν πρέπει να μας εκπλήσσει το γεγονός ότι οι ιστορίες διαχέονταν σε όλες τις ανθρώπινες κοινωνίες και κουλτούρες*» (Damasio, 2010). Οι άνθρωποι χρησιμοποιούσαν την αφήγηση για να μεταδώσουν την εμπειρία τους, τις προσωπικές τους πεποιθήσεις, για να εκπαιδεύσουν άλλους, για να μεταλαμπαδεύσουν κομμάτια του εαυτού τους στους

¹ Μετάφραση της γράφουσας

γύρω τους και στην επόμενη γενιά. Σαν εργαλείο πολλές φορές μας βοηθάει να καταλάβουμε ακόμα και το ποιοι είμαστε: αποτελεί το μέσο ώστε να επικοινωνήσουμε πολλές φορές κάτι βαθύτερο και πληροφορίες με ιδιαίτερο νόημα ή κάποιο ηθικό δίδαγμα (Manolescu, 2025).

Η αφήγηση μπορούσε παραδοσιακά να είναι γραπτή ή προφορική και το κυριότερο μέσο, διά του οποίου διασώζεται πιο έντονα στο πέρασμα του χρόνου, είναι η λογοτεχνία: μέσα από αυτή έχουμε την ευκαιρία να μελετήσουμε καλύτερα, από τις αρχές του ανθρώπινου πολιτισμού, ό,τι διασώζεται στα διάφορα στάδια του, την επίδραση και τη δύναμη αυτής. Σύμφωνα με τον Glatch (2021), η αφήγηση είναι ένας τρόπος ύφανσης του λόγου σε μια ιστορία με συνοχή, με σκοπό να αποδοθεί η τελική εμπειρία όσο το δυνατόν πιο πειστικά, περιγραφικά και να κινήσει το ενδιαφέρον του τελικού ακροατή. Ως αφήγηση νοείται η διαδικασία παρουσίασης μέσω του λόγου (προφορικού ή γραπτού) μιας σειράς γεγονότων ή καταστάσεων. Οι πληροφορίες οργανώνονται με τέτοιο τρόπο που να μπορούν να έχουν κάποιο μήνυμα, να συγκροτούν μια ιστορία. Η αφήγηση έχει ως χαρακτηριστικά της την πλοκή, τους χαρακτήρες, τον χρόνο και τον χώρο, ενώ σύμφωνα με τον Genette (1980) διακρίνεται σε τρία επίπεδα²: την ιστορία (γεγονότα), το αφήγημα (δομή) και την αφήγηση (αφηγηματική πράξη). Καθώς η αφήγηση μπορεί να είναι γραπτή ή προφορική, ως αποδέκτες της νοούνται οι αναγνώστες ή οι ακροατές. Αντιλαμβανόμαστε ότι ακόμα και μέσα από τέτοιους απλούς και κατανοητούς ορισμούς, δεν καταφέρνουμε πάντα να αποδώσουμε πραγματικά το εύρος ιδιοτήτων και λειτουργιών της αφήγησης, τι εξυπηρετεί, τι επικοινωνεί και πόσο επηρεάζει τόσο αυτόν που αφηγείται, όσο και τους αποδέκτες της ιστορίας.

Είδη αφήγησης

Όσον αφορά κατηγοριοποιήσεις της αφήγησης, μπορούμε να εντοπίσουμε διαφορετικούς τρόπους διαχωρισμούς της ανά χαρακτηριστικό στο οποίο εστιάζει κάποιος για να χωρίσει τα είδη, σε μεγάλο μέρος της βιβλιογραφίας. Ένας πρώτος διαχωρισμός αφήγησης μπορεί να εντοπιστεί με βάση το μέσο επικοινωνίας την ιστορία μας (Hou, 2025) που κάθε τρόπος είναι γεμάτος με πολιτισμικά ποικίλες μορφές και είδη:

- Προφορική, εάν χρησιμοποιείται προφορικός λόγος

² Μετάφραση της γράφουσας από την αγγλική έκδοση του συγγράμματος του Genette

- Γραπτή, εάν χρησιμοποιείται γραπτός λόγος
- Ψηφιακή, εάν χρησιμοποιούνται και άλλα υποστηρικτικά μέσα όπως βιντεοκάμερα, φωτογραφική μηχανή, ταινίες μικρού μήκους με σκοπό να βοηθήσουν τον αφηγητή να πει την ιστορία του. Στα βοηθητικά μέσα εντάσσονται και τα κοινωνικά δίκτυα, τα προγράμματα επεξεργασίας ήχου, εικόνας, καταγραφής που χρησιμοποιούνται για τη διευκόλυνση του αφηγητή να πει αυτό που θέλει.
- Οπτική, εάν χρησιμοποιείται ένα σύνολο χαρτών, εικόνων, μοντέλων και παιχνιδιών έτσι ώστε ο ακροατής να δημιουργήσει μια σαφέστερη εικόνα/ιδέα στο μυαλό του γύρω από την ιστορία.
- Με επιτελεστικές τέχνες ή παραστατικές τέχνες, εάν χρησιμοποιείται το θέατρο, η συγγραφή στίχων, η ζωγραφική, ο χορός κ.α.

Ένας άλλος διαχωρισμός της αφήγησης αφορά τον βαθμό εμπλοκής του τελικού ακροατή προς απόδοσης της ιστορίας (Hendrickson, 2026):

- Παραδοσιακή αφήγηση, όπου ο αφηγητής μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιες εικόνες συμπληρωματικά για να βοηθήσει την αντίληψη του τελικού ακροατή
- Αφήγηση μέσα από ανάγνωση γραπτού κειμένου, όπου ο αφηγητής διαβάζει γραπτό λόγο προς το κοινό του και αλλάζει τον τόνο, ύφος φωνής του ανάλογα, προς υποβοήθηση της αντίληψης του τελικού ακροατή
- Διαδραστική αφήγηση, όπου ο αφηγητής σε κάθε κομβικό σημείο της πλοκής της ιστορίας σταματάει, ρωτάει τους ακροατές, ζητάει να ακούσει τις σκέψεις τους, αλλάζει ίσως και σημεία ανάλογα με την επιλογή τους.

Οι διαχωρισμοί αυτοί, όντας από τους πολλούς και διάφορους που έχουν απασχολήσει την ακαδημαϊκή και μη κοινότητα, επιλέχθηκαν επειδή φέρνουν ένα βήμα πιο κοντά προς την κατανόηση και γέννηση των διαδραστικών παιχνιδιών ρόλων σε συνδυασμό με την αφήγηση.

Συστατικά της Αφήγησης

Συνεχίζοντας με τα βασικά συστατικά της, η αφήγηση περιλαμβάνει έναν αφηγητή, μια συγκεκριμένη ιστορία με χαρακτήρες και γεγονότα, και το κοινό στο οποίο θέλουμε να απευθυνθούμε. Για να συμβεί αυτό ξεκινάμε πάντα με την παραδοχή ότι το κοινό στο οποίο απευθυνόμαστε μπορεί να ακούσει, να διαβάσει ή να είναι ικανό και για τα δύο. Η

βασική αυτή παραδοχή που ευκόλως εννοείται και με βάση τη γενικότερη εικόνα της ανθρωπότητας ανά τα έτη, δεν είναι πάντα εννοούμενη καθιστώντας και την πρόσβαση σε αυτή στην πληροφορία μόνο για όσους έχουν τις εν λόγω ικανότητες/δυνατότητες.

Αφηγητής

Ξεκινώντας πρέπει να αναφερθεί ότι το πρόσωπο που θα πει την ιστορία δεν είναι πάντα το πρόσωπο το οποίο έγραψε ή έζησε την ιστορία. Ταυτίζεται στις περιπτώσεις αυτοβιογραφίας, απομνημονευμάτων και ημερολογίου. Πολλές φορές ο αφηγητής αποτελεί ένα πλασματικό πρόσωπο, φτιαγμένο από το συγγραφέα, που θα γίνει ο μεσάζων μεταξύ συγγραφέα και κοινού και αναλαμβάνει την ευθύνη της αφηγηματικής πράξης με τη φωνή του (Genette, 1980). Ένας σημαντικός διαχωρισμός για τον αφηγητή είναι στο ότι στο αφήγημα που αναλαμβάνει, δηλαδή ο τρόπος/φωνή/βοηθητικά μέσα που θα χρησιμοποιηθούν, και η ιστορία, δηλαδή το περιεχόμενο της αφήγησης, δεν ταυτίζονται (Genette, 1980). Σύμφωνα με την ανάλυση του Καψωμένου (2011), ο αφηγητής μπορεί να προσδιοριστεί από τις ενέργειες του ως προς το αφήγημα ή την ιστορία που θα αφηγηθεί, στις παρακάτω κατηγορίες:

- Ως τον τρόπο που χρωματίζει το αφήγημα:
 - Μπορεί να είναι αφηγηματικός, δηλαδή να εστιάζει να επικοινωνήσει την ιστορία στους αναγνώστες/ακροατές.
 - Μπορεί να είναι σκηνοθετικός/οργανωτικός, δηλαδή οργανώνει έτσι το υλικό, τα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν ώστε να πετύχει τη μεγαλύτερη δυνατή συμμετοχή των δεκτών στην πλοκή.
 - Μπορεί να είναι επικοινωνιακός, δηλαδή να αφηγηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε ο δέκτης να νιώθει κοντά στο περιεχόμενο που λαμβάνει.
 - Μπορεί να είναι πιστοποιητικός, δηλαδή να εξασφαλίζει να αφηγηθεί με τέτοιο τρόπο πιστευτό και αληθοφανές ώστε αυτό να αντιλαμβάνεται και ο τελικός δέκτης
 - Μπορεί να είναι παρεκβατικός/σχολιαστικός, δηλαδή να προσθέτει κάθε τόσο τον προσωπικό του σχολιασμό με σκοπό να προβληματίσει ή να παρεκκλίνει επίτηδες από το κυρίως θέμα.

- Μπορεί να είναι ιδεολογικός, δίνοντας την αξιολογική του κρίση και παρουσιάζει την ιστορία μέσα από ένα πρίσμα (π.χ. πολιτικό) χωρίς να είναι ουδέτερος απέναντι στα γεγονότα.
- Ως προς την απόσταση που διατηρεί από την ιστορία που μεταδίδει:
 - Φανερός, δηλαδή εκθέτει την ταυτότητα του μέσα στη διάρκεια της αφήγησης
 - Κρυφός, δηλαδή δίνει την ιδέα στον τελικό αποδέκτη ότι προσλαμβάνει την πληροφορία χωρίς τη διαμεσολάβησή του
- Ως προς τον βαθμό εμπλοκής του μέσα στην ιστορία:
 - Ομοδιηγητικός, όπου μεταδίδει την ιστορία σαν αυτόπτης μάρτυράς της
 - Αυτοδιηγητικός, όπου παίρνει ρόλο κύριου χαρακτήρα και λέει την ιστορία
 - Ετεροδιηγητικός, όπου λέει την ιστορία χωρίς να φαίνεται πουθενά η συμμετοχή του
- Τέλος, ως προς επίπεδο το οποίο θα εντάξει το αφήγημα και τον εαυτό:
 - Εξωδιηγητικός, δηλαδή γνωρίζει τα γεγονότα αλλά βρίσκεται απέξω τους: τα γεγονότα είναι ενδοδιηγητικά σε αυτή την περίπτωση και εκείνος έξω από τη 'σφαίρα' τους, όμως διατηρεί τη συνολική εικόνα όλων (είναι παντογνώστης για την ιστορία)
 - Ενδοδιηγητικός, δηλαδή εγκιβωτίζεται μέσα στη 'σφαίρα' των γεγονότων λέγοντας την ιστορία που όμως ως ένας άλλος χαρακτήρας, τα εμφανίζει όλα υπό το πρίσμα της οπτικής του γωνίας (συνήθως υποκειμενικά)

Οι παραπάνω κατηγορίες μπορούν να συναντηθούν σε πολλούς διαφορετικούς συνδυασμούς μεταξύ τους, ενώ η διατύπωση τους εξυπηρετεί στον χαρακτηρισμό διαφορών/ομοιοτήτων που θα παρουσιαστούν μεταξύ παραδοσιακής αφήγησης και επιτραπέζιων RPGs.

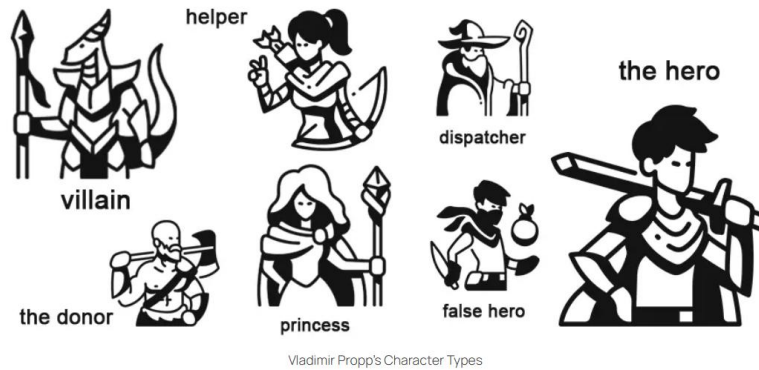
Χαρακτήρες - Ήρωες

Σημαντικό συστατικό μέσα σε μια ιστορία είναι οι χαρακτήρες που την επανδρώνουν. Οι σκέψεις και οι ενέργειες τους, κινούν τα νήματα ώστε να ξεδιπλωθεί ο μίτος των γεγονότων, ενώ παράλληλα κάθε γεγονός προσθέτει και στην περαιτέρω ατομική εξέλιξή τους. Οι χαρακτήρες βοηθούν περισσότερο τον αναγνώστη/ακροατή να βρει κάποιο κοινό στοιχείο μέσα του ή σε κάποιον που γνωρίζει, και βρει μια σύγκλιση με την ιστορία ώστε

να την προσλάβει καλύτερα. Αυτό δεν σημαίνει, όπως θα δούμε παρακάτω και στις θεωρίες για την πρόσληψη, ότι δεν μπορεί να ταυτιστεί με κάτι με το οποίο δεν έχει προσωπική επαφή ή εμπειρία, διότι ακριβώς εκεί φαίνεται και η δεξιοτεχνία της αφήγησης και των μηχανισμών που έχουν χρησιμοποιηθεί.

Παρόλο που ο Αριστοτέλης υποστήριξε ότι η πλοκή έρχεται πρώτη και οι χαρακτήρες δεύτεροι σε σημαντικότητα (Αριστοτέλης, μτφρ. Δ. Λυπουρλή, 2008), η επιστήμη αποδεικνύει ότι ο αναγνώστης/ακροατής θα προσεγγίσει την πλοκή ενός έργου/αφήγησης με καθαρά χαρακτηρο-κεντρικό τρόπο άρα και την πρόσληψη της. Πιο συγκεκριμένα, η νευροεπιστήμη απέδειξε ότι, ασχέτως τρόπου επικοινωνίας μιας ιστορίας (ομιλίας, κειμένου, εικόνας, συνδυασμών τους), με την αφήγηση ο ανθρώπινος εγκέφαλος συντονίζεται/ταυτίζεται με έναν ή πολλούς χαρακτήρες σε επίπεδο συναισθημάτων, προθέσεων, σκέψεων που παρουσιάζονται εντός της (Yuan et al., 2018). Ίσως έχει παρατηρηθεί και βιωματικά, ότι σε πολλές περιπτώσεις που για παράδειγμα, η παρακολούθηση μιας σειράς/ταινίας ή η ανάγνωση του βιβλίου δεν παρουσιάζει πλέον το ίδιο ενδιαφέρον: οι χαρακτήρες τους οποίους συμπαθούμε ή ταυτιζόμαστε, είναι το μόνο πράγμα που μας κρατάει να συνεχίσουμε γιατί θέλουμε να μάθουμε την υπόλοιπη πορεία ή ιστορία τους.

Μια αρκετά δημοφιλής θεωρία σχετικά με την τυπολογία χαρακτήρων που συναντάμε συνήθως σε μια αφήγηση, είναι αυτή του Vladimir Propp. Σύμφωνα με τη μελέτη του, προσδιορίστηκαν επτά αρχέτυπα (επαναλαμβανόμενα μοτίβα) χαρακτήρων: ο κακός, ο δωρητής, ο βοηθός, η πριγκίπισσα, ο αποστολέας, ο ήρωας και ο λανθάνων ήρωας (Propp, 1968). Πρέπει να επισημανθεί ότι οι χαρακτήρες μέσα σε μια ιστορία μπορεί να επιτελούν ρόλους υπό το πρίσμα παραπάνω του ενός αρχετύπων: μια πριγκίπισσα μπορεί να είναι και βοηθός και στην πορεία, αποστολέας. Η σφαίρα κάθε αρχετύπου μπορεί να προσεγγίζεται από πολλαπλούς χαρακτήρες, μιας και θέλουμε οι τελικοί χαρακτήρες μας να αγγίζουν όσο το δυνατόν τον τελικό αναγνώστη/ακροατή άρα να είναι σύνθετοι, πολύπλοκοι και με πολλαπλές εκφάνσεις όπως κι εκείνος.



Πηγή εικόνας: <https://media-studies.com/propp/>

Ξεκινώντας από τον Κακό (Villain), είναι ο χαρακτήρας του οποίου οι ενέργειες δημιουργούν αναστάτωση στην ομαλή, κατά τ' άλλα ήρεμη ροή των γεγονότων: θα απαγάγει κάποιο άτομο, θα κλέψει κάποιο αντικείμενο, θα σκοτώσει κάποιο άτομο, θα καταστρέψει περιουσία ή κόπο άλλων. Κάθε του ενέργεια θα οδηγήσει σε μια πάλη με τον Καλό χαρακτήρα. Ο Δωρητής (the Donor) είναι ο χαρακτήρας που θα δώσει στον Καλό οτιδήποτε χρειάζεται για τις μάχες του ή την τελική πάλη με το κακό: από φίλτρα, όπλα, πληροφορίες μέχρι και μαγικά αντικείμενα και είναι εκείνο το άτομο στην ιστορία, που θα ζητήσει πίσω την ήρεμη πρότερη τάξη πραγμάτων που διατάραξε ο Κακός. Συνεχίζουμε με τον χαρακτήρα του Βοηθού (the Helper), που συνήθως συνοδεύει τον Καλό στο ταξίδι του/στην αποστολή του. Η αμέριστη αφοσίωση του στον Καλό και οι πράξεις αυτοθυσίας του για να τον προστατέψει ακόμα και με την ίδια του τη ζωή, αποτελούν βασικά του γνωρίσματα του αρχέτυπου αυτού.

Επόμενο αρχέτυπο χαρακτήρα είναι η Πριγκίπισσα (Princess) ή το ζητούμενο άτομο ή το βραβείο, γιατί δεν είναι σε όλες τις αφηγήσεις το άτομο που πρέπει να διασωθεί ή θεραπευτεί μια πριγκίπισσα: ο στόχος του Καλού μπορεί να διαφέρει ανά περίπτωση. Προκειμένου να φτάσει σε αυτό, ο Καλός θα πρέπει να αγωνιστεί σε πάλη με το κακό και να κερδίσει. Το άμεσα συνδεδεμένο αρχέτυπο με το αμέσως προηγούμενο, είναι ο Αποστολέας (Dispatcher) ή ο πατέρας της πριγκίπισσας: εφόσον συμβεί η αρχική ενέργεια διατάραξης της ηρεμίας από τον Κακό, ο Αποστολέας καλεί για βοήθεια και αναθέτει την αποστολή. Ο Αποστολέας δεν είναι απαραίτητα πάντα καλός: σε πολλές περιπτώσεις μπορεί να είχε συμπεριφερθεί άδικα, άσχημα στον Καλό πριν του αναθέσει την αποστολή. 'Τυχάνει' να είναι το αρχέτυπο χαρακτήρα που πλήττεται περισσότερο

από τις συνέπειες της ενέργειας/των ενεργειών του Κακού γι' αυτό βρίσκεται σε απόγνωση να αναθέσει την αποστολή. Σε πολλές των περιπτώσεων, υπόσχεται και βραβείο, επιπλέον της αναγνώρισης για την ολοκλήρωση της αποστολής οπότε το αρχέτυπο Πριγκίπισσας/βραβείο μπορούν να υφίστανται σε πολλαπλά στιγμιότυπα μέσα σε μια ιστορία (Progressive trophies).

Ως Καλό νοούμε τον Ήρωα, όπως τον βαφτίζουμε με βάση τη θεωρία του Propp, και έχουμε τον χαρακτήρα που θα απαντήσει στο κάλεσμα του Αποστολέα προκειμένου να πάει να πολεμήσει τον Κακό και να επαναφέρει την πρότερη τάξη πραγμάτων, κερδίζοντας παράλληλα βραβείο/βραβεία για την πράξη του αυτή. Ο Propp χωρίζει τους Ήρωες σε δύο επιμέρους κατηγορίες: τον Ήρωα Θύμα που έχει πληγεί από ενέργειες του Κακού στην αρχή της ιστορίας και τον Ήρωα Αναζητητή που αναζητά να κάνει έντιμες πράξεις, μετατρέποντας την κακοτυχία που βρήκε άλλους σε υστεροφημία και επιβράβευση γιατί θα τους σώσει από τον Κακό. Τέλος, υπάρχει και ο Ψευδοήρωας ή Λανθάνων Ήρωας, ο οποίος είναι το αρχέτυπο χαρακτήρα που προσπαθεί να πάρει το τελικό βραβείο χωρίς να πολεμήσει, προσπαθεί να πάρει τα εύσημα για τις πράξεις του Ήρωα/Καλού και πολλές φορές ανακατεύει την πορεία των γεγονότων κάνοντας κάτι που βοηθάει τον Κακό περισσότερο ή καταλήγει να συνεργαστεί μαζί του με αντάλλαγμα το τελικό βραβείο χωρίς έντιμη προσπάθεια.

Αναγνώστης/ ακροατής

Ο αναγνώστης ή ο ακροατής είναι αυτός που προσλαμβάνει το περιεχόμενο της αφήγησης. Γύρω από τη διαδικασία πρόσληψης, υπάρχουν διάφορες επικρατούσες σχολές εκ των οποίων οι πιο χαρακτηριστικές είναι του Hans Robert Jauss και του Wolfgang Iser. Πριν δούμε τις δύο θεωρίες και που επικεντρώνεται καθεμία, θα πρέπει να σημειωθεί ότι στην αγγλική γλώσσα χρησιμοποιείται η λέξη *reception* για να εκφράσει τη διαδικασία αυτή ενώ στην ελληνική έχουμε τη λέξη «πρόσληψη». Σύμφωνα με τον Τζιόβα:

*Η λέξη «πρόσληψη» στα ελληνικά χρησιμοποιείται για να αποδοθούν δύο διαφορετικές έννοιες που στα αγγλικά αποδίδονται με τις λέξεις *perception* και *reception*. Έτσι μιλούμε για την πρόσληψη της αρχαιότητας και για την πρόσληψη ενός ποιητή, εκφράζοντας με την ίδια λέξη τις αντιλήψεις μας για μια εποχή του παρελθόντος και τις φάσεις της κριτικής υποδοχής κειμένων ή συγγραφέων σε εθνικά ή ξένα συμφραζόμενα. Ενδεχομένως η λέξη «δεξίωση», που χρησιμοποιήθηκε κατά καιρούς για να*

αποδοθεί η κριτική υποδοχή, να βοηθούσε στην αποφυγή αυτής της σύγχυσης αλλά η χρήση της δεν φαίνεται να έχει καθιερωθεί (Τζιόβας, 2008).

Ξεκινώντας σύμφωνα με τον Jauss (1982) και τη Θεωρία της Πρόσληψης (Reception Theory), ο τελικός ακροατής δεν είναι παθητικός αποδέκτης, αλλά συνδιαμορφωτής του τελικού νοήματος, καθώς η εμπειρία και οι προσδοκίες του παίζουν ρόλο στην ερμηνεία του κειμένου / αφηγήματος όπως και η χρονική εποχή που ανήκει ο τελικός ακροατής/αναγνώστης. Η χρονική εποχή επηρεάζει και τον «ορίζοντα προσδοκιών» του αναγνώστη/ακροατή, όπως τέθηκε στη Θεωρία της Πρόσληψης. Για τον Jauss, η διαδικασία ανάγνωσης/ακρόασης μιας αφήγησης είναι ένας δυναμικός διάλογος μεταξύ καλλιτέχνη/συγγραφέα/αφηγητή και του τελικού αναγνώστη/ακροατή ενώ παράλληλα, κανένα έργο δεν είναι ολοκληρωμένο εάν δεν φτάσει να διαβαστεί/ακουστεί από τον τελικό δέκτη. Η προσέγγισή του, όπως έχει αναφέρει και ο ίδιος σε συνέντευξή του, αποτελεί μια ενεργή προσπάθεια να ανοίξει το κλειστό κύκλωμα μεταξύ συγγραφέα και έργου ώστε το κοινό να γίνει το μέσο μεταξύ παρόντος, παρελθόντος, του έργου που παρουσιάζεται και την επίδρασή του (Sigh, Pratima, 2022).

Στο ίδιο θεωρητικό ρεύμα μαζί με τον Jauss, ανήκει και ο Wolfgang Iser. Και οι δύο ήταν μέλη του Πανεπιστημίου της Κωνσταντίας στη Δυτική Γερμανία στα τέλη της δεκαετίας του 1960, όπου και ξεκίνησε το ρεύμα αυτό, οδηγώντας μια μετατόπιση του επίκεντρου από το κείμενο και τον συγγραφέα στον αναγνώστη και στη λογοτεχνική κριτική (Holub, 2008). Ο Iser προσεγγίζει την ικανότητα πρόσληψης του δέκτη ακροατή/κοινού ότι ασχέτως αν κάποιος έχει προσωπική εμπειρία ή βιώματα γύρω από ένα θέμα: μπορεί να συλλάβει το νόημα γύρω από αυτό, καθώς το διαβάζει ή το ακούει (Iser, 1972). Η κύρια παραδοχή του είναι ότι κάθε αφήγηση/ ανάγνωση έργου, όταν γίνει επιτυχημένα και εξαρτώμενη από την ικανότητα αντίληψης του αναγνώστη/ακροατή, οδηγεί τον τελικό αναγνώστη/ακροατή να σχηματίσει στο μυαλό του εικόνες, συσχέτιση, να γεφυρώσει τυχόν κενά που εντοπίζει και τελικώς να ολοκληρώσει το νόημα του έργου με την ερμηνεία που έχει προσλάβει (Iser, 1972). Η Θεωρία της Αισθητικής Ανταπόκρισης (Theory of Aesthetic Response) ρίχνει φως στην ψυχολογική και κοινωνιολογική διάσταση της ανάγνωσης/ακρόασης. Όπως ανέφερε και ο ίδιος ο Iser : *«η λογοτεχνία μας αποκαλύπτει περισσότερα για την ανθρώπινη κατάσταση παρά για τα βιβλία που διαβάζουμε»* (Iser,

1972:20 όπως αναφέρεται σε Σάρρου, 2023) σε μια προσπάθεια να δείξει πως η ανάγνωση/ακρόαση αποτελεί και μια πράξη αυτογνωσίας.

Οι δύο προαναφερθείσες προσεγγίσεις τείνουν να λειτουργούν συμπληρωματικά η μία ως προς την άλλη. Έτσι καταλήγουμε με βάση τα παραπάνω ότι η συμμετοχή του αναγνώστη/ ακροατή στην αφήγηση ξεκινά και τελειώνει στην προσωπική του εμπειρία, καθώς δεν είναι σε θέση να επηρεάσει με τη δική του πρόσληψη την πρόσληψη του ίδιου κειμένου/ αφηγήματος από οποιονδήποτε άλλον αναγνώστη/ ακροατή. Αυτό όμως μπορεί να αλλάξει σε μια διαδραστική αφήγηση με παιχνίδι ρόλων όπως θα δούμε παρακάτω, καθώς ο αναγνώστης και συμμετέχει με τη δική του εμπειρία, αλλά και οι επιλογές του διαμορφώνουν την πορεία της ιστορίας και την εμπειρία των υπολοίπων μέσα από αυτές.

Παιχνίδι – Παιχνίδι Ρόλων

Σύμφωνα με τον ορισμό του Huizinga (1938): *«κάθε παιχνίδι είναι μια ελεύθερη και αυτοτελής δραστηριότητα που συμβαίνει μέσα σε έναν φανταστικό χώρο, όπου οι συμμετέχοντες ακολουθούν συγκεκριμένους κανόνες και ρόλους»*. Ειδικότερα, όμως, σε ένα παιχνίδι ρόλων, τίθεται ένα κοινά καθορισμένο περιβάλλον όπου οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν την ταυτότητα ενός χαρακτήρα, φανταστικού ή πραγματικού και αλληλοεπιδρούν μέσα σε καθορισμένο πλαίσιο του ρόλου τους με καθορισμένους κανόνες. Έτσι, σύμφωνα με τον Fine (1983): *«το παιχνίδι ρόλων συνδυάζει την αφήγηση με την αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών, που δημιουργούν συλλογικά την εξέλιξη της ιστορίας»*.

Παίκτης στο Παιχνίδι Ρόλων

Ως απόρροια των παραπάνω ορισμών, ο παίκτης στο παιχνίδι ρόλων θεωρείται ένας από τους ήρωες της ιστορίας, που συμμετέχει ενεργά στην πλοκή και επηρεάζει με τις αποφάσεις του αλλά και τη δράση του την εξέλιξη της αφήγησης. Στο πλαίσιο αυτό, ο κάθε παίκτης αλληλοεπιδρά με τους άλλους παίκτες, τον αφηγητή και το περιβάλλον του παιχνιδιού.

GDN Model και Συμπεριφορές Παικτών στα RPGs

Το “Threefold model” είναι ένα μοντέλο που ξεκίνησε ως γενική συζήτηση και ιδέα σε μια ομάδα USENET το 1997 (Appelcline, 2014). Σαν ονομασία επικυρώθηκε το 1997 στη

Mary Kuhner (Kim, 2003), η οποία με τη σειρά της περιέγραψε το μοντέλο που ακολουθούν τα παιχνίδια ρόλων. Το 2001 ο Ron Edwards θα 'ναι εκείνος που θα παρουσιάσει μια αναλυτική εικόνα του GDN model (Edwards, 2004), όπως αυτό πλέον είχε επικρατήσει και διαφέρει κατά πολύ από την αρχική έκδοση. Η θεωρία του δέχτηκε αρκετή κριτική γιατί κατηγορήθηκε ότι δεν αγκάλιαζε την πραγματική λογική των παιχνιδιών RPG αλλά τα αντιμετώπιζε μόνο σαν ένα σύνολο ενεργειών – αντιδράσεων και στόχων. Το τριπλό λοιπόν, αυτό μοντέλο περιλαμβάνει για βασικούς άξονες παιχνιδι (gamism), προσομοίωση (simulationism) και αφηγηματισμό (narrativism) ¹. Η θεωρία του υποστηρίζει ότι η συμπεριφορά/σχεδίαση των χαρακτήρων και παικτών κατ' επέκταση, του DnD μπορούν να ομαδοποιηθούν σε αυτούς τους τρεις διακριτούς άξονες με πολλαπλούς μεταξύ τους συνδυασμούς.

Στον άξονα του παιχνιδιού, περιλαμβάνονται όλες εκείνες οι αποφάσεις για ενέργειες που γίνονται με ένα σκοπό: να κερδίσει κάποιος το παιχνίδι φτάνοντας στον τελικό προορισμό του μέσα σε αυτό. Οι αποφάσεις αφορούν κάθε μάχη, κάθε αναζήτηση, κάθε διάδραση μέσα στην πορεία της περιπέτειας με τακτική ή στρατηγική πίσω από αυτές ενώ χαρακτηρίζονται και από τον άμεσο ή έμμεσο ανταγωνισμό γύρω από αυτές: μια μάχη μπορεί να ρίξει μόνο ένα ενδιαφέρον αντικείμενο για τους παίκτες και τα χαρακτηριστικά τους, αλλά δε σημαίνει ότι μπορούν να το πάρουν όλοι – θα πρέπει με κάποιο κριτήριο να αποφασίσουν ποιος θα το πάρει. Οι παίκτες που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία έχουν έντονο το στοιχείο του ανταγωνισμού, ποιος θα κάνει κάτι πρώτος ή ποιος είναι ο καλύτερος ανάμεσα σε πλήθος άλλων με βάση κάποιο χαρακτηριστικό.

Στον άξονα της προσομοίωσης, έχουμε όλες τις ενέργειες που γίνονται με σκοπό να εισάγουμε τους παίκτες στον κόσμο του φανταστικού όπου ανήκει η περιπέτεια, να δώσουμε μια συνοχή για το που βρίσκονται και δρουν, ποιο είναι το ιστορικό τους πριν το τώρα μέσα στο παιχνίδι. Οι παίκτες που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία θέλουν να εξερευνήσουν όσο το δυνατόν είναι εφικτό τον φανταστικό κόσμο, να σηκώσουν κάθε πέτρα για να δουν αν κρύβει κάτι από κάτω και να πραγματοποιήσουν διάλογο με κάθε NPC. Εμφανίζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για να συλλέξουν όλα τα δυνατά αντικείμενα και αναγνώρισεις ή να ολοκληρώσουν κάθε αποστολή στο παιχνίδι εκτός από τις περιπτώσεις που χρειάζονται επιλογές με αμοιβαία αποκλειόμενα ενδεχόμενα.

Στον άξονα του αφηγηματισμού, έχουμε όλες τις ενέργειες που γίνονται με σκοπό να ξετυλιχθούν τα κίνητρα και η ιστορία κάθε χαρακτήρα, να φανερωθούν όλες οι σκέψεις και οι προθέσεις των χαρακτήρων στο παιχνίδι. Οι παίκτες αυτής της κατηγοριοποίησης χαρακτηρίζονται από επιμονή και υπομονή, καθώς μια τέτοια διαδικασία σε παιχνίδια μπορεί να αποβεί αρκετά χρονοβόρα μιας και τα περισσότερα παιχνίδια RPG αναλογικής μορφής ή ψηφιακής σχεδιάζονται με μια εκτιμώμενη χρονική διάρκεια ολοκλήρωσης. Η επιμονή να ρωτήσει κάποιος άλλους χαρακτήρες ή NPCs ξανά και ξανά μέχρι να αποκαλύψει όλο τους τον χαρακτήρα ή τα κίνητρα ή τις σκέψεις γύρω από κάτι, είναι κάτι που οδηγεί σε συγκρούσεις, δράμα και κλιμάκωση συναισθημάτων.

Η θεωρία αυτή φαίνεται εκ πρώτης όψεως να έχει επαρκείς κατηγοριοποιήσεις και ο Edwards επιχειρηματολογεί πως μπορούν να συνδυαστούν μεταξύ τους οι άξονες ακόμα και με αντικρουόμενα αποτελέσματα (Edwards, 2004). Συμπληρωματικά παρουσιάζει και τέσσερις κατηγορίες με βάση τις οποίες λαμβάνει αποφάσεις ένας χαρακτήρας (δηλαδή ο παίκτης από πίσω που κινεί τα νήματα) μέσα στο παιχνίδι¹:

- Ηθοποιός (Actor), όπου ο παίκτης αποφασίζει με βάση του τι θα ήθελε ο χαρακτήρας και την περσόνα που έχτισε να ξέρει μέσα στο παιχνίδι.
- Συγγραφέας (Author), όπου ο παίκτης αποφασίζει με βάση τι θα ήθελε ο ίδιος για τον χαρακτήρα του και θα αιτιολογήσει την κίνηση του αυτή σε όλους.
- Σκηνοθέτης (Director), όπου ο παίκτης αποφασίζει με βάση το κατά πόσο επηρεάζεται το περιβάλλον και όχι ο χαρακτήρας. Συνήθως σε αυτή την κατηγορία εμπίπτει ο GM.
- Πιόνι (Pawn), όπου ο παίκτης αποφασίζει με βάση τι θα ήθελε ο ίδιος για τον χαρακτήρα του χωρίς όμως να αιτιολογήσει ή να υπολογίσει συνέπειες στους άλλους/περιβάλλον.

Το μοντέλο στηρίζει την αντίληψη ότι οι παίκτες μπορούν να ανήκουν μόνο σε ένα άξονα και απέτυχε έτσι, να περιγράψει πιο σύνθετες μορφές συμπεριφοράς. Ο σκοπός του δεν ήταν να βάλει τους παίκτες σε κατηγορίες παρόλο που στην πορεία κατέληξαν να ομαδοποιηθούν κατ' αυτό, γεγονός που δημιούργησε έντονες αντιπαραθέσεις μεταξύ των υποομάδων στην κοινότητα συζητήσεων των The Forge forums. Η βάση με την οποία ξεκίνησε η λογική του μοντέλου είναι ότι ο σχεδιασμός ενός RPG παιχνιδιού δεν μπορεί να ικανοποιεί με την πλοκή του όλους τους άξονες ταυτόχρονα σε όλη την πορεία της

ιστορίας. Αυτό αποτελεί παράγοντα αποτυχίας στον σχεδιασμό πλοκής RPGs κατά τον Edwards, και η ιδέα είναι ότι με τη βοήθεια του μοντέλου, ένας σχεδιαστής πλοκής παιχνιδιού (game storytelling designer) μπορεί να στοχεύσει στρατηγικά στα χαρακτηριστικά ενός μόνο άξονα.

Η σημαντικότερη συνεισφορά του, παρά τις εκτεταμένες κριτικές μέχρι και σήμερα, ήταν ότι αποτέλεσε έναυσμα συζητήσεων γύρω από τη σχεδίαση ιστοριών στα RPGs αναλογικής και ψηφιακής μορφής. Η κύρια πηγή αυτών των πληροφοριών είναι διάφορες συζητήσεις που εκτείνονται μέχρι και σήμερα, απλώς αλλάζει η πλατφόρμα και τα φόρουμ στα οποία βρίσκονται (reddit, Facebook groups, forums, discord channels), ανάμεσα σε παίκτες των DnD και RPGs γενικότερα. Ο Edwards προχώρησε σε κλείσιμο των forums του The Forge μιας και θεώρησε ότι ολοκλήρωσαν τον σκοπό τους, όπως και οι συζητήσεις γύρω από το μοντέλο που λάμβαναν χώρα εκεί (Edwards, 2005). Σύμφωνα με το τελευταίο μήνυμά του στο the Forge, δεσμεύτηκε να συνεχίσει να βελτιώνει τη θεωρία του για όσους συνέχιζαν να πιστεύουν σε αυτή. Με το κλείσιμο δεν προχώρησε σε διαγραφή ή σβήσιμο των forums, μετατρέποντάς τα έτσι σε ένα κλειδωμένο μεν, επιμελημένο δε, διαδικτυακό αρχείο αναφοράς που υφίσταται έως και σήμερα διαθέσιμο για όποιον θέλει να διαβάσει/ενημερωθεί. Πιστός στην υπόσχεσή του, συνέχισε τη δουλειά του μέσα από την πλατφόρμα του Adept Play (Adeptplay.com, 2026) και διεύρυνε τους ορίζοντες ενασχόλησής του. Προσφέρει μια γκάμα υπηρεσιών μέσα από διαδικτυακά και δια ζώσης σεμινάρια, με κύριο στόχο να μεταλαμπαδεύσει τις γνώσεις του από την πολυετή εμπειρία του στον κόσμο των παιχνιδιών ρόλων, να ενισχύσει τοπικές και μη, κοινότητες που ασχολούνται γύρω από θέματα παιχνιδιού, σχεδιασμού, συμβουλευτικής και ιστορίας των RPGs.

Κεφάλαιο 2: Επιτραπέζια Παιχνίδια Ρόλων

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθούμε ότι στη μελέτη αυτή θα ασχοληθούμε με τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (tabletop Role Playing Games) και όχι με την ψηφιακή τους εκδοχή (Computer Game RPGs), καθώς έτσι θεωρούμε ότι επιτυγχάνεται σαφέστερα η αντίστιξη στην αφήγηση των δύο ειδών. Επίσης, θα χρησιμοποιήσουμε σε περίπτωση μελέτης το παιχνίδι ρόλων «Dungeons and Dragons» (D'n'D και εφεξής για συντομία DnD) και ένα σενάριο γραμμένο για αυτό. Αν και υπάρχουν πολλά άλλα RPGs που ακολούθησαν και ενδεχομένως εξέλιξαν το παιχνίδι αυτό, το DnD είναι το πρώτο στο είδος του και ενδεχομένως το πιο εμβληματικό στην κατηγορία του (όπως άλλωστε γράφουν χαρακτηριστικά και οι συγγραφείς του βασικού βιβλίου κανόνων του παιχνιδιού¹ (Cook et al., 2003, p. 4): «το DnD είναι το παιχνίδι που καθόρισε το είδος και έθεσε τις βάσεις για τα παιχνίδια ρόλων φαντασίας τα τελευταία 30 χρόνια»).

Ορισμός και Βασικά Στοιχεία Διάκρισης

Τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (tabletop Role Playing Games εφεξής tabletop RPGs) είναι παιχνίδια δομημένης αφήγησης, όπου οι παίκτες αναλαμβάνουν φανταστικούς ρόλους, δημιουργώντας συνεργατικά μια ιστορία μέσα σε ένα προκαθορισμένο χωροχρονικό πλαίσιο (Carbonell, 2019). Βασίζονται σε δομημένους μηχανισμούς για να διευκολύνουν την αφήγηση, την εξέλιξη των χαρακτήρων και την αλληλεπίδραση των ηρώων. Αυτοί οι μηχανισμοί περιλαμβάνουν συστήματα πιθανοτήτων που προκύπτουν από το ρίξιμο ζαριών, καταγεγραμμένες δυνατότητες των χαρακτήρων και λήψη αποφάσεων που βασίζεται σε κανονισμούς (Cook et al., 2003, p. 5-6). Τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούν ένα ενιαίο σύστημα έχοντας ένα σύνολο πολύπλευρων ζαριών για τον καθορισμό της επιτυχίας ή αποτυχίας μιας ενέργειας π.χ. στο παιχνίδι Dungeons and Dragons χρησιμοποιείται το ρίξιμο ενός εικοσάπλευρου ζαριού, στο αποτέλεσμα του οποίου προστίθεται η προκαθορισμένη ικανότητα του χαρακτήρα στην ιδιότητα αυτή ως συντελεστή ικανότητας (skill modifier) παιχνιδιού (Cook et al., 2003, p. 4). Ένας ακόμη σημαντικός και βασικός μηχανισμός είναι η δημιουργία χαρακτήρα και η ανάπτυξή του, καθώς επιτρέπει στους παίκτες να δημιουργήσουν μοναδικές περσόνες με συγκριμένες ιδιότητες και ικανότητες. Με τον όρο περσόνα, εννοούμε το προσωπίδιο που αναδύεται για λόγους προσωπικής διευκόλυνσης (Jung, 2014) σε αυτή την περίπτωση και θα

αποτελέσει τη ‘μάσκα’ του ανθρώπου που υποδύεται το ρόλο του μέσα στο παιχνίδι. Καθώς το παιχνίδι προχωρά, οι παίκτες αποκτούν πόντους εμπειρίας (experience points) (Cook et al., 2003, p. 308)., τους οποίους χρησιμοποιούν για τη βελτίωση των ικανοτήτων του χαρακτήρα τους και την εξέλιξη του επιπέδου του (συνήθως όλοι οι χαρακτήρες ξεκινάνε από το επίπεδο 0 ή 1, εκτός κι αν η περιπέτεια ορίζει διαφορετικά στους κανόνες ένταξης παικτών σε αυτή).

Αν και θα μπορούσαμε να επιμείνουμε πολύ περισσότερο τόσο στους κανόνες του παιχνιδιού, όσο και στις πλείστες δυνατότητες που προσφέρονται στον παίκτη (επιλογή φυλής, κλάσης, ιδιοτήτων και ικανοτήτων), προκειμένου να εξυπηρετήσουμε τους στόχους της μελέτης μας, θα εστιάσουμε στη δημιουργία των χαρακτήρων και στη λειτουργία αυτών εντός της αφήγησης.

Ιστορική αναδρομή

Καθώς από τη φύση τους τα παιχνίδια ρόλων είναι παιχνίδια μίμησης (pretend and play) κι έτσι θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε πως η απαρχή τους είναι τα φανταστικά παιχνίδια που παίζουν τα μικρά παιδιά υποδυόμενα τον ρόλο κάποιου άλλου (π.χ. αγοραπωλησίες σε κατάσταση – το ένα υποδύεται τον έμπορο και το άλλο τον πελάτη, ή, για να τονίσουμε τον παραλληλισμό, κλέφτες κι αστυνόμοι, όπου το ένα υποδύεται τον ήρωα και το άλλο τον εχθρό εμπλεκόμενα σε κρυφτό και ανθρωποκυνηγητό αντίστοιχα)(Laycock, 2015, pp.1-28), σε αυτή τη μελέτη θα περιγράψουμε τις επιρροές αλλά και την ιστορία των tabletop RPGs ως είδος.

Το πρώτο tabletop RPG έκανε την εμφάνισή του το 1974 και δεν ήταν άλλο από το ήδη γνωστό μας Dungeons and Dragons (DnD). Η πρώτη έκδοσή του έγινε από τους Gary Gygax και Dave Arneson και την εταιρεία τους Tactical Studies Rules (TSR) (Hosch, 2014). Το παιχνίδι εξαγοράστηκε το 1997 από την εταιρεία Wizards of the Coast, μία θυγατρική της Hasbro Inc., η οποία το εμπορεύεται μέχρι σήμερα. Αν και κανείς θα περίμενε ότι η βασική επιρροή των Gygax και Arneson θα συνδεόταν με το θεατρικό ή αφηγηματικό παιχνίδι, αντιθέτως η επιρροή προήλθε μέσα από χόμπι των πολεμικών παιχνιδιών (wargaming), όπου οι παίκτες προσομοίωναν ιστορικές μάχες με τη βοήθεια στρατιωτών-μινιατούρες(Laycock, 2015, pp. 31-50). Σημειωτέο ότι τα παιχνίδια αυτά εξελίχθηκαν παράλληλα με τα RPGs και υπάρχουν μέχρι τις μέρες μας, με πιο γνωστό το Warhammer 40K.

Το DnD ενώ έγινε πολύ σύντομα αποδεκτό από τη νεότερη γενιά: η κοινή γνώμη θα το θεωρούσε επικίνδυνο τουλάχιστον για την επόμενη δεκαετία (έως το 1985), καθώς είχε χαρακτηριστικά ενός cult, με την έννοια της αίρεσης, αφού θεωρήθηκε πως χειραγωγούσε τα ευάλωτα νεανικά μυαλά, αποκρύπτοντας την πραγματική θρησκευτική του φύση πίσω από την διασκέδαση (Laycock, 2015, pp. 76-100). Η εδραίωση, όμως, των RPGs είχε ήδη ξεκινήσει. Με την πάροδο του χρόνου η συλλογή εμπλουτίστηκε με πολλούς τίτλους, που προσέφεραν επιπλέον δυνατότητες παιχνιδιού είτε σε τελείως διαφορετικούς κόσμους αντί του κλασικού περιβάλλοντος φαντασίας (π.χ. οι κόσμοι στη σειρά πέντε παιχνιδιών του World of Darkness (Wikipedia Contributors, 2026c)), είτε αξιοποιώντας ήδη γνωρίμους κόσμους που δημιούργησαν διακεκριμένοι συγγραφείς (Μέση Γη από τον κόσμο του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* (Decipher Inc, 2003), μια σκοτεινότερη έκδοση του ανθρώπινου κόσμου και των Dreamlands από τον κόσμο του *Call of Cthulhu* (Herber, Mason and Fricker, 2015)) είτε ακόμη ακόμη και διάσημες ταινίες (π.χ. Γαλαξίας στον οποίο διαδραματίζεται το *Star Wars* (Costikyan, 1987)).

Κι αν ακόμη και σήμερα τα RPGs απολαμβάνονται περισσότερο από συγκεκριμένες υποομάδες του γενικότερου πληθυσμού: ο άμεσος απόγονός τους που βρίσκεται μέσα σε διάφορες εκδόσεις ψηφιακών παιχνιδιών για υπολογιστή, κινητό τηλέφωνο ή άλλες παιχνιδοκονσόλες, έχει κατακλύσει και κατακτήσει την αγορά με την εμπορικότητα και επιτυχία του. Κάποιοι χαρακτηριστικοί τίτλοι του είδους είναι οι σειρές παιχνιδιών των Neverwinter Nights, των Diablo, των Baldur's Gate, των Elder's Scrolls, το Planescape: Torment, το Pathfinder: Kingmaker ή το Dragon Age, τα οποία διαθέτουν μηχανισμούς παιχνιδιού βασισμένους στους κανόνες DnD και βρίσκονται ανάμεσα στα πιο δημοφιλή παιχνίδια την τελευταία 30ετία (Rpgcodex.net, 2025) (Wikipedia Contributors, 2026a) (Wikipedia Contributors, 2026b).

Πέρα από τα ηλεκτρονικά και ψηφιακά παιχνίδια, αλλά και τις θεματικές ταινίες που διαδραματίζονται στον κόσμο του DnD, υπάρχουν και διάφορα παραδείγματα εμφάνισης τόσο των RPGs εν γένει, όσο και του DnD πιο συγκεκριμένα στην ποπ κουλτούρα. Η αρχαιότερη (και πιο εμβληματική) εμφάνιση ήταν στην ταινία του S. Spielberg - *E.T. the extra terrestrial*, όπου στην αρχική σεκάνς η παρέα παιδιών παίζει DnD στο τραπέζι της κουζίνας. Από τον E.T. και το μακρινό 1982 ως το πρόσφατο *Stranger Things*, δεν

υπάρχει αμφιβολία ότι τα RPGs έχουν εγκατασταθεί στη συνείδηση των δημιουργών ως κοινωνικό φαινόμενο το οποίο αξίζει να αναπαρασταθεί και στη μυθοπλασία.

Σκοπός του παιχνιδιού

Ο βασικός σκοπός ενός RPG είναι να εντάξει τους παίκτες σε μια συλλογική φανταστική πραγματικότητα (shared fantasy reality), όπου προσλαμβάνουν τον φανταστικό κόσμο όπως ένας αναγνώστης, με την διαφορά ότι έχουν μεγαλύτερη συμμετοχή στη διαμόρφωση της αφήγησης (Gene, 2003). Για να διασφαλιστεί ο σκοπός αυτός, καίρια είναι η συμβολή του ρόλου του Game Master (εφεξής GM), που διευκολύνει την εξέλιξη της ιστορίας, σαν να ήταν ο συγγραφέας ενός βιβλίου- θέτοντας τον χώρο και τον χρόνο ενώ έχει και ρόλο οδηγού των παικτών κατά τη διάρκεια μιας ιστορίας που εξελίσσεται δυναμικά (Gene, 2003). Λόγω της νευραλγικότητας του ρόλου του GM ως προς την αφήγηση των RPGs θα αναφερθούμε σε αυτόν αναλυτικά στη συνέχεια.

Δημιουργία χαρακτήρων

Καθώς το παιχνίδι προσπαθεί να διασφαλίσει την ισορροπία και την αληθοφάνεια, θέτει αρχικά κάποιους βασικούς κανόνες λειτουργίας. Πρώτα απ' όλα, τα προφίλ των ηρώων δημιουργούνται βάσει ενός συνόλου χαρακτηριστικών. Οι παίκτες φτιάχνουν δηλαδή το «βιογραφικό» του χαρακτήρα τους (character sheet) (Wizards of the Coast, 2016)(βλ. Παράρτημα με υπόδειγμα στα ελληνικά), που περιγράφει τα γενικά χαρακτηριστικά τους (π.χ. δύναμη ή εξυπνάδα) ή πιο συγκεκριμένες δεξιότητές τους (π.χ. ισορροπία ή αθόρυβη κίνηση). Με αυτό τον τρόπο δόμησης, αποφεύγουμε το να έχουμε χαρακτήρες παντοδύναμους. Κάθε φορά δε, που οι χαρακτήρες αυτοί έρχονται αντιμέτωποι με μια δύσκολη πράξη που απαιτεί κάποια εξειδικευμένη γνώση ή ικανότητα (π.χ. να πηδήξουν ψηλά ή να λύσουν έναν γρίφο), ή προσπαθούν να πολεμήσουν κάποιο τέρας ή να ξεπεράσουν κάποιο εμπόδιο εν γένει (γεγονότα που επί της αρχής ενέχουν πιθανότητα αποτυχίας) καλούνται να ρίξουν ένα ζάρι, στο οποίο προσθέτουν τον συντελεστή χαρακτηριστικού (ability modifier) που έχουν ήδη ορίσει στο φύλλο χαρακτήρα τους. Η επιτυχία ορίζεται με υψηλό αποτέλεσμα στο ζάρι μαζί με υψηλή τιμή στο χαρακτηριστικό. Οι συνδυασμοί του τι άλλο μπορεί να συμβεί είναι πολλοί και μετριάζουν ή ακυρώνουν μια ενέργεια: σε κάποιες περιπτώσεις μπορεί να γίνει τόσο άσχημη που να έχει και κόστος στους πόντους ζωής του χαρακτήρα. Σε γενικές γραμμές, αυτού του είδους οι έλεγχοι αν

κάποια πράξη είναι πετυχημένη ή όχι ονομάζονται ζαριές δεξιοτήτων (skill checks), ζαριές χαρακτηριστικών (ability checks), ζαριές σωτηρίας (saving throws), ζαριές δεξιότητας εργαλείων (tool proficiency) και ζαριές επίθεσης (attack rolls), ανάλογα με το είδος ενέργειας που καλείται να κάνει ο χαρακτήρας (Cook et al., 2003, p. 5-6). Φυσικά υπάρχουν πολλά περισσότερα όπως οι ομαδικές ζαριές (group checks) όταν κάτι προκαλεί την αντίδραση όλης της ομάδας ταυτόχρονα στην πλοκή της ιστορίας. Με αυτόν τον τρόπο, η τυχαιότητα του ζαριού, προξενεί απρόβλεπτες και ενίοτε απολαυστικές μεταβολές στην εξέλιξη της ιστορίας, που στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού ρόλων ονομάζεται «περιπέτεια» (Cook et al., 2003, p. 4):.

Εκτός από το «βιογραφικό» του χαρακτήρα από πλευράς ικανοτήτων τη δεδομένη χρονική στιγμή που ξεκινά η συμμετοχή του στην περιπέτεια, οι παίκτες καλούνται να γράψουν και το background story, δηλαδή την ιστορία του χαρακτήρα τους: τι έχει συμβεί ως τώρα στη ζωή του πριν από το σημείο έναρξης της ομαδικής περιπέτειας. Πολλές φορές αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ο GM να χρησιμοποιήσει πληροφορίες του παρελθόντος των χαρακτήρων στην εξέλιξη της τρέχουσας περιπέτειας της ομάδας παικτών που συμμετέχει. Όσο πιο λεπτομερές είναι το background story, τόσο πιο αληθοφανής ο χαρακτήρας (Cook et al., 2003, p. 110). Βλέπουμε ότι μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι παίκτες δίνουν έτοιμους πλασμένους, από τους ίδιους, χαρακτήρες άρα παίζουν ρόλο στην «τελική συγγραφή» της συνολικής περιπέτειας και συμμετέχουν και με ρόλο συγγραφέα ως ένα σημείο μαζί με την υπόλοιπη δουλειά που γίνεται από τον GM.

Συμμετέχοντα Πρόσωπα σε ένα RPG

Παίκτες

Το σημαντικότερο χαρακτηριστικό των RPGs είναι το έμπυχο υλικό τους, δηλαδή οι συμμετέχοντες παίκτες σε αυτά. Εδώ θα χρειαστεί να κάνουμε μια πρώτη και πολύ βασική για τη μελέτη μας διάκριση – αυτή των Player Characters (εφεξής PCs) και συνεπαγωγικά των Non Player Characters (εφεξής NPCs).

Για να το κατανοήσουμε καλύτερα, ας φανταστούμε τη διανομή ρόλων σε μια θεατρική παράσταση. Κάθε ηθοποιός του (ολιγομελούς) θιάσου, υποδύεται έναν συγκεκριμένο ρόλο. Αυτοί είναι οι PCs. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, όμως, οι ηθοποιοί καλούνται να αλληλοεπιδρούν με άλλους χαρακτήρες, οι οποίοι δεν υπάρχουν στη διανομή. Αυτοί

οι «μικρότεροι» ρόλοι, εκτός διανομής, που δεν αντιστοιχούν σε συγκεκριμένο ηθοποιό, είναι οι NPCs. Συνεπώς, οι PCs είναι οι παίκτες του παιχνιδιού και βασικοί ήρωες της ιστορίας. Ο καθένας τους παίζει μόνο τον δικό του χαρακτήρα, είτε πρόκειται για διαλογικό, είτε για αφηγηματικό μέρος. Αντίθετα, οι NPCs είναι οι χαρακτήρες που δεν υποδύεται κάποιος παίκτης. Τον ρόλο τους παίζει ένας άλλος πολύ σημαντικός συμμετέχων στο παιχνίδι, ο GM (Cook et al., 2003, p. 11).

Game Master/Dungeon Master

Ο GM, που συνηθέστερα στον κόσμο του Dungeons and Dragons αναφέρεται ως Dungeon Master (DM), έχει διπλό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού: συμμετέχει τόσο στα περιγραφικά μέρη ως αφηγητής, αλλά και στα διαλογικά μέρη, ως «ηθοποιός» που υποδύεται τους NPCs (Cook et al., 2003, p. 311). Ας σημειωθεί στο σημείο αυτό ότι στην περίπτωση των RPGs, ο αφηγητής είναι πάντα εξωδιηγητικός, παντογνώστης, αλλά με εξωτερική εστίαση ως προς τις σκέψεις και τα συναισθήματα των ηρώων. Δηλαδή, ενώ περιγράφει τι συμβαίνει και είναι σε θέση να γνωρίζει τα πάντα για το περιβάλλον, δεν κάνει κανένα σχόλιο το οποίο μπορεί να προδώσει ή αποκαλύψει κάτι στους παίκτες του, πέρα από αυτά που οι ίδιοι μπορούν να αντιληφθούν ή να πάρουν πρωτοβουλίες να ψάξουν/να σκεφτούν, αλλά και δεν γνωρίζει εκ των προτέρων, τι σκοπεύουν οι ήρωες της ιστορίας του να πράξουν. (Στο καίριο αυτό χαρακτηριστικό της αφηγηματικότητας των RPGs θα επανέλθουμε αργότερα.) Όσον αφορά στον ρόλο του ως παίκτης των NPCs, συμμετέχει σε όλα τα διαλογικά μέρη με τη δική τους φωνή, ως ένας ακόμη ήρωας της ιστορίας προκειμένου να προχωρήσει ομαλά η πλοκή της περιπέτειας.

Ο ρόλος του DM είναι ιδιαίτερα νευραλγικός: ο DM είναι αυτός που «αν το παιχνίδι είναι πετυχημένο θα πάρει όλη τη δόξα κι αν το παιχνίδι αποτύχει, θα είναι αυτός που θα κατηγορηθεί γι' αυτό, ακόμη κι αν δεν ήταν δικό του φταίξιμο» (Cook et al., 2003, p. 5), καθώς είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία της περιπέτειας, την εκμάθηση του παιχνιδιού στους παίκτες και καθοδήγησή τους, τη δημιουργία όλου του κόσμου που περιβάλλει την περιπέτεια, την ενίσχυσή της με γεγονότα που προωθούν την ιστορία αλλά και τη διατήρηση καλού κλίματος μεταξύ των παικτών σε περίπτωση διαφωνίας (Cook et al., 2003, p. 5-6).

Ομάδα Παικτών (Party)

Πριν ολοκληρώσουμε με την παρουσίαση των συμμετεχόντων, καλό θα είναι να αναφερθούμε και στην έννοια του party όπως συνηθίζεται να αποκαλείται η ομάδα κεντρικών χαρακτήρων της ιστορίας: όλοι οι PCs σχηματίζουν μια ομάδα, μια συντροφιά, που ονομάζεται party (Cook et al., 2003, p. 311). Αν και τις περισσότερες φορές, το party κινείται βάσει ομαδικού πνεύματος και οι παίκτες βοηθούν ο ένας τον άλλον, υπάρχουν περιπτώσεις που είτε προκρίνονται κίνητρα σε ατομικό επίπεδο, είτε όλοι οι παίκτες μαζί αποφασίζουν να διασπαστούν γιατί αυτό εξυπηρετεί τον σκοπό του παιχνιδιού καλύτερα (π.χ. οι δύο παίκτες πάνε στο παλάτι να κατασκοπεύσουν και οι άλλοι δύο στο πανδοχείο να συλλέξουν πληροφορίες). Έτσι, ο DM ενδέχεται να χρειαστεί να αφηγείται παράλληλα και να τρέξει κομμάτι ιστορίας που εξελίσσεται σε δύο σημεία ταυτόχρονα με διαφορετικές επιπτώσεις στο κύριο νήμα της.

Προς διευκόλυνση κατανόησης όλων των παραπάνω ρόλων μέσα σε μια περιπέτεια, στο παράρτημα παρατίθεται ένα υπόδειγμα τυπικού διαλόγου κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού. Ο σκοπός της παράθεσης αυτής, είναι να φανούν ξεκάθαρα οι διαφορές των PCs, NPCs και DM, αλλά και ο τρόπος που οι παίκτες και ο DM κινούνται εντός και εκτός πλοκής και εντός ή εκτός ρόλου ανά περίπτωση.

In character VS out of character

Οι όροι in character και out of character χρησιμοποιούνται για να διαχωρίσουν όταν κάτι είναι εντός ρόλου ενός χαρακτήρα μέσα στην περιπέτεια και εκτός του φανταστικού κόσμου αντίστοιχα, ενώ είναι σημαντικοί για τα στοιχεία που θέλουμε να εστιάσουμε γύρω από αυτό το είδος αφήγησης. Με βάση αυτούς τους όρους έρχεται στο προσκήνιο το πλαίσιο των συμπεριφορών των PCs και των ανθρώπων που παίζουν τους χαρακτήρες αυτούς.

Πιο συγκεκριμένα: κάθε φορά που ένας παίκτης αλληλοεπιδρά ως φορέας του χαρακτήρα του, είτε περιγράφοντας τις πράξεις του, είτε απευθυνόμενος με τα λόγια του, ως μέρος διαλόγου, σε άλλο παίκτη, τον DM ή κάποιον NPC, τότε λειτουργεί in character. Για παράδειγμα, ένας in character παίκτης θα έλεγε: «Μόλις βλέπω τον δράκο από μακριά, πιάνω τη λαβή του σπαθιού μου» ή «Για πες μου εσύ, μικρέ απατεώνα, πού βρήκες τόσα χρυσά νομίσματα;» Αντιθέτως, όταν κάνει κάποιο σχόλιο είτε για την ίδια την ιστορία («ναι,

σιγά που μου λέει αλήθεια ο Κάπελας») είτε για εξωδιηγητικά στοιχεία που επηρεάζουν την πλοκή («τι αν μου φάνηκε κάτι παράξενο, με το παλιόζαρο, πάλι άσσο έφερα»), όταν αναφέρεται στους κανόνες του παιχνιδιού («μπορώ να ρίξω για μια μπλόφα ή όχι;»), συζητά κάτι που αφορά τις ανάγκες του εκτός παιχνιδιού («πότε θα κάνουμε διάλειμμα, ρε;») κ.ο.κ, όταν δηλαδή πράττει εκτός του χαρακτήρα που παίζει, τότε λειτουργεί out of character. Ομοίως, μπορούν οι υπόλοιποι παίκτες να σχολιάζουν out of character κάτι που κάνει ένας παίκτης in character.

Κι εδώ παρατηρούμε το εξής παράδοξο και γοητευτικό στοιχείο παράλληλα: ο ίδιος ο ήρωας που με τις επιλογές και τη συμπεριφορά του διαμορφώνει την εξέλιξη της ιστορίας, είναι ταυτόχρονα και ο παίκτης που σχολιάζει και ουσιαστικά μοιράζεται την πρόσληψή του με την ομήγυρη. Αν και σε γενικές γραμμές δίνεται η οδηγία στον DM να αποφεύγεται να επιτρέπεται ανοιχτά στους παίκτες να αλληλοεπιδρούν out of character (Cook et al., 2003, p. 11), με σκοπό να διατηρείται η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ωστόσο στους κανόνες του παιχνιδιού δεν αναφέρεται κάτι τέτοιο ρητά. Κάθε DM και κάθε party χειρίζεται το θέμα αυτό διαφορετικά. Μια συνήθης τακτική που συστήνεται για αποφυγή παρανόησης του πότε κάποιος είναι εντός και εκτός του χαρακτήρα, είναι η αλλαγή φωνής όταν υποδύεται τον χαρακτήρα του και περιγράφει σκέψεις ή ενέργειες.

Τέλος, υπάρχουν φορές που ενδέχεται η προσωπικότητα του παίκτη να επικρατήσει και να υπερκαλύψει αυτή του χαρακτήρα, χρησιμοποιώντας τον ως όχημα για να εκφράσει σκέψεις που δεν θα μπορούσε να κάνει ο χαρακτήρας γιατί δεν έχει την αντίστοιχη γνώση ή να έχει συναντήσει/αντιμετωπίσει κάτι στην in game ως τώρα ζωή του (π.χ. να σκεφτεί να δηλητηριάσει έναν εχθρό με κάποιο υλικό που υπάρχει γύρω του, ενώ ο χαρακτήρας του δεν έχει ιδέα από δηλητήρια). Η διαδικασία αυτή, που ονομάζεται metagame thinking, είναι αναπόφευκτο κομμάτι ενός RPG ενώ αποτελεί αδιάσειστη απόδειξη ότι ο προσλαμβάνων αναγνώστης - παίκτης είναι σε θέση να επηρεάσει την εξέλιξη της ιστορίας βάσει της πρόσληψής του.

Βασικά Εγχειρίδια Κανόνων DnD

Προκειμένου να αποκτήσουν οι συμμετέχοντες ορατότητα τόσο στις αρχές λειτουργίας, αλλά και τους κανόνες του παιχνιδιού, κάθε ξεχωριστό παιχνίδι προσφέρει τη δική του συλλογή βιβλίων κανόνων ή συνοδευτικών βιβλίων. Τα βιβλία αυτά κινούνται λίγο πολύ

στις ίδιες περιοχές, συνεπώς εδώ θα παρουσιάσουμε τις κατηγορίες βιβλίων του παιχνιδιού DnD, που αποτελεί το παράδειγμά μας γι' αυτή τη μελέτη.

Εκ προοιμίου να πούμε πως από τη συγγραφική ομάδα του παιχνιδιού γίνεται ξεκάθαρη αναφορά πως τα βιβλία κανόνων δεν είναι απαραίτητο να διαβάζονται από την αρχή ως το τέλος, αλλά να λειτουργούν ως σημείο αναφοράς, προς αποφυγή του περιορισμού της ελευθερίας των παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (Cook et al., 2003, p. 4).

Τα βιβλία διαχωρίζονται σε βασικά (core) και υποστηρικτικά (support/supplemental), όπως θα δούμε παρακάτω.

- Βασικά εγχειρίδια κανόνων:

- Player's Handbook: περιλαμβάνει όλους τους κανόνες για τη δημιουργία χαρακτήρων, την επιλογή εξοπλισμού και τον τρόπο που διεξάγονται οι μάχες με τους διάφορους εχθρούς.
- Dungeon Master's Guide: παρέχει στον DM συμβουλές, κατευθυντήριες οδηγίες κι ό,τι άλλο χρειάζεται για να δημιουργήσει περιπέτειες. Πολύ ενδιαφέρον σημείο του βιβλίου είναι το σημείο των οδηγιών προς τον DM για το πώς χειρίζεται τους παίκτες του, πώς αντιμετωπίζει ενδεχόμενες διαφωνίες ή παίκτες που δεν συμμετέχουν και γενικά πώς φροντίζει τη διατήρηση της ιστορίας μέσα στο αφηγηματικό της πλαίσιο (Cook et al., 2003, p. 6,11).
- Monster Manual: περιλαμβάνει υλικό που μπορεί να φανεί χρήσιμο τόσο στους παίκτες όσο και στον DM, παρέχοντας παραδείγματα τεράτων και οδηγίες για τη δημιουργία νέων, αλλά και τους κανόνες που συμπεριφέρονται αυτά ως χαρακτήρες (Cook et al., 2003, p. 4).

- Υποστηρικτικά βιβλία:

- Campaign Settings: δίνονται λεπτομέρειες για συγκεκριμένους τόπους (κόσμους) που μπορούν να λάβουν χώρα οι περιπέτειες και πιο συγκεκριμένα η γεωγραφία τους, η ιστορία τους και ενδεχόμενοι συγκεκριμένοι κανόνες που λειτουργούν στον τόπο αυτόν.
- Adventure Modules: περιέχουν το υποστηρικτικό υλικό για συγκεκριμένες περιπέτειες που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο DM αυτούσιες (αντί να φτιάξει μια δική του περιπέτεια). Περιλαμβάνουν τη δομή, τους χάρτες και τα τέρατα/εχθρούς που θα χρησιμοποιηθούν κατά την εξέλιξη της ιστορίας.

- Supplemental Rulebooks, Monster Manuals & Bestiaries, Sourcebooks & Miscellaneous Guides: προσφέρουν επιπλέον υλικό ως προς τις κλάσεις, τα ξόρκια και άλλα χαρακτηριστικά που μπορούν να χρησιμοποιούν οι παίκτες ή επιπλέον τέρατα με τα χαρακτηριστικά τους και άλλες θεματικές προσθήκες στο περιεχόμενο του παιχνιδιού.

Κεφάλαιο 3: Σύγκριση Παραδοσιακής Αφήγησης και Αφήγησης σε Επιτραπέζια Παιχνίδια Ρόλων

Η παραδοσιακή αφήγηση, σύμφωνα με όσα έχουν παρουσιαστεί στις προηγούμενες ενότητες και συμπεριλαμβάνοντας κάτω από αυτή την ομπρέλα για παράδειγμα τα βιβλία, προφορική αφήγηση, γίνεται αντιληπτή ως μια γραμμική παρουσίαση της ιστορίας με αρχή, μέση, τέλος, ενώ το κοινό που παρακολουθεί έχει την αίσθηση ότι είναι στη θέση παρατηρητή των γεγονότων. Αυτή η θέση πρώτον, περιγράφεται ως τέτοια διότι το κοινό δεν έχει καμία δυνατότητα αλληλεπίδρασης με την ιστορία ώστε να επηρεάσει τη ροή των γεγονότων ή το τέλος της ιστορίας. Σαφώς, όπως είδαμε, ο αφηγητής μπορεί να κάνει πιο παραστατική την αφήγηση, με διάφορες τεχνικές ή βοηθητικά μέσα, αλλά και πάλι ως παραδοσιακή αφήγηση, εννοείται σε βαθμό που δε δίνει άλλες δυνατότητες ή ελευθερίες στο κοινό του. Οπότε έχουμε ένα συγκεκριμένο θέμα και ροή, που ενώ παρακολουθείς δεν μπορείς να κάνεις κάτι άλλο παρά να ακούσεις: το κοινό παραμένει σε παθητική θέση. Η παραδοσιακή αφήγηση έχει προδιαγραφεί από τον αφηγητή. Όσο προχωράμε μέσα στο κομμάτι του τι γίνεται στην κυρίως διαδικασία αφήγησης, εντοπίζουμε ότι το ύφος, ο ρυθμός, το θέμα, το πόσο φως θα δοθεί σε κάθε χαρακτήρα και την επιμέρους ιστορία του και πώς όλα αυτά θα δεθούν με την πλοκή του όλου συνόλου, εναπόκειται στα χέρια του αφηγητή. Ο κάθε χαρακτήρας και σκηνικό περιμένει τη στιγμή που θα τον αγγίξει κάποιο γεγονός στην κύρια ροή της ιστορίας του αφηγητή για να παρουσιάσει κι άλλες πτυχές του στο κοινό. Πολλές φορές μέσα στο σύνολο μιας ιστορίας, δεν είναι ορατό εκ των προτέρων και τι παραδοχές μπορεί να χρησιμοποιήσει ο αφηγητής ή ο συγγραφέας για να προχωρήσει να παρουσιάσει κάτι. Ένα τυχαίο παράδειγμα γι' αυτό μπορεί να έχει ως εξής: «...Ο Γιώργος, που μένει στο τάδε σπίτι στην οδό τάδε στη Λάρισα, ξεκίνησε περπατώντας στις 5 π.μ. για να πάει να δει τη στάνη οκτώ χιλιόμετρα μακριά από εκεί. Κάθε πρωί περπατούσε με τα πόδια για να το κάνει αυτό...». Μέσα από αυτή την πρόταση βλέπουμε ότι ο αφηγητής (ή και συγγραφέας) έχει κάνει μια παραδοχή: «όσοι μένουν Λάρισα, είναι κτηνοτρόφοι», και δεν φρόντισε απαραίτητα από πριν να δώσει κάποια σχετική πληροφόρηση. Αργότερα μέσα στην αφήγηση, μπορεί να φανεί κάποια άλλη πληροφορία, όπως «.. και ο Κώστας, που πάντα χαιρετάει τον Γιώργο απέναντι του στη γειτονιά, ξεκινάει ίδια ώρα για να πάει στη δική του στάνη...». Αν όμως δεν δειχθεί πουθενά

κάτι, το κοινό δεν θα έχει από πουθενά αυτή την παραδοχή ή πληροφόρηση. Άρα πάλι πέραν από την παντοδυναμία και τον πλήρη έλεγχο στον αφηγητή, υπάρχει και το θέμα του ότι γνωρίζουμε μόνο όσα μας δώσει ο αφηγητής να γνωρίζουμε χωρίς να μπορούμε να διερευνήσουμε κάτι παραπάνω. Δεν έχουμε απαραίτητα εικόνα από τον κόσμο της ιστορίας, τυχόν περιορισμούς και δυνατότητες και αφήνουμε όλο αυτό να μας το δώσει ο αφηγητής με όσες πτυχές θέλει χωρίς απαραίτητα να είναι όλα ή να μπορούμε να εντρυφήσουμε περισσότερο σε βάθος σε κάποιο χαρακτήρα πρωτεύοντα ή δευτερεύοντα της επιλογής μας.

Στον αντίποδα, έχουμε την αφήγηση μέσα από τα επιτραπέζια RPGs όπου επιτρέπεται να λάβει αποφάσεις ο ακροατής και μάλιστα ως κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας, είναι υπεύθυνος ατομικά και συλλογικά η ομάδα χαρακτήρων για το πως εξελίσσεται η ιστορία και πως θα καταλήξει. Αυτό που κάνει ο αφηγητής, δηλαδή ο GM, όπως είδαμε στον ορισμό και θα δούμε και στη δημιουργία του σεναρίου, είναι ότι δεν λέει απλά την ιστορία: σχεδιάζει τα σκηνικά, τον κόσμο της περιπέτειας και τους συμπληρωματικούς χαρακτήρες, δίνει το πλαίσιο κανόνων και σαν άλλος αρχιτέκτονας του νέου αυτού κόσμου, σχεδιάζει τα εμπόδια και τις προκλήσεις που πρέπει να προσπεράσουν οι κύριοι χαρακτήρες προκειμένου να φτάσουν στο τέλος της ιστορίας. Όμως το αν θα φτάσουν στο τέλος, εξαρτάται αποκλειστικά από τις επιλογές των παικτών - χαρακτήρων: κάθε επιλογή έχει τέτοιο αντίκτυπο ώστε να οδηγήσει σε ένα νέο δένδρο αποφάσεων και πιθανοτήτων να συμβούν πράγματα. Δεν ξεχνάμε ότι περιλαμβάνεται μέσα στο κομμάτι των ενεργειών και η πιθανότητα να συμβεί κάτι εξ' ολοκλήρου, μερικώς ή καθόλου με βάση το αποτέλεσμα ενός ζαριού! Σε καμία περίπτωση δεν δίνει πουθενά λύσεις ή δεν σχεδιάζει πιθανές λύσεις για το πως θα προχωρήσουν: το αφήνει στη φαντασία, τις ικανότητές τους, το χαρακτήρα τους και την ευρηματικότητά τους για να τις βρουν οι παίκτες/κοινό σε αυτή την κατηγορία. Το τέλος της ιστορίας στα επιτραπέζια RPGs, λειτουργεί και σαν επιβράβευση των συμμετεχόντων, όταν καταφέρουν να φτάσουν σε αυτό οι χαρακτήρες/παίκτες: δεν είναι απλά αλληλεπίδραση και αναμονή του να μάθουμε τι θα γίνει μετά. Ο εγκέφαλος αντιλαμβάνεται διαφορετικά το βραβείο: το βλέπει ως ανταμοιβή των κόπων που έχει καταβάλλει για κάτι (Ackerman, 2025). Το ίδιο ισχύει και για το κομμάτι του «ανεβαίνω επίπεδο, όταν έχω συγκεντρώσει αρκετούς πόντους εμπειρίας» ή όταν «κερδίζω τη μάχη απέναντι σε ένα δύσκολο εχθρό και λαμβάνω κάποια αντικείμενα ή φίλτρα πέραν από την

εμπειρία σαν επιβράβευση»: ο παίκτης βρίσκεται σε ένα σύστημα συνεχούς ενθάρρυνσης για να έχει κίνητρα να ολοκληρώσει την αποστολή του και κυρίως, θετικής επιβράβευσης ενώ αν οι ενέργειες του παίκτη καταπατούν κάποιο κανόνα ή έχουν συμπεριφορά εκτός επιλογών που έχει του τύπου χαρακτήρα που έχει χτίσει, υπάρχουν συνέπειες (penalties). Επίσης, πρέπει να πούμε ότι θετική και αρνητική επιβράβευση που μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί (Smith et al., 2018) ώστε να κρατήσει τους παίκτες να φέρονται ανάλογα με τον χαρακτήρα τους και την αποστολή στόχο. Άρα βλέπουμε και αντιλαμβανόμαστε ότι η αφήγηση σε επιτραπέζια RPGs χρησιμοποιεί πάρα πολλούς βασικούς λειτουργικούς κανόνες ψυχολογίας (λ.χ. θετική επιβράβευση) και εργαλειοποιεί πολλές δυνατότητες του εγκεφάλου και του ατόμου που συμμετέχει, όπως θα δούμε αναλυτικά παρακάτω.

Και εδώ πλέον από τα χαρακτηριστικά από πλευρά της αφήγησης που εμπλέκουν τις νευροεπιστήμες, πέραν της ψυχολογίας: τι αποτέλεσμα έχει η αφήγηση κ συμμετοχή σε επιτραπέζια RPGs συγκεκριμένα στον ανθρώπινο εγκέφαλο. Σύμφωνα με έρευνα που έγινε σε παίκτες που έπαιζαν, το αποτέλεσμα έδειξε ότι όσο περισσότερη ώρα έπαιζαν και συμμετείχαν ενεργά σε ένα session, τόσο μεγάλωνε η αποτελεσματικότητά τους (efficiency) (Martinez, Gimenes and Lambert, 2023). Σύμφωνα με τους Dye et al.'s (2009),δείχθηκε ότι οι παίκτες μπορούσαν να εναλλάσσονται στις διαφορετικές αποστολές που τους ανατίθενται χωρίς να χάνουν σε ακρίβεια (accuracy) στη γνωστική τους ικανότητα και στην αντίληψη τους γύρω από ό,τι συμβαίνει. Σαφώς σημαντικοί παράγοντες σε όλα, είναι η ηλικία και το επίπεδο εκπαίδευσης που έχει ο κάθε συμμετέχων. Μια άλλη έρευνα (Bartolucci, Mattioli and Batini, 2019) έδειξε ότι οι παίκτες που συμμετείχαν σε επιτραπέζια RPGs, είχαν μεγαλύτερους δείκτες ρευστής ευφυΐας (higher fluid intelligence) που σημαίνει πρακτικά ότι παρουσίαζαν καλύτερες ικανότητες επεξεργασίας προβλημάτων και επίλυσης αυτών, με επίσης αυξημένη ταχύτητα στις ικανότητες αυτές. Άρα ουσιαστικά προτείνεται ότι αυξάνεται η ανταπόκριση του εγκεφάλου σε επεξεργασία συνόλου άγνωστων πληροφοριών και παρουσίασης αυτών για να λάβει αποφάσεις. Μαζί με αυτά, άλλες ικανότητες που παρατηρήθηκε να ωφελεί το είδος αφήγησης αυτό, είναι ο σχεδιασμός λύσεων ή στρατηγικής για κάποιο στόχο (planning), βελτίωση εργασιακής μνήμης (working memory) και της αφαιρετικής σκέψης (abstract reasoning) (Estrada-Plana et al., 2019). Οι παίκτες είναι πιο συγκεντρωμένοι και ο εγκέφαλος τους είναι

περισσότερο συντονισμένος σε μια συγκεκριμένη συμπεριφορά και στόχο, μαζί με όποια ενέργεια απαιτείται ή πρέπει να σκεφτούν για να φτάσουν εκεί (Miyake et al., 2000), (Friedman and Miyake, 2017). Σε όλα αυτά παίζει ρόλο ότι οι παίκτες λαμβάνουν πληροφορίες και δεδομένα από πολλαπλές πηγές μέσα από τη διάδραση με το σκηνικό και τους NPCs, έχουν αναλάβει μια αποστολή και πρέπει να λάβουν άμεσα αποφάσεις για να προχωρήσουν: κάποιες φορές είναι και ζήτημα ζωής και θανάτου για τον χαρακτήρα μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Τα οφέλη αυτά έχουν αποδειχθεί και από συγκρίσεις ατόμων που δεν παίζουν επιτραπέζια RPGs έναντι όσων παίζουν: πόσο καλύτερη γνωστική απόδοση εμφανίζουν οι δεύτεροι έναντι των πρώτων (Glass, Maddox and Love, 2013). Μιας και αναφέρθηκε το κομμάτι της συνεχούς επιβράβευσης, γνωρίζουμε ότι αυτό οδηγεί τον εγκέφαλο στην έκκριση ντοπαμίνης. Ο νευροδιαβιβαστής αυτός, παίζει μεγάλο ρόλο σε διάφορες λειτουργίες του σώματος μας και μία από αυτές είναι η ικανότητα μάθησης και προσοχής (Watson, 2024). Σε συνδυασμό με το γεγονός που αναφέρθηκε νωρίτερα στη χαρακτηρολογία, ότι ο ανθρώπινος εγκέφαλος συντονίζεται/ταυτίζεται με έναν ή πολλούς χαρακτήρες στην ιστορία (Yuan et al., 2018), εδώ ο συνδυασμός ενισχύεται μιας και όχι μόνο ταυτίζεται νοητικά αλλά τους υποδύεται το ίδιο το άτομο!

Ο βασικότερος λόγος για τον οποίο μας χρειάζονται όλες αυτές οι πληροφορίες στη σύγκριση είναι επειδή το ψυχολογικό τμήμα και οι τρόποι που ενεργοποιείται ο εγκέφαλος, συμβάλλουν στις διαφορές μεταξύ των δύο περιπτώσεων καθώς αλλάζει η εμπειρία όπως την αντιλαμβάνεται το τελικό κοινό από την αφήγηση. Το είδος των επιτραπέζιων RPGs που ενεργοποιεί τόσους μηχανισμούς, χαρίζει καλύτερη και πιο έντονη εμπειρία στο κοινό διότι ο ρόλος του μεταφέρει τον παίκτη σχεδόν να «ζήσει» την περιπέτεια (Hitchens and Drachen, 2009). Όπως είναι φυσικό, σε ένα επιτραπέζιο RPG θα αντιληφθούμε τον βαθύτερο χαρακτήρα του παίκτη μέσα από την περσόνα του, ενώ στην περίπτωση της παραδοσιακής αφήγησης μέσα από τα είδη βιβλίων/ταινιών που θα επιλέξει (σύμφωνα και με τα όσα αναλύθηκαν περί αναγνωστών/ακροατών από τα λεγόμενα του Iser σε προηγούμενο κεφάλαιο).

Στην παραδοσιακή αφήγηση έχουμε κυρίως στόχο τη μάθηση, την ψυχαγωγία ή τη διασκέδαση, μεταφορά κάποιου εθίμου όπως έχει αναφερθεί στην εισαγωγή, ενώ ο κυριότερος στόχος ενός επιτραπέζιου RPG επικεντρώνεται μόνο στη διασκέδαση. Αυτό

βέβαια τείνει να αλλάξει πλέον μιας και παρατηρώντας οφέλη σε θέματα ψυχικής υγείας, έχει προταθεί η χρήση τους σε θεραπευτικές οδούς για πάσχοντες από κάποια ασθένεια ή δυσλειτουργία. Αναφορικά με αυτό, υπάρχουν στοιχεία για τη χρήση των παιχνιδιών ρόλων σε θεραπείες κυρίως ψυχικής υγείας αλλά όπως τονίζεται στα συμπεράσματα χρειαζόμαστε καλύτερο σχεδιασμό μελετών και παρεμβάσεων εάν θέλουμε να έχουμε ακριβέστερα δεδομένα (Arenas, Viduani and Araujo, 2022). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί έρευνα (Baker, Turner and Kotera, 2022) που ενώ παρατηρεί αυξημένα επίπεδα απομόνωσης και αρνητικών ψυχικών καταστάσεων στους πρόσφατους χρονικά εγκλεισμούς για την Covid-19 (2020-2021), επιχειρεί να συνδέσει το γεγονός ότι οι πωλήσεις RPGs και του DnD συγκεκριμένα, παρουσίασαν τριπλάσιες πωλήσεις σε σχέση με προηγούμενές τους χρονιές. Το συμπέρασμα στο οποίο επιχειρηματολογεί να φτάσει ενώ τονίζει ότι χρειάζεται περισσότερη και δομημένη διερεύνηση/παρεμβάσεις προς αυτό, είναι ότι ίσως το DnD συμβάλλει στην μείωση κοινωνικής απομόνωσης, βελτιώνει την αλληλεπίδραση του ατόμου με άλλους και τελικώς, συμβάλει σημαντικά στη μείωση του υψηλού στρες. Άλλη περίπτωση που δείχνει σημαντικά οφέλη προς αυτή την κατεύθυνση είναι η έρευνα των Abbott, Stauss and Burnett (2021) που τονίζει ότι οι άνθρωποι που συμμετείχαν στην παρέμβαση με το DnD, είχαν αυξημένη κοινωνική αυτοπεποίθηση με λιγότερο φόβο σε ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων επειδή η όλη διαδικασία τους βοήθησε να μη φοβούνται να κάνουν λάθη μπροστά σε άλλους ή να θέσουν ένα όριο.

Κλείνοντας την αναφορά στις διαφορές, θα λέγαμε ότι η παραδοσιακή αφήγηση είναι μια μέθοδος να πει ένας την ιστορία του ενώ τα επιτραπέζια RPGs είναι συλλογικός τρόπος αφήγησης μιας ιστορίας. Βέβαια να σταθούμε και στο ότι στην περίπτωση των περισσότερων παραδοσιακών αφηγήσεων, ο αφηγητής ή/και ο συγγραφέας είναι επαγγελματίας του είδους και όσο καλύτερα μεταφέρει κάτι που θέλει ή αποδώσει το νόημα/τον προβληματισμό/το συναίσθημα που θέλει στο κοινό του, το τελικό έργο μπορεί να γίνει ένα magnum opus του, κάνοντας τον δημοφιλέστερο/περισσότερο επιτυχημένο στο επάγγελμά του ενώ στην περίπτωση των GM μαζί με τους παίκτες, είναι ερασιτέχνες αφηγητές με κύριο σκοπό τη διασκέδαση και την ευχαρίστηση μέσα από ένα χόμπι σε ελεύθερο χρόνο τους. Να αναφερθεί και ο βαθμός ή η ευκολία πρόσβασης στο κάθε μελετώμενο είδος: μπορεί κάποιος να δανειστεί ένα βιβλίο από τη δανειστική βιβλιοθήκη

να διαβάσει για να έχει πρόσβαση σε μορφή παραδοσιακής αφήγησης, όμως για να στηθεί το party μαζί με το άτομο DM και μπορεί να διεξαχθεί το παιχνίδι, απαιτείται η συμμετοχή τουλάχιστον τριών ατόμων. Η ιδέα του DnD είναι ότι επειδή βασίζεται σε παρεϊστικό κλίμα, προκειμένου να υλοποιηθεί με ικανοποιητικό αριθμό αλληλεπιδράσεων και να είναι αρκετά ενδιαφέρουσα η πορεία του, θα εκτιμούσαμε ότι θα έπρεπε να παρευρίσκονται τουλάχιστον τέσσερα άτομα ως παίκτες πέραν του GM.

Όσον αφορά στα κοινά σημεία των συγκρινόμενων ειδών είναι ότι και οι δύο περιπτώσεις μεταφέρουν ή/και δημιουργούν συναισθηματικό φορτίο με παθητική ή ενεργητική αλληλεπίδραση του τελικού δέκτη μέσα στη ροή της ιστορίας (Gantayat et al., 2024). Και στις δύο περιπτώσεις παρατηρείται ότι οι δευτερεύοντες χαρακτήρες, οι NPCs δεν εξελίσσονται παρά μόνο εάν πρέπει να γίνει κάτι ουσιαστικά κομβικό που καταλύει την πορεία και εξέλιξη των κεντρικών Ηρώων. Οι δύο μελετώμενες περιπτώσεις οδηγούν στο χτίσιμο μιας κοινότητας γύρω από την ιστορία, της οποίας απλώς διαφέρουν οι στόχοι και ο σκοπός σύστασης: στην παραδοσιακή έχεις το κοινό των θαυμαστών ενός συγγραφέα/αφηγητή που στηρίζουν το έργο του και τις προσπάθειες του ενώ στην περίπτωση των RPGs έχεις μια κοινότητα που ασχολείται με ένα χόμπι, στοχεύει στη διασκέδαση και εξυπηρετεί και κοινωνικό σκοπό (συνεύρεση με οικείους, διασκέδαση, μοίρασμα ενδιαφερόντων). Είναι κοινό το σημείο των κοινοτήτων που χτίζονται γύρω από κάθε περίπτωση και πολύ χαρακτηριστικό οι ιδιαίτεροι και ισχυροί δεσμοί που διέπουν κάθε κοινότητα. Επίσης, και στις δύο περιπτώσεις έχουμε άτομο ή άτομα τα οποία προσπαθούν να δημιουργήσουν κάτι από τις σκέψεις τους που να έχει νόημα: στη μεν αφήγηση είναι ό,τι θέλει να αποδώσει ο συγγραφέας ή αφηγητής ενώ στην περίπτωση των επιτραπέζιων RPGs ανάγεται και σε ατομικό αλλά και συλλογικό επίπεδο ταυτόχρονα (όλες οι πλευρές σκέφτονται ενεργά και προσπαθούν να δίνουν νόημα σε κάθε ενέργεια τους για να μεγιστοποιήσουν την ευχαρίστηση που λαμβάνουν επιτελώντας αυτό το είδος αφήγησης - παιχνιδιού).

Συγγραφείς Επηρεασμένοι από Αφήγηση των Παιχνιδιών Ρόλων

Ένας πολύ δημοφιλής φανταστικός κόσμος που έχει χρησιμοποιηθεί στη λογοτεχνία είναι αυτός των Forgotten Realms, ο οποίος ξεκίνησε αρχικά ως setting φανταστικού κόσμου σε επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων DnD. Ο συγγραφέας και δημιουργός του είναι ο Ed Greenwood. Ο Greenwood παρουσίασε τμήματα του κόσμου αυτού σε περιοδικά φίλων

του φανταστικού, με πρώτη μια περίληψη του κόσμου στο περιοδικό *The Dragon* το 1979 (Appelcline, 2014). Ο κόσμος των *Forgotten Realms* έγινε αρκετά δημοφιλής επειδή υιοθετήθηκε στην πλοκή βιβλίων λογοτεχνίας: αρχικά σε μια εκτενή, πολύ γνωστή σειρά βιβλίων που ξεκίνησε με τον R. A. Salvatore το 1988 (*The Legend of Drizzt* ~ 39 βιβλία), ενώ γενικότερα απαριθμείται η χρήση του σε περίπου 301 βιβλία ως τώρα (Niles, 2026). Άλλοι γνωστοί δημιουργοί και συγγραφείς είναι η Margaret Weis και ο Tracy Hickman, οι οποίοι δημιούργησαν τον κόσμο του *Dragonlance*: αρχικά ως DnD setting για περιπέτεια και έφτασε να υιοθετηθεί σε πάνω από 150 βιβλία, συμπεριλαμβανομένων και των δικών τους (*Dragonlance Goodreads Book List*, 2026). Αρκετά γνωστή σειρά βιβλίων, που έγινε ακόμα πιο δημοφιλής λόγω τηλεοπτικής μεταφοράς, είναι ο κόσμος του *Game of Thrones* με συγγραφέα τον George Raymond Richard Martin και παρουσιάζει επιρροές από τα παιχνίδια ρόλων στον τρόπο δημιουργίας κόσμου και δόμησης χαρακτήρων (*Tribality Publishing*, 2026). Πάρα πολλοί θαυμαστές των επιτραπέζιων RPGs, δεν μπορούσαν να μην παρατηρήσουν ότι ο τρόπος με τον οποίο ο Martin κάνει επιλογές για τους χαρακτήρες του, θυμίζει έντονα τον τρόπο συμπεριφοράς ενός GM (Willis, 2020). Ο δημιουργός του GURPS, όπως έχει αναφερθεί στην ιστορική αναδρομή των παιχνιδιών ρόλων νωρίτερα, Steven Erikson έδωσε πνοή στον κόσμο του *Malazan* μέσα από τη σειρά βιβλίων *Malazan Book of the Fallen*, που απαριθμεί 16 βιβλία (*Malazan Goodreads Book list*, 2025).

Δημιουργία Νέου Είδους (genre) στη Λογοτεχνία: LitRPG

Ο όρος LitRPG εδραιώθηκε στη δεκαετία του 2010, κυρίως από ρωσικούς κύκλους συγγραφέων και σημαίνει *Literary Role-Playing Game*, δηλαδή «κυριολεκτικά παιχνίδι ρόλων» (Martinez, 2026). Άμεσα συνδεδεμένα με αυτό το είδος είναι τα MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*). Τα MMORPGs αποτελούν μια από τις τελευταίες ψηφιακές εξελίξεις της μορφής των παιχνιδιών ρόλων (RPGs). Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και η ευρεία διάδοση του διαδικτύου επέτρεψαν τη δημιουργία τεράστιων ψηφιακών κόσμων, όπου χιλιάδες παίκτες συνδέονται και αλληλοεπιδρούν ταυτόχρονα, θεμελιώνοντας μια από τις πιο δημοφιλείς βιομηχανίες στο χώρο του gaming (Κουτσονικολή, 2020). Η μεγάλη ανάπτυξη βάσης παικτών και προσιτότητα σε τιμές γνωστών διαδικτυακών MMORPGs (όπως *Warcraft*), υπήρξε σημαντικός παράγοντας για τη εδραίωση και συνεχή εξέλιξη του LitRPG στη λογοτεχνία.

Σαν είδος αγκαλιάζει τους μηχανισμούς που διαθέτει ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων όπως λ.χ. εμπειρία και επίπεδα, αντικείμενα και στατιστικά και τα μετατρέπει στον κύριο άξονα δόμησης της εξέλιξης στην ιστορία (Martinez, 2026) . Εδώ δεν επηρεάζει απλώς σαν παιχνίδι ρόλων κάποιες πλευρές της αφήγησης: όλη η ιστορία είναι μια αφήγηση επιτραπέζιου και μη, παιχνιδιού ρόλων. Τα στοιχεία του είδους παρουσιάζουν επικάλυψη και με άλλα είδη της λογοτεχνίας του φανταστικού: πολλοί κόσμοι LitRPG είναι και φαντασίας. Η κύρια διαφορά αυτού του είδους με τα παραδοσιακά RPGs έγκειται στο ότι όλα είναι μετρήσιμα και αναφέρονται αριθμητικά: οτιδήποτε αφορά στα στατιστικά του χαρακτήρα, η πρόοδος του, τα αντικείμενα και οι αποστολές. Ακολουθούνται και περιγράφονται ξεκάθαρα όλα τα βήματα στη στρατηγική εξέλιξης των κυρίως χαρακτήρων: λ.χ. ο κύριος χαρακτήρας θα ψάξει το αντικείμενο Α, επειδή η χρήση του θα του δώσει 8 πόντους δύναμης. Οπότε έχουμε ένα καθαρό σύστημα υποστήριξης γύρω από κύριους χαρακτήρες, που περιγράφεται ως τέτοιο μέσα στην ιστορία και παρουσιάζεται στον τελικό αναγνώστη όπως θα έβλεπε και βίωνε την ιστορία μπροστά του, παίζοντας το αντίστοιχο παιχνίδι υπολογιστή. Κάθε βήμα και κίνηση μεταφράζεται άμεσα στο αν ο ήρωας/οι ήρωες μπορούν να προχωρήσουν και να ανταπεξέλθουν στην επόμενη πρόκληση της ιστορίας.

Δημιουργικό Μέρος

Κεφάλαιο 4: Συγγραφή και Στήσιμο 1^{ου} Επιπέδου ενός Σεναρίου Μικρής Περιπέτειας

Το ξύπνημα αρχαίων εχθρών της Ατλαντίδας: η αναζήτηση του σκήπτρου του Ζόλαν

- Κύρια χαρακτηριστικά σε λέξεις-κλειδιά: Φαντασίας, αρχαίος πολιτισμός, Ατλαντίδα, κάτω από επιφάνεια νερού
- Βασικός μηχανισμός (παραδοχές) παιχνιδιού: ύπαρξη μαχών με τέρατα σε μεγάλο βαθμό, οι χαρακτήρες μπορούν να αναπνέουν κάτω από το νερό, εξερεύνηση σπηλαίων σε αρκετό βαθμό
- Ύφος: Σοβαρό, Απαιτεί επίδειξη γενναιότητας,
- Μέγεθος party: Μικρή ομάδα (συνήθως 1-4 παίκτες)
- Επίπεδο δυσκολίας: Φιλικό προς αρχάριους παίκτες
- Τοποθεσίες στις οποίες διαδραματίζονται οι σκηνές/μάχες/σενάριο: Ατλαντίδα, αρχαία ερείπια, υπόγεια θαλάσσια σπήλαια,
- Μέση εκτίμηση διάρκειας για ολοκλήρωση περιπέτειας: Μικρή (1 έως 4 sessions)

Εισαγωγή προς GM

Η περιπέτεια είναι φτιαγμένη για χαρακτήρες επιπέδου 1 έως 4. Οτιδήποτε εκτός αυτού του εύρους, δεν είναι αποδεκτό. Τα άτομα που έχουν άλλο επίπεδο χαρακτήρα και θέλουν να συμμετέχουν, είτε μπορούν να διαλέξουν έναν έτοιμο ή να φτιάξουν έναν νέο επιπέδου 1 ώστε να πάρουν μέρος.

Επειδή η συγκεκριμένη περιπέτεια είναι φιλική προς αρχάριους παίκτες, σαν GM οφείλετε να δημιουργήσετε μια ατμόσφαιρα καλωσορίσματος και υποστηρικτική για εκείνους. Οφείλετε να καθοδηγήσετε με σαφείς οδηγίες γύρω από όλα: μηχανισμούς παιχνιδιού, υπόβαθρο ιστορίας, τα όρια των χαρακτήρων και να δείχνετε υπομονή με όλες τις ερωτήσεις ώστε να κάνετε το περιβάλλον πιο συμπεριληπτικό. Το βήμα με το οποίο προχωράει η ιστορία θα πρέπει να είναι σε βαθμό που όλοι μπορούν να ακολουθήσουν και νιώθουν άνετα με αυτό, ενώ η ατμόσφαιρα στο παιχνίδι και εκτός χαρακτήρων παραμένει απολαυστική και υποστηρικτική για όλους.

Πριν Ξεκινήσετε την Περιπέτεια

Στις απαραίτητες προετοιμασίες πριν ξεκινήσετε με τους παίκτες σας είναι η προετοιμασία γύρω από το όλοι είναι ενήμεροι με βάση ποιους κανόνες (συνήθως έκδοσης 3.5^{ης} ή 5^{ης}) θα παιχτεί η περιπέτεια. Είναι σημαντικό διότι ανάμεσα στις δύο επικρατέστερες εκδόσεις, υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές για το τι επιτρέπεται ή όχι ανάμεσα στο χτίσιμο και τρόπο ανάπτυξης/συμπεριφοράς των χαρακτήρων, ακόμα και στη χρήση ξορκιών, μαγικών κόλπων, αντικειμένων. Φυσικά εάν γνωρίζετε τους παίκτες σας από πριν, μπορείτε να προβείτε σε διάφορες αναπροσαρμογές των προκλήσεων και των NPCs που θα ταιριάζουν περισσότερο στην ιδιοσυγκρασία τους.

Όσον αφορά στην αφήγηση της περιπέτειας, συστήνεται να διαβάστε ξανά και ξανά το σενάριο και να κρατήσετε σημειώσεις γύρω από τα σημεία στα οποία θέλετε να δώσετε έμφαση: για παράδειγμα γύρω από τον ρόλο και τα λόγια διάφορων NPC ή τακτικές μάχης που πρέπει να εφαρμοστούν. Η οργάνωση των στατιστικών των εχθρικών οντοτήτων που θα χρησιμοποιηθούν, συστήνεται να γίνει κατά επίπεδο και αναλυτικά στατιστικά τους ώστε να διευκολυνθείτε στο να τις παρουσιάζετε προοδευτικά στους παίκτες.

Οργανώστε από πριν όλο το επιπλέον υλικό που πρόκειται να σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε όπως χάρτες, εικόνες, το παραβάν που θα χρησιμοποιήσετε μπροστά σας (the DM screen), μινιατούρες για καλύτερη προσομοίωση της εμπειρίας των μαχών και των παικτών και οτιδήποτε άλλο πιστεύετε ότι θα βοηθήσει να δώσετε την καλύτερη δυνατή εμπειρία στους παίκτες σας.

Σύνοψη Σεναρίου

Βουτήξτε στα απόκοσμα νερά των Απαγορευμένων Τάφρων, κοντά στα αρχαία ερείπια της Ατλαντίδας. Σε αυτή την αδυσώπητη περιπέτεια, οι χαρακτήρες καλούνται να ταξιδέψουν πίσω στον χρόνο σε έναν βυθισμένο γνωστό πολιτισμό. Κάτω από την επήρεια της ευλογίας του Νάριν, όλοι οι ήρωες μπορούν να αναπνέουν κάτω από το νερό: καλούνται να λύσουν το μυστήριο εύρεσης του σκήπτρου του Ζόλαν ώστε να αποτρέψουν μια κοσμική καταστροφή που είναι έτοιμη να αναδυθεί από τα βάθη της θάλασσας. Μυθικά θαλάσσια τέρατα και πολλοί γρίφοι πλαισιώνουν τον δρόμο προς το σκήπτρο του

θαμμένου βασιλιά μέσα σε κοραλλιογενή σπήλαια και ερείπια παλατιού μιας άλλης εποχής. Ιστορίες που δεν έχουν δει το φως της ημέρας, θησαυροί που κρύβονται σε μια επική περιπέτεια που κάθε κίνηση αποφασίζει εάν θα φτάσετε στον προορισμό σας και θα σώσετε την ανθρωπότητα ή θα ακολουθήσετε την αρχαία πόλη στον αργό θαλάσσιο θάνατο της.



Πηγή: Δημιουργία τριών εικόνων με prompt στο <https://dalle-3.com/#usage> με παραλλαγές του συνόλου λέξεων «ancient underwater atlantis ruins and sea devil mermen guards for dnd scenario sahuagins underwater eerie ruins mystery»

Teaser

Η πρώτη σας αποστολή «Απόηχοι ενός ένδοξου παρελθόντος», ξεκινά με την φήμη ότι θα εμφανιστούν κάτω από μια συγκεκριμένη σύνοδο πλανητών το Μάιο του 2026, οι πύλες της φημισμένης Ατλαντίδος στον βυθό του Θερμαϊκού κόλπου, στο σημείο που υποδείκνυε ένας χάρτης στο υπόγειο ενός εγκαταλελειμμένου σπιτιού κοντά στα παράλια της Επανομής. Παίζατε εκεί μικροί τα καλοκαίρια, και ένας από εσάς κράτησε τον χάρτη σαν ενθύμιο, τώρα σκονισμένο στη βιβλιοθήκη του ανάμεσα σε διάφορα βιβλία. Μόλις το ρολόι έδειξε μεσάνυχτα την Πρωτοχρονιά του έτους αυτού, ο χάρτης άρχισε να εκπέμπει μια λάμψη με απαλό γαλάζιο φως και οδηγήθηκε αιωρούμενος στα χέρια του κατόχου του. Τότε τον κυρίεψε η λάμψη αυτή και μίλησε ως κάτι από άλλο κόσμο, άλλης εποχής στη γλώσσα μας και έδωσε σε όλους σας παρόντες για το ρεβεγιόν, τις πληροφορίες για την πρώτη σας αποστολή, καθώς και την πολύτιμη γνώση για το ακριβές σημείο που θα ξεκινήσει το ταξίδι σας: επιλεχθήκατε για να τη φέρετε εις πέρας και να αποτρέψετε και ό,τι άλλο ξύπνησε μαζί με τις πύλες να εισέλθει στον κόσμο μας ή να συναντήσετε την καταδίκη σας και όλων των ανθρώπων στο πρόσωπό του. Καλείστε να επιδείξετε γενναιότητα και να προχωρήσετε, καθώς εκτός από τα θαλάσσια τέρατα θα πρέπει να

πολεμήσετε και φρουρούς της Ατλαντίδος για να μάθετε τα μυστικά τους. Είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε την αναζήτηση και να επιβιώσετε για να αναδυθείτε να πείτε τις ιστορίες σας στους ζωντανούς ξανά;

Πρώτο Επίπεδο Περιπέτειας

Η Αρχή

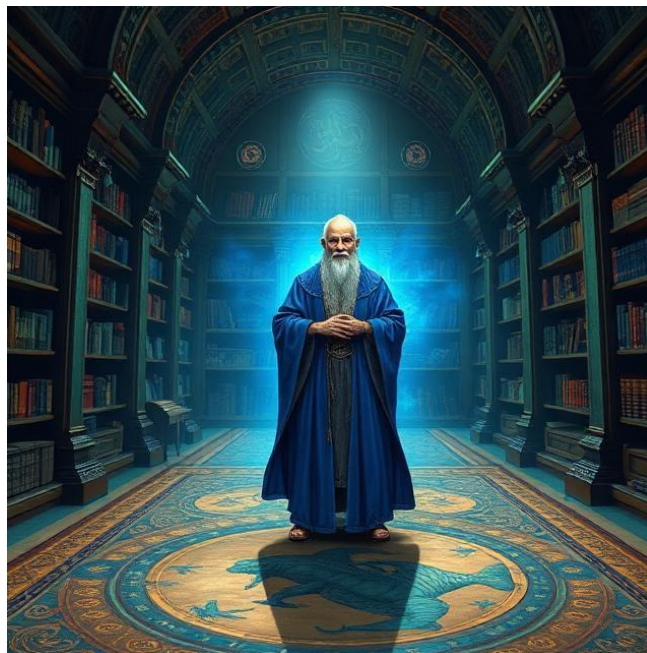
Σκηνή που ξεκινάμε (Διαβάζεται δυνατά): Το ρολόι χτύπησε μεσάνυχτα. «3 ... 2... 1...» αντηχούσε μέσα στο σαλόνι που είστε όλοι μαζεμένοι από τη φωνή της εκπομπής της τηλεόρασης και αρχίζετε να αγκαλιάζετε στο τέλος της μέτρησης. Ξαφνικά τα φώτα κλείνουν και μια απόκοσμη γαλάζια λάμψη αιωρείται προς το μέρος σας από τη βιβλιοθήκη. Δεν αργείτε να αντιληφθείτε ότι είναι ο παλιός χάρτης που είχατε από όταν ήσασταν παιδιά από 'κείνη την καλύβα στην ακτή. Ένας από εσάς αντιδρά σαν υπνωτισμένος να ακουμπήσει το φως, και τότε το φως γρήγορα καταπίνει και τυλίγει το δάχτυλο, το χέρι, το μπράτσο του, όλο του το σώμα. Τα μάτια του γίνονται κι αυτά λαμπερά και ακούγεται η φωνή του, αλλά όχι πια δική του: «Γενναίοι μου συμπολεμιστές». Κοιτάτε όλο απορία μιας και δεν αντιλαμβάνεστε ότι απευθύνεται σε εσάς. Νιώθετε δέος και κάποιο ανεξήγητο ρίγος ενώ γρήγορα καταλαβαίνετε ότι κάτι άλλο έρχεται. Σπάνια κάτι τέτοιο είναι απλά μια πλάκα ή απλά κάποιο ειδικό εφέ για το σόου απόψε. Ένας από εσάς ρωτάει τη φωνή, πιο ψυλλιασμένος ενστικτωδώς για το τι θα ακολουθήσει: «Πες μας, ποιος είσαι και γιατί μας αποκαλείς γενναίους.». «Όλα με τη σειρά τους νεαρέ μου», εξηγεί η φωνή και συνεχίζει «Είστε έτοιμοι για την περιπέτεια της ζωής σας; Είμαι εδώ για να σας δώσω τη βοήθεια που χρειάζεστε για να ξεκινήσετε. Επιλεχθήκατε χρόνια πριν για τα όσα η καρδιά σας περιέχει, για τα όσα έχετε γίνει και όσα θα γίνετε: τώρα όμως ξεκινά το ταξίδι για το οποίο σας διάλεξε ο Μεγάλος Μάγος μας. Θα τολμήσετε να βουτήξετε στα βάθη της Ατλαντίδος για να σώσετε τους ανθρώπους; Είστε πλέον η τελευταία τους ελπίδα.»



Πηγή εικόνας για την πόλη του Μάρνιθ: Δημιουργία με prompt στο DeepAI org «make me a picture of a map for a DnD campaign showing an town near the seaside with a big port»

Σκηνή που ακολουθεί (Διαβάζεται δυνατά): Το γαλάζιο φως τυλίγει όλη την παρέα και σας μεταφέρει εξωσωματικά στη γνώριμη περιοχή που παίζατε μικροί, όμως βγαλμένη από μια άλλη εποχή. Η καλύβα που βρήκατε τον χάρτη, έχει μια πιο ωραία πρόσοψη διώροφου κτιρίου με αυλή και δύο μεγάλα αγαλματίδια πολεμιστών. Νιώθετε σα να είστε εκεί, όμως τόσο διάφανοι παράλληλα, που τα χέρια σας μπορούν να διαπεράσουν αντικείμενα. Κατανοείτε ότι είστε εκεί για να ακούσετε ή να δείτε τα όσα θα σας απαντήσουν το γιατί ο χάρτης είναι στα χέρια σας και ποιος ο ρόλος σε ό,τι θα ακολουθήσει. Ξαφνικά σας ξυπνάει από τη ρέμβη, ένας ήχος αφηνιασμένων αλόγων που μάχονται με τον χρόνο να φτάσουν την άμαξα που οδηγούν στον προορισμό της. Όλο αυτό το ποδοβολητό που ακούγεται να πλησιάζει πάνω στο πέτρινο πλακόστρωτο, σταματάει ακριβώς στην είσοδο του κτιρίου όπου στέκεστε. ...

NPC χαρακτήρας Θάλασσαρ, ο Μεγάλος Μάγος: Η σκηνή αλλάζει και μια γαλάζια αχνή μορφή παρουσιάζεται μπροστά σας. Διακρίνετε τα μακριά μάλλον λευκά κάποτε μαλλιά, το γερασμένο πρόσωπο, τα λαμπερά ανοιχτόχρωμα γαλάζια μάτια του που σας κοιτάνε, τη μορφή του μέσα σε μια σκουρόχρωμη μπλε ρόμπα που καλύπτει όλο το σώμα και τα μπράτσα του ενώ το σκηνικό γύρω σας αλλάζει: μεγάλοι διάδρομοι στολισμένοι από διάφορα σύμβολα που μάλλον παραπέμπουν σε μαγεία ή αλχημεία εποχής, τεράστιες δρύινες βιβλιοθήκες γεμάτες από ατέλειωτες σειρές βιβλίων, δερματόδετων άλλοτε σκονισμένων άλλοτε όχι. Το πάτωμα απεικονίζει διάφορες μορφές όντων που είτε μοιάζουν ανθρώπινες είτε μισές άνθρωποι μισές σαν ψάρια με λέπια, πτερύγια και ουρά. Σκαλισμένες τρίαινες και πολύτιμοι λίθοι σε κομβικά σημεία πάνω τους, στολίζουν λιτά το σύνολο των βιβλιοθηκών και των ξύλινων γραφείων στο κέντρο, ενώ παράλληλα δείχνουν πλούτο ώστε εύκολα αντιλαμβάνεστε ότι το μέρος αυτό δεν είναι κάποιο σημείο που έχουν πρόσβαση όλοι.



Πηγή εικόνας: Δημιουργία με prompt «create me an image of an old powerful mage in royal blue robe covered in a light blue aura standing in a middle of a huge library that is simply decorated with tridents and gems and belongs to a very powerful but rich city, Atlantis and has on the floor some pictures on the mosaic of humans or half mermaid half humans for a dnd scenario campaign» στο DeepAI org

Πρώτη Αποστολή (Διαβάζεται δυνατά): «Ήρθατε επιτέλους εδώ... οι πύλες της Ατλαντίδος άνοιξαν για μια φορά ακόμα γενναίοι μου! Είμαι ο Θάλασσαρ, ο μεγάλος

Μάγος και φύλακας πολλών από τα μυστικά του δρόμου που ξετυλίγεται μπροστά σας. Οδηγός σας για όσα μου επιτρέπεται να σας αποκαλύψω, αλλά και εσείς οδηγοί του εαυτού σας για όσα πρόκειται να κληθείτε να αντιμετωπίσετε στον δρόμο για το σκήπτρο. Πρώτη σας αποστολή να βρείτε τον δρόμο και τον πάπυρο που κρύβεται στον θαλάσσιο τάφο του Μάρινιθ. Θα βγείτε πάλι στον δρόμο τον πλακόστρωτο έξω από την έπαυλη. Καλώς μαντέψατε: το σπίτι στο οποίο σταμάτησε η άμαξα, είναι αυτό που κάποτε ήταν η καλύβα που βρήκατε τον χάρτη. Αν ποτέ με χρειαστείτε, μπορείτε να με καλέσετε στον χώρο δίπλα από το πέτρινο σιντριβάνι λέγοντας το όνομα μου 3 φορές. Προσοχή στην έρευνα σας: δεν λένε όλοι την αλήθεια γι' αυτό που ψάχνετε. Στον δρόμο για τον τάφο, υπάρχει κάποιος που σας δίνει ένα χρήσιμο αντικείμενο για τον εντοπισμό της αλήθειας. Ο χρόνος όμως δεν είναι με το μέρος σας, μην περιπλανηθείτε πολύ».

Αναφορά για GM: Σε αυτό το σημείο ενθαρρύνετε τους παίκτες σας, να παρουσιάσουν τους χαρακτήρες τους και κάποια λόγια για το παρελθόν τους ως απόγονοι των επιλαχόντων ηρώων της προηγούμενης ομάδας που κλήθηκε να υπερασπιστεί έναντι στην αντίστοιχη απειλή. Το σημείο το οποίο προηγείται πριν κάθε χαρακτήρας να μιλήσει για το ποιος είναι, μπορεί να συνδεθεί με κάποιο ξόρκι διαφωτισμού (enlightment) από τον Θάλασσαρ ώστε να τους ξεκλειδώσει τη γνώση που θεωρητικά δεν είχαν μέχρι αυτό το σημείο ποιοι είναι. Ο Θάλασσαρ επίσης, μπορεί να κάνει τις απαραίτητες συνδέσεις με τους πρόγονούς τους και τα κατορθώματα άλλων εποχών που δείχνουν τη σύνδεση με το τώρα και γιατί κάθε χαρακτήρας ανήκει στην κλάση που ανήκει.

Διαδραστικά στοιχεία πρώτης περιοχής – αναφορά για GM: Στο Μάρινιθ, όπως λέγεται η πόλη, οι παίκτες γυρνάνε στο σημείο της έπαυλης και μπορούν να αρχίσουν να ρωτάνε τριγύρω ψαράδες, πλανόδιους πωλητές και άλλους ανθρώπους ή όντα που περιφέρονται στους δρόμους και στην παραλία της πόλης. Εάν βρουν στοιχεία για τις φήμες, μπορούν να ρωτήσουν περισσότερο σε ομάδες ψαράδων που αποφεύγουν να βγουν για ψάρεμα τις τελευταίες μέρες είτε επειδή τρόμαξαν από ήχους είτε επειδή είδαν περίεργου χρώματος φως μέσα σε συγκεκριμένα σημεία στο νερό της θάλασσας. Κάποιος πιο έμπειρος παίκτης μπορεί να κάνει παζάρια για την απόκτηση αντικειμένων, χαρτών, ακόμα και χρήσιμου εξοπλισμού που θα βοηθήσει στον εντοπισμό του σημείου για τον θαλάσσιο τάφο του Μάρινιθ του πολεμιστή.

Δυνατότητες για τους παίκτες – αναφορά για GM: Οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να ζητήσουν να ψάξουν πάλι τον Θάλασσαρ, να τηλεμεταφερθούν στη βιβλιοθήκη και να τον πείσουν να μοιραστεί παραπάνω στοιχεία, να ψάξουν την πόλη ρωτώντας διάφορους NPCs ή κάνοντας μικρά θελήματά τους σε αντάλλαγμα για κάποιο στοιχείο, ενώ ακόμα μπορούν να ξεκινήσουν τις βουτιές σε κάποια σημεία της επιλογής τους και να αναζητήσουν υποθαλάσσια στοιχεία μόνοι τους. Κάθε επιλογή δίνει διαφορετικά στοιχεία που μπορεί να είναι χρήσιμα για τη μετέπειτα πορεία τους.

Πρώτες συναντήσεις της Αποστολής (Διαβάζεται δυνατά): Όπως εμφανίστηκε το φεγγάρι στον ουρανό, στην αντανάκλαση του πάνω στην επιφάνεια της θάλασσας βλέπετε ένα κόκκινο φως κάτω από το νερό να ξεχωρίζει. Αποφασίζετε να βουτήξετε, μιας και ο Θάλασσαρ σάς έδωσε την ευλογία του γαλάζιου φωτός του Νάριν, και μπορείτε να αναπνέετε και να βλέπετε καθαρά μέσα στο νερό. Ακολουθείτε το περίεργο φως που όσο κατεβαίνετε, φαίνεται να δυναμώνει. Μέσα στο νερό τριγύρω σας, τα φύκια και οι πέτρες φαίνονται να πληθαίνουν. Το χρώμα του φωτός τα κάνει να φαίνονται πιο απόκοσμα και πιο τρομακτικά. Μέχρι που γίνεται ξεκάθαρη η ύπαρξη πετρών που είναι πιο μεγάλες από τον καθένα σας, κάτι λάμπει στο κέντρο τους και πλησιάζετε κι άλλο. Μια μορφή πετάγεται ξαφνικά, μισός άνθρωπος μισός ψάρι, κρατάει τρίαينا, κι ενώ τα χρώματα του γενικά σας θυμίζουν τις παραστάσεις στα πατώματα της βιβλιοθήκης... συνειδητοποιείτε ότι κάτι δεν πάει καλά: το πρόσωπό του είναι μαύρο σαν να σαπίζει το μισό ενώ το άλλο μισό φαίνεται η οστική του δομή. Τα μάτια του ή ό,τι έχει απομείνει από αυτά φαίνονται κόκκινα. Ο Θάλασσαρ είχε μιλήσει για φρουρούς της Ατλαντίδος που έχουν σκορπίσει, όμως δεν έκανε λόγο πουθενά για αλλοιωμένες ψυχές αυτών και αυτός ο φρουρός, όποιος και να ήταν, φαίνεται ότι τον έχει διαφθείρει μια άλλη δύναμη.

Πρώτες συναντήσεις – αναφορά για GM: Ο φρουρός Σάλεχιν έχει κυριευτεί από μια δύναμη διαφθοράς, πράγμα που τον κάνει λίγο πιο δυνατό από έναν μέσο διάβολο των θαλασσών (Sahuagin, όπως θα δούμε παρακάτω για να δώσουμε στατιστικά στον πρώτο αντίπαλο) και η συνολική μάχη που θα λάβει χώρα, θα εξετάσει πόσο καλά μπορούν να συνεργαστούν σαν ομάδα οι παίκτες και αν έχουν και στρατηγική. Για την περίπτωση που έχουν βρει έναν πολύτιμο λίθο στην πόλη από έναν ψαρά, ένα σκονισμένο μαύρο πετράδι που δεν φαίνεται και πολύτιμο εκ πρώτης όψεως, μπορούν να το ρίξουν στα πόδια του

Σάλεχιν και επειδή είναι το Μαύρο Δάκρυ της Τίλιαν, μπορεί να απορροφήσει για περιορισμένο χρονικό διάστημα την κατάρρα που όμως τους δίνει επαρκή χρόνο να αποφύγουν τη μάχη, να διαπραγματευτούν την είσοδο τους στον θαλάσσιο τάφο χωρίς απώλειες και να προσπαθήσουν να μάθουν από τον Σάλεχιν για εναλλακτικές εξόδους από τον τάφο έναντι να ακολουθήσουν τη διαδρομή από όπου θα μπου. Η μάχη δεν θα καταφέρει να σκοτώσει τον Σάλεχιν, μπορεί να τον απενεργοποιήσει προσωρινά, καθώς είναι απέθαντος και η κατάρρα του τον δένει με την ύπαρξη του πάπυρου εντός του τάφου. Σε αυτή την περίπτωση, όταν ξαναέρθουν με τον πάπυρο, ο Σάλεχιν μπορεί είτε να τους ξαναπολεμήσει και/είτε να εξαϋλωθεί, καθώς ο πάπυρος που έχει φύγει από τον τάφο πλέον, του αφαιρεί την προστασία της αιωνιότητας.



Πηγή εικόνας: Δημιουργία με prompt «make me an image where a red beam is glowing all the way through the water to an underwater rocky entrance of an ancient grave, while there is a guardian merman guarding the eerie entrance, holding a trident and he is corrupted, also has half rotten face with red eyes» στο Gemini

Μηχανισμοί Παιχνιδιού

Σκηνή Αρχής – Μηχανισμοί: Η αρχική σκηνή μέχρι την ανάληψη της αποστολής, δεν έχει κάποιο συγκεκριμένο μηχανισμό. Ο GM πρέπει να αφηγηθεί όσο το δυνατόν πιο παραστατικά και με ενδιαφέροντα τρόπο, τέτοιο ώστε οι παίκτες να «βλέπουν» την πόλη του Μάρινιθ τριγύρω τους.

Περιγραφή σκηνής της πόλης και της τοποθεσίας γενικότερα – Μηχανισμοί: Ο GM περιγράφει με αρκετή λεπτομέρεια την πόλη, πώς μοιάζει (όπου και επιτρέπει έλεγχο διόπτευσης (perception check) στους παίκτες (DC 12) ώστε αν είναι επιτυχείς, να μπορούν να παρατηρήσουν κάποια λεπτομέρεια ή να κρυφακούσουν κάποιο στοιχείο από συνομιλούντες τριγύρω τους). Αυτό μπορεί να οδηγήσει και στην ανάληψη κάποιων παράπλευρων αποστολών μικρότερης εμβέλειας εντός της πόλης ή κάτι που θα τους φέρει πιο γρήγορα στον εντοπισμό του σημείου για τον τάφο. Η κλάση δυσκολίας είναι 12 σημαίνει ότι κάθε παίκτης που θέλει να κάνει έλεγχο διόπτευσης, ρίχνει αρχικά το 20πλευρο ζάρι, προσθέτει στο αποτέλεσμα τη σχετική ικανότητα ή τον συντελεστή χαρακτηριστικού και αν το σύνολο αυτό είναι 12 και πάνω, τότε η ενέργεια ελέγχου είναι επιτυχημένη.

Περιγραφή εαυτού του καθενός από τους χαρακτήρες – Μηχανισμοί: Κάθε παίκτης παρουσιάζει τον εαυτό του. Αυτό μπορεί να συνοδευτεί με έναν έλεγχο χαρίσματος, εάν επιλέξουν να καυχηθούν ή να πουν μια ιστορία, και ό,τι πουν θα επηρεάσει τη στάση των NPCs απέναντί τους.

NPC Διάδραση με Θάλασσαρ – Μηχανισμοί: Η διάδραση με τον Θάλασσαρ εάν θελήσουν να μάθουν από εκείνον περαιτέρω πληροφορίες: απαιτεί είτε έλεγχο Διάισθησης (DC 15) ώστε να εντοπιστεί αν κρύβει κάτι όταν απαντάει σε ερώτηση παίκτη, ή Ικανότητα πειθούς (DC 18) για τον πείσουν να μοιραστεί παραπάνω πράγματα σαν να θέλει από μόνος του να το κάνει. Τα λόγια του μπορεί να είναι προειδοποιήσεις, λίγο σαν γρίφοι, όχι απαραίτητα άμεσες απαντήσεις ανάλογα τα αποτελέσματα στους υπολογισμούς του συντελεστή και δεν είναι απαραίτητο ό, τι απάντηση δώσει να είναι άμεσα χρήσιμη: μπορεί να περιλαμβάνει στοιχεία για αρκετά αργότερα κομμάτια αποστολών. Προσοχή πριν βουτήξουν στο νερό οι παίκτες, πρέπει να πάρουν την ευλογία του Νάριν από τον Θάλασσαρ για να αναπνέουν και βλέπουν μέσα στο νερό.

Διάδραση με Πρώτη Περιοχή – Μηχανισμοί: Η αναφορά του τάφου του Μάρινιθ μπορεί να ευνοήσει να ριχθεί ζάρι έλεγχο γνώσης (Ιστορία του Μυστικισμού) (DC 15) από κάθε παίκτη όπως ρωτάει NPCs, και αν πετύχει η ενέργεια, μπορούν οι NPCs να δώσουν κάποιο στοιχείο έμμεσα ή να ανακαλέσουν θρύλους, παραδόσεις για το σημείο του τάφου.

Παζάρια για φίλτρα ή χάρτες ή αντικείμενα – Μηχανισμοί: Το να κάνει κάποιος παίκτης παζάρια με κάποιον NPC για να αποκτήσει κάποιο χάρτη, φίλτρο ή χρήσιμο

αντικείμενο απαιτεί μια σειρά από ενέργειες με ικανότητα πειθούς ή ικανότητα παζαρέματος (εύρος DC 10 – 18). Η επιτυχής έκβαση αυτών μπορεί να αποδώσει κάποια φίλτρα επαναφοράς πόντων ζωής, έναν ή δύο χάρτες με τα σημεία που εντόπισαν οι ψαράδες στα παραγάδια τους ότι έχουν περιέργους ήχους/φως τη νύχτα και τέλος, ένα μαύρο σκονισμένο πετράδι που φαίνεται να μην έχει αξία: στην πραγματικότητα είναι το μαύρο δάκρυ της Τίλιαν και μπορεί να απορροφήσει αρνητική ενέργεια κατάρας και διαφθοράς ψυχών, χρήσιμο για την αντιμετώπιση του φρουρού Σάλεχιν χωρίς μάχη.

Επιπλέον δυνατότητες για τους παίκτες – Μηχανισμοί: Όταν βρίσκονται στη βιβλιοθήκη με τον Θάλασσαρ, μπορεί κάποιος παίκτης να χρησιμοποιήσει την ικανότητα Έρευνα (Investigation) τριγύρω ώστε να βρει χρήσιμες πληροφορίες για τον τάφο του Μάρνιθ (DC 14). Η ικανότητα Πειθούς που χρειάζεται για τον Θάλασσαρ χρειάζεται DC 18 ενώ παρόλο το ότι έχουν την ευλογία του Νάριν για να αναπνέουν στο νερό, αυτό δεν αναιρεί ότι μπορεί να τους συμβούν άλλα γεγονότα και επιβάλλεται να κάνουν έναν έλεγχο Επιβίωσης (DC 16).

Πρώτες συναντήσεις – Μηχανισμοί: Η πρώτη συνάντηση με τον φρουρό Σάλεχιν οφείλει να είναι προσαρμοσμένη με το επίπεδο και τις ικανότητες της ομάδας. Ο φρουρός μοιάζει αρκετά με ένα σύνηθες θαλάσσιο ανθρωποειδές τέρας: ένα Sahuagin (Σαχούατζιν), ένα διάβολο των θαλασσών που υπάρχει στο εγχειρίδιο τεράτων. Ο GM μπορεί να χρειαστεί να προσθέσει μερικούς παραπάνω πόντους ζωής ή κάποια ειδική ικανότητα όπως «Βιοφωταυγής περισπασμός» (κατά την οποία ο Σάλεχιν μπορεί να εκπέμψει ένα γαλαζοπράσινο φως ώστε να διασπάσει την προσοχή των αντιπάλων του, αν πετύχει να δημιουργήσει Μειονέκτημα επίθεσης των παικτών για 1 γύρο, και 5-6 γύροι που απαιτούνται ώστε να μπορεί να το χρησιμοποιήσει ξανά).

Sahuagin

Legacy

SAHUAGIN

Medium Humanoid (Sahuagin), Lawful Evil

Armor Class 12 (natural armor)

Hit Points 22 (4d8 + 4)

Speed 30 ft., Swim 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Skills Perception +5

Senses Darkvision 120 ft., Passive Perception 15

Languages Sahuagin

Challenge 1/2 (100 XP)

Proficiency Bonus +2

Traits

Blood Frenzy. The sahuagin has advantage on melee

attack rolls against any creature that doesn't have all its hit points.

Limited Amphibiousness. The sahuagin can breathe air and water, but it needs to be submerged at least once every 4 hours to avoid suffocating.

Shark Telepathy. The sahuagin can magically command any shark within 120 feet of it, using a limited telepathy.

Actions

Multiattack. The sahuagin makes two melee attacks: one with its bite and one with its claws or spear.

Bite. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 3 (1d4 + 1) piercing damage.

Claws. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 3 (1d4 + 1) slashing damage.

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) piercing damage, or 5 (1d8 + 1) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.



Πηγή εικόνας: <https://www.dndbeyond.com/monsters/17003-sahuagin>

Πρώτες συναντήσεις (Μάχη) – Αναφορά για GM: Χωρίστε την περιοχή της μάχης σε τρεις ζώνες διακριτά, όπου η μία είναι το σημείο που είναι στημένη η ομάδα των παικτών σας, μια ενδιάμεση και μια ακόμα που είναι το σημείο εισόδου όπου βρίσκεται ο Σάλεχιν. Όσοι χαρακτήρες χρησιμοποιούν όπλα, επιθέσεις και μαγεία σώμα με σώμα θα επιτεθούν και θα βρεθούν στο σημείο που είναι ο Σάλεχιν στην είσοδο. Όσοι χαρακτήρες χρησιμοποιούν επιθέσεις εξ αποστάσεως μπορούν να επιτεθούν από την ενδιάμεση ζώνη. Ο Σάλεχιν μπορεί να μεταφερθεί σε κάθε γύρο από τη ζώνη εισόδου στην ενδιάμεση και πίσω, για να δοθεί έμφαση στην ευελιξία και ταχύτητα που έχει εντός του στοιχείου του, δηλαδή του νερού.

Πρώτες συναντήσεις (Λύση χωρίς μάχη και γρίφος) – Αναφορά για GM: Εάν οι παίκτες έχουν το μαύρο δάκρυ της Τίλιαν, μπορούν να ελέγξουν τη δόνηση που νιώθουν από μέρος του στο σακίδιο τους ή στην τσέπη τους και αν πετύχει, να καταλάβουν ότι πρέπει να το χρησιμοποιήσουν. Μπορούν να αγνοήσουν την αντίδραση του γιατί δεν πέτυχε η ικανότητα Χρήση Μαγικών Αντικειμένων και πάλι, να προχωρήσουν για μάχη (DC 17).

Λάφυρα

Λίστα λαφύρων και αντικειμένων για το πρώτο κεφάλαιο της περιπέτειας

Από τη Σκηνή της Αρχής της περιπέτειας

Πυξίδα των Κελίς

- Περιγραφή: Μια μπρούτζινη πυξίδα που πάντα δείχνει τον κοντινότερο θαλάσσιο θησαυρό εντός απόστασης περίπου 2 χιλιομέτρων
- Μηχανισμός: Με αρκετά μεγάλη περίοδο επανάπαυσης από την προηγούμενη χρήση της, μόλις ενεργοποιηθεί ο χαρακτήρας έχει αυξημένο συντελεστή επιτυχίας σε περιπτώσεις ελέγχου Σοφίας ή Έρευνας για να εντοπίσει θαλάσσια αντικείμενα ή σημεία ενδιαφέροντος.
- Αξία: 60 χρυσά νομίσματα

Από την διάδραση με τον NPC Θάλασσαρ

Κάπα του Μάγου Θάλασσαρ

- Περιγραφή: Μια κάπα που έχει μπλε ρουά χρώμα με γαλάζιες και χρυσές κεντημένες λεπτομέρειες στο τελείωμα και στα μανίκια ενώ ιριδίζει όταν έρχεται σε επαφή με το νερό
- Μηχανισμός: Ο παίκτης που τη φοράει, έχει σημαντικό πλεονέκτημα σε ζαριές σωτηρίας απέναντι σε ξόρκια με βάση το νερό.
- Αξία: 110 χρυσά νομίσματα

Από τις διαδράσεις στην πόλη του Μάρινιθ

Μοχθηρό Καμάκι του Ψαρά

- Περιγραφή: Ένα στιβαρό καμάκι που δονείται ελαφρώς στα χέρια του παίκτη που το κρατάει εάν υπάρχουν εχθροί εντός εμβέλειας 30 μέτρων
- Μηχανισμός: Λειτουργεί ως +1 όπλο, και κάθε τόσο μετά από μεγάλη επανάπαυση, μπορεί να επιστήσσει την προσοχή του παίκτη που το κρατάει σε κρυμμένα θαλάσσια τέρατα τριγύρω
- Αξία: 110 χρυσά νομίσματα

Μαύρο Δάκρυ της Τίλιαν

- Περιγραφή: ένα σκονισμένο πετράδι που έχει το σχήμα από δάκρυ και ανήκε στην Τίλιαν, μια παντοδύναμη μάγισσα που απορρόφησε τη διαφθορά κατάρας από το σώμα του αδερφού της και πέθανε σώζοντας τον: τελευταία στιγμή πριν διαλυθεί ολόκληρη στο φως, κύλησε ένα δάκρυ από τα μάτια της επειδή δεν θα έβλεπε τον αδερφό της ποτέ ξανά και κράτησε ένα μέρος από τη δύναμή της. Το πετράδι αυτό ήταν ξεχασμένο και ταλαιπωρημένο στην όψη μιας και με την πάροδο των ετών, από χέρι σε χέρι ξέχασαν οι κάτοχοί του τι ήταν ικανό να κάνει.
- Μηχανισμός: Αναλώσιμο. Μπορεί να τοποθετηθεί ή να πεταχτεί μπροστά σε ένα πλάσμα που έχει υποστεί διαφθορά από κατάρα. Επαναφέρει τη λογική του σε ανθρώπινα επίπεδα καθιστώντας το λιγότερο εχθρικό και επιθετικό, ώστε να μπορεί να επιτευχθεί διάλογος με λογικά ανθρώπινα κριτήρια ή ακόμα και να εφαρμοστεί πειθώ.
- Αξία: 552 χρυσά νομίσματα/0 νομίσματα (εάν αναγνωριστεί η αξία του με ικανότητα εκτίμησης και γνώση σε ιστορία μυστικισμού, ενώ αν όχι, μπορεί να απορριφθεί ως άχρηστο αντικείμενο)

Από επιπλέον δυνατότητες αναζήτησης των παικτών

Πάπυρος Θαλάσσιας Προσαρμογής του Νάριν

- Περιγραφή: Ένας πάπυρος που δίνεται από τον Θάλασσαρ και μόλις διαβαστεί, δίνει την ευλογία του Νάριν για να μπορεί ο παίκτης ή οι παίκτες που δέχονται την ευλογία να αναπνέουν και να βλέπουν κάτω από το νερό χωρίς να κινδυνεύουν να πεθάνουν ή να καταφύγουν σε άλλα ξόρκια.
- Μηχανισμός: Αναλώσιμο. Χρησιμοποιείται μία φορά χωρίς να απαιτεί κάποια ικανότητα ξορκιών, χρήσης μαγικών αντικειμένων ή συγκέντρωσης από όλους τους παίκτες. Για την χρήση σε αποστολή, η μία φορά στην αρχή θεωρείται αρκετή ώστε να βγάλουν το σύνολο της περιπέτειας μέχρι τέλους.
- Αξία: 75 χρυσά νομίσματα

Από τις Πρώτες Συναντήσεις με τον Σάλεχιν

Τρίαινα του Σάλεχιν

- Περιγραφή: Τρίαινα διακοσμημένη με κοράλλια που φέρει μια ελαφριά λάμψη στις άκρες

- Μηχανισμός: Λειτουργεί ως +1 όπλο τρίαινας με την ικανότητα να πραγματοποιήσει το μαγικό κόλπο «Διαμόρφωση Νερού»

- Αξία: 170 χρυσά νομίσματα

Shape Water

LEVEL Cantrip	CASTING TIME 1 Action	RANGE/AREA 30 ft. (5 ft. ☐)	COMPONENTS S
DURATION Instantaneous	SCHOOL Transmutation	ATTACK/SAVE None	DAMAGE/EFFECT Control

You choose an area of water that you can see within range and that fits within a 5-foot cube. You manipulate it in one of the following ways:

- You instantaneously move or otherwise change the flow of the water as you direct, up to 5 feet in any direction. This movement doesn't have enough force to cause damage.
- You cause the water to form into simple shapes and animate at your direction. This change lasts for 1 hour.
- You change the water's color or opacity. The water must be changed in the same way throughout. This change lasts for 1 hour.
- You freeze the water, provided that there are no creatures in it. The water unfreezes in 1 hour.

If you cast this spell multiple times, you can have no more than two of its non-instantaneous effects active at a time, and you can dismiss such an effect as an action.



Πηγή εικόνας για επεξήγηση του μαγικού κόλπου: <https://www.dndbeyond.com/spells/2397-shape-water>

Ιριδίζον φυλαχτό του Μέριν

- Περιγραφή: Ένα φυλαχτό που μοιάζει αρκετά με ένα κοχύλι, και λέγεται ότι έχει ευλογηθεί από θαλάσσιες θεότητες που πίστευε ο Σάλεχιν

- Μηχανισμός: Το φυλαχτό δίνει στον κομιστή του +1 στην Αμυντική Κλάση όταν εκείνος βρίσκεται κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας

- Αξία: 115 χρυσά νομίσματα

Σημείωση για GM: Αυτά τα αντικείμενα είναι σχεδιασμένα να προσφέρουν μια βοήθεια αρχικά στους παίκτες και την αποστολή τους, χωρίς όμως να είναι τόσο παντοδύναμα εκτός του παπύρου, που αν δεν παρθούν να επηρεάζεται η ισορροπία και η πορεία του παιχνιδιού. Κυρίως εξυπηρετούν την πορεία και την μεταφορά της περιπέτειας πλέον σε υποθαλάσσιο περιβάλλον. Όσο προχωρούν οι παίκτες στην περιπέτεια, μπορείτε να παρέχετε ή να προσφέρετε μέσα από διάφορα σημεία, πιο ικανά και δυνατά όπλα και αντικείμενα που να έχουν σημασία για την εξέλιξη.

NPCs

Λεπτομέρειες προσώπων που συναντώνται

Θάλασσα, ο μεγάλος Μάγος

- Νοοτροπία: Ουδέτερα καλός
- Φυλή: Άνθρωπος
- Κλάση: Μάγος (Ειδίκευση σε άγρια μαγεία)

Ο Θάλασσαρ είναι ένας μάγος (warlock) που έχει αφιερώσει τη ζωή του στο κυνήγι γνώσεων γύρω από τη θάλασσα, τα όντα της και τα μυστήρια της. Οι ρόμπες και οι κάπες που φοράει θυμίζουν τα χρώματα της θάλασσας και αναδίδουν μια ελαφριά γαλάζια λάμψη ενώ ιριδίζουν εάν έρθουν σε επαφή με το νερό. Σαν μάγος με ειδίκευση στην άγρια μαγεία, οι ικανότητες του είναι απρόβλεπτες όμως χαρακτηρίζεται από πραγματική θέρμη και θέληση να προστατεύσει τον κόσμο και να βοηθήσει την ομάδα να επιτύχει την αποστολή της. Είναι δεμένος με τη μαγεία επιλογής ατόμων και τη διατήρηση του χάρτη άθικτου με την πάροδο των ετών, αποτελώντας έναν από τους πιο πιστούς και άγρυπνους φύλακες των μυστικών της Ατλαντίδος.

Προτεινόμενο δείγμα διαλόγου: «Η θάλασσα ψιθύρισε τον ερχομό σας, γενναίοι μου και η Ατλαντίδα σας περιμένει. Προσοχή όμως στους φύλακες και τα όντα που φρουρούν ή έχουν μολύνει την καρδιά της: κανείς τους δεν βλέπει με καλό μάτι τους κατακτητές της στεριάς.»

Ψαράδες του Μάρινιθ

- Νοοτροπία: Διάφορα είδη
- Φυλή: Άνθρωποι
- Κλάση: Κοινοί χωρικοί

Οι ψαράδες του Μάρινιθ είναι σκληρά εργαζόμενοι χωρικοί που έχουν φάει τη ζωή τους να τιθασεύουν την αβεβαιότητα της θάλασσας. Γνωρίζουν πολύτιμες πληροφορίες για την περιοχή τοπικά σε στεριά και θάλασσα, καθώς και διάφορες φήμες που μπορούν να αποδειχθούν χρήσιμες για το σύνολο της περιπέτειας.

Προτεινόμενο δείγμα διαλόγου: «Α ναι, έχουμε ακούσει ιστορίες όταν ήμασταν παιδιά για μια χαμένη πόλη κάτω από τα κύματα. Δεν είμαι σίγουρος εάν το πιστεύω, αλλά άμα

θελήσετε να εξερευνήσετε, να προσέχετε τα θαλάσσια ρεύματα κοντά στο σημείο με τον γκρεμό στην νοτιοδυτική άκρη του Μάρινιθ».

Σάλεχιν, ο φύλακας της πύλης

- Νοοτροπία: Νομοταγής Κακός
- Φυλή: Μισός Άνθρωπος, Μισός Sahuagin (δείτε στο εγχειρίδιο τεράτων για περισσότερες λεπτομέρειες)
- Κλάση: Καμία

Αν και η φύση των Σαχούατζιν, τα κάνει ιδιαίτερα επιθετικά και εριστικά – οι κατάρες ή διαφθορές ψυχής μπορούν να κάνουν το τέρας να χάσει τελείως την όποια μικρή πιθανότητα είχε να επιδείξει προβληματισμό ή συναισθήματα παρά ότι είναι μισό μισό σαν φυλή και να μην μπει καν σε διαδικασία διαπραγμάτευσης.

Προτεινόμενο δείγμα διαλόγου (εάν γίνει μάχη): «*Τώρα θα ζήσεις την οργή μου εισβολέα/εισβολείς!*» (Εάν υπάρχει πιθανότητα/επιτύχει η διαπραγμάτευση): «Κατακτητές της στεριάς, δεν έχετε καμία δικαιοδοσία να εισβάλλετε στον ένδοξο τάφο του Μάρινιθ!» «Φύγετε, τρέξτε όσο η κατάρα μου καταπιέζεται από το μαύρο δάκρυ της Τίλιαν! Είθε οι θεοί της Ατλαντίδος να σας προστατεύουν στη δύσκολη αποστολή σας!»

Πλανόδιοι πωλητές στο Μάρινιθ

- Νοοτροπία: Ουδέτεροι
- Φυλή: Διάφορες
- Κλάση: Χωρικοί

Αυτά τα όντα είναι υπεύθυνα για τη διατήρηση του ιστορικού αρχείου της πόλης και τη διακίνηση των αγαθών/ενίσχυση του εμπορίου/ανταλλαγής αντικείμενων στην πόλη. Θα δώσουν χάρτες, αντικείμενα μαγικά και μη, και ιστορικές πληροφορίες που θα φανούν χρήσιμα στο ταξίδι των παικτών.

Προτεινόμενο δείγμα διαλόγου: «Ψάχνετε να εξερευνήσετε τα βάθη της θάλασσας; Ίσως κάτι χάρτες που έχουμε από αρχείο οικογένειας ψαράδων προηγούμενων γενιών, να φανούν χρήσιμοι μιας και άλλοι ψάξανε πολλές φορές κατά τα έτη πριν από εσάς. Δεν γύρισαν όμως όλοι πίσω ζωντανοί για να πουν την ιστορία τους, οπότε να προσέχετε!»

Κεφάλαιο 5: Ανάλυση του Σεναρίου και Χαρακτήρων με βάση τη Θεωρία

Ξεκινώντας, να αναφερθούν κάποιες επισημάνσεις γύρω από το δείγμα περιπέτειας που και γενικά τα σενάρια περιπετειών: Τα δείγματα προτύπων περιπέτειας ή ακόμα και ολόκληρες περιπέτειες μπορούν να γραφτούν και δοθούν σε άτομα που θα κάνουν τον ρόλο του GM: όποιος αναλάβει αυτόν τον ρόλο, αργότερα μπορεί να εμπλουτίσει με δικές του περιγραφές ή να προσθέσει επιπλέον στοιχεία, αντικείμενα, αποστολές ή και να αλλάξει το επίπεδο δυσκολίας. Ο κάθε GM δεν είναι επαγγελματίας συγγραφέας/αφηγητής σχεδόν σε όλες των περιπτώσεων, ενώ καλείται με βάση τους κανόνες που υπάρχουν στα αντίστοιχα εγχειρίδια, να γράψει ή και να αφηγηθεί ένα σενάριο περιπέτειας για να ψυχαγωγηθεί εκείνος με την παρέα του. Συχνά επίσης, ο GM δεν είναι απαραίτητα και ο συγγραφέας της περιπέτειας, καθώς σε διαδικτυακές κοινότητες υπάρχει διαμοιρασμός περιπετειών είτε με ένα συμβολικό αντίτιμο είτε δωρεάν. Όσο πιο αναλυτικά στημένος είναι ένας κόσμος περιπέτειας, τόσο περισσότερο αξίζει σε οικονομικό αντίτιμο ενώ παράλληλα μπορεί να δώσει χώρο και για άλλες χρήσεις: σενάριο δημιουργίας ενός παιχνιδιού υπολογιστή/κινητού/παιχνιδοκονσόλας ή σενάριο για μια ταινία/σειρά ή ακόμα και για σειρά βιβλίων.

Έχοντας θέσει τις βάσεις στο θεωρητικό μέρος, θα προχωρήσουμε σε ανάλυση του σεναρίου όπως γράφτηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας. Ξεκινώντας από το θέμα της περιπέτειας, ρίχνοντας μια ματιά σε πάρα πολλά δείγματα άλλων συγγραφέων θα λέγαμε ότι αρκετά από τα πιο δημοφιλή θέματα προσεγγίζουν κάποιο γνωστό ανεξήγητο μυστήριο, γρίφο, γνωστό αρχαίο πολιτισμό ή κάποιο από γνωστά Θαύματα του κόσμου (λ.χ. Πυραμίδα του Χέοπα, Ιερό Δισκοπότηρο, Ατλαντίδα, Στόουνχεντζ, Πύργος Βαβέλ). Άρα το πρώτο βήμα για την είσοδο στον κόσμο του φανταστικού και με βάση τον πραγματικό κόσμο που ζούμε τώρα, ήταν να βρεθεί ένας τρόπος να εισαχθούν οι παίκτες μας στην περιπέτεια. Κάποια σύνδεση με ανεξήγητο αντικείμενο, ενέργεια είναι ένα συνηθισμένο βήμα για την εμβύθιση στο σημείο που αρχίζει ο κόσμος της περιπέτειας: αυτό επιτυγχάνεται με την περιγραφή ενός συνηθισμένου ήρεμου σκηνικού του τώρα και με την εμφάνιση ίσως κάποιας μορφής/φωνής που θα κάνει ξόρκι ή μαγικού αντικειμένου ή τηλεμεταφορά,

λειτουργώντας ως καταλύτης. Στην περίπτωση του παραπάνω σεναρίου, έχουμε δώσει ήδη από πριν κάποια συστατικά: αναφορά για μια καλύβα, ένα αντικείμενο που περισυλλέχθηκε σε παλιότερη χρονική στιγμή και ενώ έχει ξεχαστεί από τον χρόνο, ξαφνικά γίνεται η αφορμή για μπούμε στο σενάριο μας. Η Ατλαντίδα χρησιμοποιήθηκε επειδή είναι αρκετά δημοφιλής σε αναζητήσεις, ειδικά από Έλληνες παίκτες ενώ σχετικά στοιχεία που παρουσιάζονται, προέρχονται από προφορικές συζητήσεις με τα άτομα που συνέβαλλαν στο να βρεθούν ελληνικές μεταφράσεις, παραδείγματα σεναρίων και με στοιχεία από την εμπειρία τους ως παίκτες αρκετών χρόνων στο συγκεκριμένο είδος. Η καλύβα στο σενάριο που βρέθηκε ο χάρτης και η ονομασία του βασιλιά Ζόλαν εμπνεύστηκαν από πραγματικά μέρη και ονομασίες: υπάρχει εστιατόριο «Η καλύβα του Ψαρά», στη Ζόλα Κεφαλληνίας ενώ σε μέρος της παραλίας Επανομής Θεσσαλονίκης υπάρχει ένα ναυάγιο περίπου 56 ετών (βυθίστηκε το 1970), όπως και μια εγκαταλελειμμένη καλύβα ψαράδων λίγο απόμερα από τα εμπορικά σημεία, για την οποία λένε παλιές ιστορίες ντόπιων ότι ο ιδιοκτήτης της τη στοιχειώνει ακόμα. Γενικότερα, στην πλειονότητα των σεναρίων του DnD παρατηρήθηκε βιωματικά ότι η ονοματολογία είναι ανάλογη, κυρίως με βάση την αγγλική γλώσσα αλλά και ονόματα που συνηθίζονται στη λογοτεχνία του φανταστικού για άλλες φυλές εκτός ανθρώπων: λ.χ. Νάριν, Ζόλαν, Μέριν που παραπέμπουν σε ξωτικά, νάνους, γοργονανθρώπους, draconians.

Σαν είδος η αφήγηση που θα συνοδεύσει την περιπέτεια, είναι συνδυασμός προφορικού λόγου, οπτικής αφήγησης και συμβολής βοηθητικών μέσων για να επιτευχθεί όλο αυτό. Αν θέλουμε να τη χαρακτηρίσουμε με βάση τον βαθμό εμπλοκής των παικτών, ανήκει στη διαδραστική αφήγηση: είναι ολόκληρη ένας άμεσος διάλογος μεταξύ αφηγητή και ενεργειών των ακροατών/παικτών ώστε να προχωρήσει. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρθηκε και στο θεωρητικό μέρος, οι παίκτες συγγράφουν την ιστορία με τοποθέτηση του χαρακτήρα τους παράλληλα με τον GM που υφαίνει σταδιακά την ιστορία όλου του φανταστικού σύμπαντος εκείνου.

Όσον αφορά τον τρόπο που χρωματίζει το αφήγημα, ο GM αποτελεί ένα συνδυασμό αφηγηματικού – σκηνοθετικού/οργανωτικού – επικοινωνιακού αφηγητή σε μια προσπάθεια να αποδώσει όσο το δυνατόν καλύτερα αυτό που στοχεύει, στους παίκτες του. Ως προς την απόσταση που θα κρατήσει από την ιστορία, είναι κρυφός αφηγητής αφού δεν παρουσιάζεται πουθενά ο ίδιος ως ο εαυτός του.

Με βάση τον βαθμό εμπλοκής του στην ιστορία, ο GM θα γίνει ένας συνδυασμός εξωδιηγητικός – ετεροδιηγητικός με εξωτερική εστίαση, καθώς ναι μεν απευθύνεται στους παίκτες και διηγείται σε πρώτο βαθμό την ιστορία αλλά παράλληλα δεν συμμετέχει ο ίδιος σε αυτή. Θα χρησιμοποιήσει συμπληρωματικά μέσα όπως μινιατούρες για προσομοιώσεις μαχών, χάρτες, ρέπλικες αντικειμένων προκειμένου να βοηθήσει την αφήγηση χωρίς όμως κάτι από αυτά να εκπροσωπεί τον ίδιο ως χαρακτήρα. Σίγουρα δημιουργώντας τους NPCs, εν μέρει υποδύεται κάποιον χαρακτήρα αλλά κύριας σημασίας: ακόμα κι αυτό είναι ένα επιπλέον μέσο για την κατάλυση της ροής της αφήγησης σε αυτό το είδος παιχνιδιού. Δεν θεωρούμε ότι είναι αφηγητής παντογνώστης διότι ξέρει μεν τα εμπόδια και τις αποστολές που έχει ετοιμάσει σε διάφορες επιλογές των παικτών ανά περίπτωση, αλλά δεν γνωρίζει τα γεγονότα από πριν ή τις σκέψεις των παικτών του, καθώς παρεμβάλλεται και η τυχαιότητα του ζαριού σε κάθε ενέργεια.

Ο χρόνος της αφήγησης περιλαμβάνει και αναδρομική αφήγηση, εκτός από την κλασική γραμμική πορεία εξιστόρησης γεγονότων. Αυτό συμβαίνει διότι είναι συχνό φαινόμενο σε σενάρια παιχνιδιών ρόλων όπως εδώ, να μαθαίνουν οι παίκτες κάποιο παρελθοντικό γεγονός ή πληροφορία μόνο αν η ενέργεια που θα κάνουν, επιτύχει και φωτίσει αυτή την πτυχή. Για παράδειγμα, εάν δεν γίνει προσπάθεια να πάρουν επιπλέον πληροφορίες από τον μάγο για τον τάφο ή τα ερείπια και φυσικά, να επιτύχει η ενέργεια αυτή από το αποτέλεσμα του ζαριού, δεν θα μάθουν την αναμενόμενη πληροφορία.

Οι οδηγίες παιχνιδιού του σεναρίου και οι αναλυτικές σημειώσεις εξυπηρετούν στο να μην εμφανιστούν όσο το δυνατόν μεγάλα αφηγηματικά κενά. Στις περισσότερες των περιπτώσεων, μόνο ένας εξαιρετικά έμπειρος GM συγγραφέας μπορεί να αποτρέψει την ύπαρξη τους: ειδικά, σε κάθε περίπτωση κρίνεται ανάλογα εάν είναι σημαντικά για την ομαλή ροή της ιστορίας και πρέπει να γεφυρωθούν από τον GM με κάποια ενέργεια, ή δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία αλλά είναι εύκολα διακριτά και στους παίκτες.

Με βάση το πρότυπο χαρακτήρων του Propp που αναλύθηκε στην θεωρία, παρατηρούμε ότι τα περισσότερα αρχέτυπα εντοπίζονται κι εδώ στην περιπέτεια. Οι παίκτες είναι τα άτομα που κλήθηκαν με κάποιο τρόπο να πολεμήσουν τον Κακό, του οποίου το όνομα δεν γνωρίζουμε ακόμα: αυτό που όντως ξέρουμε είναι ότι διαταράχθηκε η έως τώρα ηρεμία και κάποια ενέργεια του Κακού δυναμώνει και θα είναι σύντομα έτοιμη να επιτεθεί και να καταστρέψει τον κόσμο μας. Οι παίκτες λοιπόν, ανήκουν στο αρχέτυπο του Ήρωα

χωρίς όμως να έχουν υπάρξει ακόμα θύματα του Κακού ή αναζητούσαν κάποιο καλό να κάνουν βέβαια, άρα αποκλίνουν χωρίς να ανήκουν στις δύο διαστάσεις που έδωσε ο Propp στις παρατηρήσεις του. Ο Θάλασσαρ εκφράζει παράλληλα δύο αρχέτυπα: ο Αποστολέας, που βρέθηκε σε θέση τέτοια ώστε να καλέσει τους Ήρωες αλλά και ο Δωρητής, που θα δώσει τα πρώτα σημαντικά βοηθήματα για να ξεκινήσουν είτε σε μορφή πληροφοριών είτε σε αντικείμενα. Η μορφή του τείνει να είναι όπως μια κλασική μορφή στη λογοτεχνία για Δωρητές: ο γέροντας σοφός που κουβαλάει πολλά χρόνια, γνώση και παροτρύνει ελπίζοντας (αν όχι φέρνοντας τον Ήρωα σε θέση που δεν έχει άλλη επιλογή κάποιες φορές) ότι ο κεντρικός Ήρωας θα κάνει ηθικά σωστές, δίκαιες επιλογές και θα αναλάβει πλήρως την ευθύνη να εξαφανίσει τον Κακό. Δεν έχει όμως γνώση για τα έπαθλα πέραν της ηθικής και πρακτικής επιβράβευσης ότι θα νικήσουν το αρχαίο Κακό. Δεν γνωρίζει από πριν τις τελικές επιβραβεύσεις, που στο παιχνίδι μεταφράζονται σε πόντους εμπειρίας, φίλτρα, αντικείμενα, όπλα, ικανότητες που αναπτύσσουν ανάλογα το επίπεδο που ανεβαίνει κάθε χαρακτήρας. Γνωρίζει για το σκήπτρο του Ζόλαν και τις δυνάμεις που έχει ώστε να ενισχύσει τους Ήρωες στην τελική μάχη, πληροφορίες που θα τους βοηθήσουν να το βρουν αλλά δεν ξεκινά όπως το αρχέτυπο του Propp υποσχόμενος κάτι ως αντάλλαγμα για την ολοκλήρωση της αποστολής. Έτσι όπως έχει δομηθεί μια τέτοια ιστορία (και η πλειοψηφία όλων των σεναρίων επιτραπέζιων RPGs), οι Ήρωες πρακτικά δεν μπορούν να αρνηθούν να αναλάβουν την κυρίως αποστολή: η εναλλακτική είναι ότι όλος ο κόσμος οδηγείται στον θάνατο από το αρχαίο Κακό και δεύτερον, εάν αρνηθούν δεν υφίσταται παιχνίδι ή περαιτέρω εξέλιξη της αφήγησης.

Το αρχέτυπο Πριγκίπισσα, εδώ συγκεκριμένα το βραβείο είναι η σωτηρία του κόσμου και η υστεροφημία, που συνοδεύει μια έντιμη πράξη σαν κι αυτή. Δεν γίνεται τόσο ξεκάθαρο μιας και ο κίνδυνος αν αποτύχουν οι Ήρωες είναι άμεσο θέμα επιβίωσης: είτε θα νικήσουν το Κακό ή θα καταστραφεί ο κόσμος. Όμως αυτό που υπάρχει σε περιπτώσεις παιχνιδιών είναι η ύπαρξη πολλαπλών στιγμιότυπων του βραβείου ή της πριγκίπισσας. Η τεχνική των πολλαπλών βραβείων, πέραν από την παραδοσιακή αφήγηση, έχει φτάσει να είναι πολύ δημοφιλής μηχανισμός σε παιχνίδια υπολογιστή και κινητών στην εποχή μας προκειμένου να κρατάει τον παίκτη περισσότερο χρόνο απασχολημένο στο περιβάλλον του παιχνιδιού (Eng, 2024). Τα παιχνίδια υπολογιστών ή άλλων πλατφορμών, συνδυάζουν την ψηφιακή αφήγηση μαζί με τη διαδραστική δυνατότητα οπότε όλα όσα

μελετώνται πάνω στη θεωρία και τεχνικές της αφήγησης, χαρακτήρων, αναγνωστών/ακροατών, παρουσιάζουν και άμεση εφαρμογή και εκεί (Somerdin, 2016). Η ροή ενός τέτοιου παιχνιδιού λοιπόν, βασίζεται στην ανάθεση μιας κύριας αποστολής (main quest), και στον δρόμο καθώς οι Ήρωες προχωρούν: τους ανατίθενται και μικρότερες αποστολές (mini quests ή side quests) από ενέργειες όπως λ.χ. έρευνα για πληροφορίες σε τριγύρω άτομα. Για παράδειγμα, μπορεί να μιλήσουν με έναν ψαρά και να τους αναφέρει ότι κάτι περίεργο έχει καλύψει τη βάρκα του και έτσι δεν μπορεί να βγει να ψαρέψει για να ταΐσει την οικογένεια του. Οι Ήρωες σε αυτή την περίπτωση, ανάλογα και τη νοοτροπία τους (alignment) μπορούν είτε να πάνε τον βοηθήσουν αναλαμβάνοντας μια μικρή παράλληλη αποστολή (side quest) της κύριας (νομοταγής καλός - lawful good) , είτε να τον αγνοήσουν (ουδέτερα καλός - neutral good ή ουδέτερος - true neutral) ή στη χειρότερη εάν η νοοτροπία είναι χαοτικά κακός (lawful evil), να τον σκοτώσουν! Αποτέλεσμα αυτής της τεχνικής που κρατάει τον παίκτη ενεργό στο παιχνίδι, είναι η συνεχής εμφάνιση ευκαιριών για να λάβει κάποιο βραβείο άρα και ύπαρξη μικρότερων αποστολών, καθώς και εξέλιξη: ένα από τα κύρια βραβεία είναι οι πόντοι εμπειρίας που χρησιμεύουν για ατομική εξέλιξη του χαρακτήρα σε επίπεδα και ικανότητες, όπως και τα χρυσά νομίσματα, που χρησιμεύουν στην αγορά καλύτερου εξοπλισμού ή αντικειμένων. Μέσα από την έρευνα λοιπόν για πληροφορίες, οι Ήρωες έχουν την ευκαιρία στο παραπάνω σενάριο να αναλάβουν κι άλλες μικρότερες αποστολές.

Για το αρχέτυπο του Κακού, έχουμε έναν αρχαίο κακό που ξυπνά από τον λήθαργο σφραγισμένος στα ερείπια της Ατλαντίδος και θέλουμε να αποτρέψουμε την πλήρη αφύπνισή του. Δεν έχει προχωρήσει σε κάποια μεγάλη εμφανή σε όλους ενέργεια που διαταράσσει την πρότερη ηρεμία του σκηνικού: έχουν όμως αρχίσει να συμβαίνουν ενεργειακές αναταράξεις στην αρμονία του ως τώρα σύμπαντος ώστε να τις αντιληφθούν μαγικά ενεργειακά όντα όπως ο Θάλασσαρ και να προετοιμάσει την ομάδα επίλεκτων Ηρώων του. Ερχόμενοι σε μια μικρότερη κλίμακα, ο πρώτος επιμέρους κακός που συναντάμε εκτός από τον μεγάλο Κακό στην τελική μάχη, είναι ο Σάλεχιν: ένας άλλοτε καλός φρουρός του τάφου που έχει διαφθαρεί από μία κατάρρα κι έτσι, έχει προσωρινά αλλάξει στρατόπεδο όντας εμπόδιο αντί για βοήθεια στην αποστολή των Ηρώων. Στην πρώτη συνάντηση/μάχη, δίνεται μια επιπλέον πληροφορία για το παρελθόν στους Ήρωες επειδή κάποιος με σχετική νοοτροπία (alignment), μπορεί να μη θελήσει να προχωρήσει

τη μάχη μέχρι τέλους και να θανατώσει το πλάσμα που βλέπει. Σε άλλη περίπτωση, άλλος χαρακτήρας μπορεί να θανατώσει το πλάσμα ενώ κάποιος περισσότερο πασιφιστής να αναζητήσει τρόπο ώστε να μην εμπλακεί καθόλου σε μάχη. Όλα τα σενάρια στα παιχνίδια ρόλων σε σημεία με πιθανούς εχθρούς, γρίφους, παγίδες, στήνονται από πλευράς συγγραφής με τέτοιο τρόπο ώστε οι Ήρωες ανάλογα με την περσόνα, να έχουν την ελευθερία επιλογών και φυσικά διαφορετικών εκβάσεων. Από αυτό εξαιρείται η τελική μάχη στην οποία κορυφώνεται το σενάριο όπου έχουμε το κλασικό δίπολο Καλό – Κακό: η υπέρτατη επική μάχη χωρίς άλλες επιλογές.

Τα αντικείμενα και οι ιδιότητές τους εξυπηρετούν στη διευκόλυνση της πλοκής άμεσα (μαύρο δάκρυ της Τίλιαν για την κατάρα του Σάλεχιν) ή σε μελλοντικό χρόνο σε επόμενο κεφάλαιο (όπως το όπλο «τρίαινα του Σάλεχιν» που έχει μια μαγική ιδιότητα κλειδί για μελλοντικές μάχες εντός νερού). Χωρίζονται σε αντικείμενα που είναι απαραίτητα για τη συνέχιση της ιστορίας ή κάποια που ίσως μπορεί να τα ανακαλύψουν, αλλά αν δεν τα πάρουν δεν επηρεάζεται η κυρίως αφήγηση. Ο Πάπυρος θαλάσσιας προσαρμογής του Νάριν είναι ένα απαραίτητο κρίσιμο αντικείμενο για την πλοκή: εάν δεν τον λάβουν να τον χρησιμοποιήσουν πάνω τους, δεν μπορούν να αναπνέουν κάτω από το νερό και αυτό είναι απαραίτητο για να μην πεθάνουν άμεσα στην πρώτη μικρότερη αποστολή. Η απόκτηση του μαύρου δακρύου της Τίλιαν είναι προαιρετική: μπορεί να ρωτήσουν το άτομο που θα το δώσει, μπορεί και όχι – η συνάντηση με τον Σάλεχιν χωρίς αυτό, θα οδηγήσει σε μάχη χωρίς άλλη επιλογή. Από πλευράς συγγραφής οφείλει να υπάρχει διαθέσιμη η ιστορία του αντικειμένου, εάν χαρακτηρίζεται από κάποια ως τέτοιο (εδώ έχει γραφτεί στην περιγραφή τι είναι και πως προέκυψε το δάκρυ της Τίλιαν) και ας μην ρωτήσουν ποτέ οι παίκτες για να τη μάθουν: κάποιοι παίκτες απλά χρησιμοποιούν τα αντικείμενα, άλλοι θέλουν να μαθαίνουν κάθε πληροφορία για το φανταστικό σύμπαν στο οποίο συμμετέχουν (τύπος παίκτη κατά τον άξονα Προσομοίωση στο GDN μοντέλο όπως αυτό έχει περιγραφεί σε προηγούμενη ενότητα). Επίσης, σε περίπτωση που δεν χρειάζεται ο εξοπλισμός ή αντικείμενα ή είναι χειρότερα σε απόδοση από όσα ήδη έχουν εξοπλιστεί οι παίκτες, υπάρχει πάντα η δυνατότητα να τα πουλήσουν και να λάβουν τα αντίστοιχα χρυσά νομίσματα ώστε να αγοράσουν κάτι άλλο από τοπικούς πωλητές στην πόλη.

Τέλος, με βάση τη Θεωρία της Πρόσληψης και τη Θεωρία της Αισθητικής Ανταπόκρισης μπορούμε να πούμε ότι μια περιπέτεια DnD ενσαρκώνει πλήρως τη θεωρία τους. Αρχικά το έργο εάν δεν παιχτεί από παίκτες τουλάχιστον μία φορά, δεν θεωρείται ολοκληρωμένο όπως το θέτουν οι δύο θεωρίες. Είναι εμφανές ότι το επίκεντρο είναι ξεκάθαρα μετατοπισμένο στους παίκτες: εάν αυτό που προσφέρει η περιπέτεια ως αφήγηση, ως ιστορία και αφήγημα είναι ικανοποιητικό ως προς τον ορίζοντα προσδοκιών των παικτών, θα παραμείνουν σε διάδραση με την περιπέτεια ενώ αν όχι, θα ζητήσουν τη διακοπή του παιχνιδιού. Όλος ο τρόπος του παιχνιδιού αυτού είναι ένας ζωντανός διάλογος μεταξύ αφηγητή και παικτών ενώ παράλληλα, η εμπειρία και η πρόσληψη του καθενός, επηρεάζει και διαμορφώνει και τη συνολική πρόσληψη όλων ανά πάσα στιγμή στη διάρκεια του.

Επίλογος

«Και όταν η καταιγίδα τελειώσει, δεν θα θυμάσαι καν πώς κατάφερες να επιβιώσεις. Δεν θα είσαι καν σίγουρος αν έχει όντως τελειώσει. Αλλά ένα πράγμα είναι σίγουρο: όταν βγεις από την καταιγίδα, δεν θα είσαι ο ίδιος άνθρωπος με αυτόν που μπήκε. Και αυτό είναι το νόημα της καταιγίδας.»

Ο Κάφκα στην Ακτή, Χαρούκι Μουρακάμι

Παραφράζοντας το παραπάνω απόσπασμα, θα λέγαμε ότι αυτό είναι και το νόημα αυτής της διπλωματικής εργασίας, και της σύγκρισης που προηγήθηκε εντός της. Κατόπιν όλου του θεωρητικού μέρους, δεν είναι δυνατόν πλέον να βλέπεις τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων και να μην κάνεις παραλληλισμούς με λειτουργίες τις οποίες αναλύει η θεωρία της λογοτεχνίας, όπως επίσης και προεκτάσεις για τη δόμηση των χαρακτήρων εντός τους.

Βιβλιογραφία

(Αλφαβητική παρουσίαση πηγών κατά το βιβλιογραφικό σύστημα Harvard έκδοση 7.0)

- Abbott, M.S., Stauss, K.A. and Burnett, A.F. (2021). Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. *Social Work with Groups*, 45(1), pp.1–16. doi: <https://doi.org/10.1080/01609513.2021.1932014>.
- Ackerman, C.E. (2025) Positive reinforcement in psychology (definition + examples), PositivePsychology.com. Διαθέσιμο στο: <https://positivepsychology.com/positive-reinforcement-psychology/> [τελευταία προσπέλαση: 31 Μαΐου 2026].
- Adeptplay.com. (2026). About Adept Play – Adept Play. [online] Διαθέσιμο στο: <https://adeptplay.com/about/> [τελευταία προσπέλαση: 16 Ιουνίου 2026].
- Arenas, D.L., Viduani, A. and Araujo, R.B. (2022). Therapeutic Use of Role-Playing Game (RPG) in Mental Health: A Scoping Review. *Simulation & Gaming*, 53(3), p.104687812110737. doi: <https://doi.org/10.1177/10468781211073720>.
- Appelcline, S. (2014). *Designers & Dragons*. Mongoose Publishing. ISBN 978-1-907702-58-7.
- Baker, I.S., Turner, I.J. and Kotera, Y. (2022). Role-play Games (RPGs) for Mental Health (Why Not?): Roll for Initiative. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(21). doi: <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00832-y>.
- Bartolucci, M., Mattioli, F. and Batini, F. (2019). Do Board Games Make People Smarter? *International Journal of Game-Based Learning*, 9(4), pp.1–14. doi: <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2019100101>.
- Carbonell, Curtis D. (2019), *Dread Trident*, Liverpool University Press, 27, p. 12.
- Cook, M., Tweet, J., & Williams, S. (2003), *Dungeons & Dragons Player's Handbook - Core Rulebook I v.3.5*, Wizards of the Coast, pp. 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 110, 308, 311
- Costikyan, Greg (1987). Eric Goldberg; Paul Murphy; Bill Slavicsek (eds.). *Star Wars: The Roleplaying Game* (Hardcover ed.). New York: West End Games. p. 142. ISBN 0-87431-065-2.

- Damasio, A. (2010) *Self Comes to Mind – Constructing The Conscious Brain*. Pantheon. London. p.293
- Decipher Inc (2003). *The Lord of the Rings Roleplaying Game*. Decipher Incorporated.
- Dye, M.W.G., Green, C.S. and Bavelier, D. (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, 47(8-9), pp.1780–1789. doi: <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2009.02.002>.
- Edwards, R. (2004). "System Does Matter". The Forge. Adept Press. [Τελευταία προσπέλαση: 04 Ιουνίου 2026]
- Edwards, R. (2005). "Farewell to the forum, but not to theory". The Forge. [Τελευταία προσπέλαση: 04 Ιουνίου 2026]
- Eng, D. (2024). What are Progression Systems in Games? Διαθέσιμο στο <https://www.universityxp.com/blog/2024/1/16/what-are-progression-systems-in-games>, [Τελευταία προσπέλαση: 02 Ιουνίου 2026]
- Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Mangués, R., March-Llanes, J. and Moya-Higueras, J. (2019). A Pilot Study of the Efficacy of Cognitive Training Based on Board Games in Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: A Randomized Controlled Trial. *Games for Health Journal*, 8(4), pp.265–274. doi: <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0051>.
- Fine, G. A. (1983), *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*, University of Chicago Press
- Friedman, N.P. and Miyake, A. (2017). Unity and diversity of executive functions: Individual differences as a window on cognitive structure. *Cortex*, 86(1), pp.186–204. doi: <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2016.04.023>.
- Gantayat, A., Pani, P., Mishra, S. (2024). Traditional Storytelling and Immersive Narratives in the Metaverse. *Journal of Informatics Education and Research*, 4(3). doi: <https://doi.org/10.52783/jier.v4i3.1780>.
- Gene, D. (2003). A Toss of the Dice: Writers, Readers, and Role-Playing Games., *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 14, no. 1 (53), pp. 51–67. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/43321454>, [τελευταία προσπέλαση: 12 Μαΐου 2026].

- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell University Press. <https://15orient.com/files/genette-on-narrative-discourse.pdf> [τελευταία προσπέλαση: 11/05/2026].
- Glass, B.D., Maddox, W.T. and Love, B.C. (2013). Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait. *PLoS ONE*, 8(8), p.e70350. doi: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0070350>.
- Glatch, S. (2021). *Capturing the Art of Storytelling: Techniques & Tips*. Writers.com. <https://writers.com/the-art-of-storytelling> [τελευταία προσπέλαση: 11/05/2026].
- Dragonlance Goodreads Book List (2026). “The Complete Dragonlance List (153 Books).” Goodreads.com, www.goodreads.com/list/show/77307.The_Complete_Dragonlance_List ,[τελευταία προσπέλαση: 16 Ιουνίου 2026].
- Harrigan, P., & Wardrip-Fruin, N. (2010). *Second person: role-playing and story in games and playable media*. The MIT Press, ISBN: 9780262514187.
- Heinsoo, R., Collins, A., & Wyatt, J. (2008). *Dungeons & Dragons player’s handbook: arcane, divine, and martial heroes: roleplaying game core rules* (4th edition, p. Chapter 1). Wizards Of the Coast.
- Heliö, S. (2004). *Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset*. In M. Montola & J. Stenros, eds. *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Helsinki: Ropecon. www.ropecon.fi/brap, <https://www.nordiclarp.org/wiki/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf> [τελευταία προσπέλαση: 11/05/2026].
- Hendrickson, J. M., (2026), *Storytelling for Foreign Language Learners*, Ed.gov, <https://eric.ed.gov/?id=ED355824> [τελευταία προσπέλαση: 11/05/2026].
- Herber, K., Mason, M. and Fricker, P. (2015). *Call of Cthulhu investigator handbook*. Hayward, Ca: Chaosium Inc.
- Hitchens, M. and Drachen, A. (2009). *The Personal Experience of Narratives in Role-Playing Games*. In: 2009 AAAI Spring Symposium Intelligent Narrative Technologies II. [online] 2009 AAAI Spring Symposium. Association for the Advancement of Artificial Intelligence, pp.53–60. Διαθέσιμο στο:

https://www.researchgate.net/publication/221251078_The_Personal_Experience_of_Narratives_in_Role-Playing_Games_Pre-print [τελευταία προσπέλαση: 31 Μαΐου 2026].

- Holub, R. (1995). 'Reception theory: School of Constance', in R. Selden (ed.) *The Cambridge History of Literary Criticism*. Cambridge: Cambridge University Press (The Cambridge History of Literary Criticism), pp. 319–346.
- Hosch, W. L., (2024). Dungeons & Dragons. Encyclopedia Britannica, Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>, [τελευταία προσπέλαση: 12 Μαΐου 2026].
- Hou, J. Z. (2025), Storytelling as methodology: Intersecting multicultural voices to decolonise public relations, *Public Relations Inquiry*, 14(3), pp. 265-286.
- Huizinga, J. (1938), *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*, Angelico Press,
<https://merton.bellarmino.edu/files/original/b0899cfad820ab8ad7033952b7a022ba1d7cab9d.pdf> (Το αρχικό βιβλίο εκδόθηκε το 1938) [τελευταία προσπέλαση: 11/05/2026].
- Iser, W. (1972). *The Reading Process: A Phenomenological Approach*. *New Literary History*, 3(2), 279–299. <https://doi.org/10.2307/468316>
- Jackson, S. (2024). GURPS (4^η Έκδοση), Steve Jackson Games and GURPS. [online] Sjgames.com. Available at: <https://www.sjgames.com/gurps/faq/FAQ4-2.html> [Τελευταία προσπέλαση: 11 Μαΐου 2026].
- Jauss, H. R. (1982), *Toward an Aesthetic of Reception*, University of Minnesota Press.
- Jung, C., G. (2014) *Two essays on analytical psychology*. Routledge.
- Kim, J. H. (2003). "The Threefold Model FAQ". DarkShire.net. [τελευταία προσπέλαση: 04 Ιουνίου 2026]
- Laycock, J.P. (2015) 'Pathways into Madness: 1979–1982', in *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. 1st Edition. Oakland, California: University of California Press, pp. 31-50, 76-100.
- Laycock, J.P. (2015). 'Fantasy and Reality', in *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. 1st Edition. Oakland, California: University of California Press, pp. 1–28.

- Malazan Goodreads Book List, (2025) “Malazan Book of the Fallen Series by Steven Erikson.” Goodreads.com, www.goodreads.com/series/43493-malazan-book-of-the-fallen , [τελευταία προσπέλαση: 16 Ιουνίου 2026]
- Manolescu, D. (2025). The Power of Storytelling. *Journal of Critical Studies in Language and Literature*, 6(4), 11–18. <https://doi.org/10.46809/jcsll.v6i4.363>.
- Martinez, D.P. (2026). LitRPG: The Genre Where Books Level Up Like Video Games. [online] Diego Pineda | DP Martinez. Available at: <https://diegopineda.ca/litrpg-genre> , [τελευταία προσπέλαση: 16 Ιουνίου 2026].
- Martinez, L., Gimenes, M. and Lambert, E. (2023). Video games and board games: Effects of playing practice on cognition. *PLOS ONE*, [online] 18(3), p.e0283654. doi: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0283654> .
- Miyake, A., Friedman, N.P., Emerson, M.J., Witzki, A.H., Howerter, A. and Wager, T.D. (2000). The Unity and Diversity of Executive Functions and Their Contributions to Complex Frontal Lobe Tasks: A Latent Variable Analysis. *Cognitive Psychology*, 41(1), pp.49–100. doi: <https://doi.org/10.1006/cogp.1999.0734>.
- Niles, Douglas. (2026) “Forgotten Realms - Publication Order Series by Douglas Niles.” Goodreads.com, www.goodreads.com/series/49136 . [τελευταία προσπέλαση στις 16 Ιουνίου 2026].
- Propp, V., (1968) *Morphology of the Folktale*. Μετάφραση από The American Folklore Society and Indiana University, Manchester University Press, Manchester. Διαθέσιμο στο: <https://web.mit.edu/allanmc/www/propp.pdf> και στο (πλήρης έκδοση) https://monoskop.org/images/f/f3/Propp_Vladimir_Morphology_of_the_Folktale_2nd_ed.pdf , [τελευταία προσπέλαση: 02 Ιουνίου 2026]
- Rein-Hagen, M., Bridges, B., & Hatch, R. (1994). *Werewolf* (2nd ed., p. Chapter 1). White Wolf Games Studio.
- Rpgcodex.net. (2025). The RPG Codex’s Top 70 PC RPGs (And Some Hidden Gems): rpg codex > doesn’t scale to your level. [online] Διαθέσιμο στο: <https://rpgcodex.net/content.php?id=12405> , [τελευταία προσπέλαση: 12 Μαΐου 2026].
- Singh, R., & Pratima, P. (2022). Jauss’ theory of reception: A critical view. *International Journal of Health Sciences*, 6(S6), 2151–2162. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS6.10261>

- Smith, S., Ferguson, C.J. and Beaver, K.M. (2018). Learning to blast a way into crime, or just good clean fun? examining aggressive play with toy weapons and its relation with crime, *Criminal Behavior and Mental Health*, 28(4), pp. 313–323. doi:10.1002/cbm.2070.
- Somerdin, M. (2016). The Game Debate: Video Games as Innovative Storytelling, the Oswald Review: An International Journal of Undergraduate Research and Criticism in the Discipline of English, Vol. 18, Article 7. Διαθέσιμο στο: <https://scholarcommons.sc.edu/tor/vol18/iss1/7> , [τελευταία προσπέλαση: 02 Ιουνίου 2026]
- Tribality Publishing. “History or Fantasy: What Influenced George R.R. Martin to Create Game of Thrones? - Tribality.” Tribality Publishing, 21 Μαΐου 2026, www.tribality.com/articles/history-or-fantasy-what-influenced-george-r-r-martin-to-create-game-of-thrones/. [τελευταία προσπέλαση: 16 Ιουνίου 2026].
- Waskul, D., & Lust, M. (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction*, 27(3), 333–356. <https://doi.org/10.1525/si.2004.27.3.333> .
- Watson, S. (2024). «Dopamine: The pathway to pleasure» Harvard Health. Διαθέσιμο στο: <https://www.health.harvard.edu/mind-and-mood/dopamine-the-pathway-to-pleasure> [τελευταία προσπέλαση: 31 Μαΐου 2026].
- Wikipedia Contributors (2026a). List of best-selling PC games. [online] Wikipedia. Διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games, [τελευταία προσπέλαση: 12 Μαΐου 2026].
- Wikipedia Contributors (2026b). List of Game of the Year awards. [online] Wikipedia. Διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Game_of_the_Year_awards, [τελευταία προσπέλαση: 12 Μαΐου 2026].
- Wikipedia Contributors (2026c). *World of Darkness*. Wikipedia. Διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Darkness, [τελευταία προσπέλαση: 12 Μαΐου 2026].

- Wikipedia contributors. (2026d). 'Purpose' in Role-playing game. In Wikipedia, The Free Encyclopedia, Διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game&oldid=1350706018 , [τελευταία προσπέλαση: 02 Ιουνίου 2026]
- Willis, Tyler. "How Dungeons & Dragons Inspires Us to Tell Better Stories." Audible Blog, How Dungeons & Dragons Inspires Us to Tell Better Stories | Audible.ca, 6 Oct. 2020, www.audible.ca/blog/en/how-dungeons-dragons-inspires-us-tell-better-stories. [τελευταία προσπέλαση: 16 Ιουνίου 2026].
- Wizards of the Coast, Downloadable Media for DnD. (2016). *Character Sheet*. [online] Διαθέσιμο στο: https://media.wizards.com/2016/dnd/downloads/5E_CharacterSheet_Fillable.pdf, [τελευταία προσπέλαση: 12 Μαΐου 2026].
- Yuan, Y., Major-Girardin, J., Brown, S. (2018). Storytelling Is Intrinsically Mentalistic: A Functional Magnetic Resonance Imaging Study of Narrative Production across Modalities, *Journal of Cognitive Neuroscience*, 30 (9): 1298–1314, doi: https://doi.org/10.1162/jocn_a_01294
- Αριστοτέλης. (2008). Ποιητικά, Μετάφραση του Λυπουρλής, Δ., Εκδόσεις Ζήτηρος, Θεσσαλονίκη, Κεφάλαιο 6, Διαθέσιμο στο: https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/index.html?author_id=122 , [τελευταία προσπέλαση: 02 Ιουνίου 2026]
- Καψωμένος, Ε. (2011). 'G. Genette και η Θεωρία του Αφηγηματικού Λόγου' στο «Αφηγηματολογία: Θεωρία και Μέθοδοι Ανάλυσης της Αφηγηματικής Πεζογραφίας», Πατάκης, σ. 136-138 Διαθέσιμο απόσπασμα στο: http://archive.eclass.uth.gr/eclass/modules/document/file.php/SEAB170/theoria_afigimatikou_logou.pdf, [τελευταία προσπέλαση: 14 Μαΐου 2026].
- Κουτσονικολή, Κωνσταντίνα. (2020) Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, <https://www.openarchives.gr/aggregator-openarchives/edm/pergamos/000005-uoadl%3A2917063> (Διπλωματική εργασία). [τελευταία προσπέλαση: 16 Ιουνίου 2026].
- Σάρρου, Σ. (2023). Σύγχρονες αναγνωστικές στάσεις, προτιμήσεις και συνήθειες των παιδιών ηλικίας 11-12 ετών (Διπλωματική Εργασία), ΕΚΠΑ, Αθήνα

- Τζιόβας, Δ. (2008). Λογοτεχνία και πρόσληψη, εφημερίδα *Το Βήμα*, 21 Νοεμβρίου 2008. Διαθέσιμο το κείμενο στο: <https://www.tovima.gr/2008/11/24/opinions/logotexnia-kai-proslipsi/>, [τελευταία προσπέλαση: 01/06/2026].

Φύλλο Χαρακτήρα μεταφρασμένο στα Ελληνικά

Πηγή: The Greek RPG Guild

[illegible]

Απόσπασμα Διαλόγου

Για να γίνουν σαφείς οι διαφορετικοί ρόλοι και τα διαφορετικά επίπεδα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το παρακάτω ως υπόμνημα σε μετάφραση¹ από το πρωτότυπο (Cook et al., 2003, p. 8-10):

Αφηγητής

DM που μιλά ως NPC

DM out of character που δίνει οδηγίες για το παιχνίδι

PC in character

PC out of character

DM: Μόλις περάσετε την πύλη του χωριού, βλέπετε ένα κτίριο στ' αριστερά. Η καμινάδα του καπνίζει και με τον βραδινό αέρα η ξύλινη ταμπέλα του τραμπαλίζεται πέρα δώθε.

PC2: Πηγαίνω να βρω τον στάβλο, για να δέσω τ' άλογά μας.

DM προς PC2: Εντάξει. Θα τα πούμε μετά εμείς.

PC1: Επιτέλους, ένα πανδοχείο! Ανοίγω την πόρτα του κτιρίου.

DM προς PC1: Η πόρτα ανοίγει και μπαίνεις σε μια μεγάλη σάλα. Στο βάθος σιγοκαίει το τζάκι και στον αέρα μυρίζει μπέικον και ψητές πατάτες. Στον χώρο είναι διάσπαρτα ξύλινα τραπέζια με πάγκους. Μόλις μπαίνεις, αρκετά κεφάλια γυρίζουν και σε κοιτάζουν.

PC1: Κοίτα κάτι περίεργους, ρε... Υπάρχει κάποιο άδειο τραπέζι για να καθίσω;

DM: Ναι.

PC1: Προτιμώ ένα τραπέζι στο βάθος της αίθουσας, όπου θα μπορώ να βλέπω όλον τον χώρο.

DM: Πολύ ωραία. Κάθεσαι εκεί.

PC1: Βγάζω την πίπα μου και την γεμίζω καπνό. Παρατηρώ κάτι περίεργο στο πανδοχείο;

DM: Ρίξε ένα ζάρι.

Περίπτωση A, το ζάρι αποτυγχάνει: DM: Όχι, όλα σου φαίνονται κανονικά.

Περίπτωση B, το ζάρι επιτυγχάνει: DM: Παρατηρείς τέσσερα hobbits που κάνουν σαματά στο παραδίπλα τραπέζι.

{Συνεχίζουμε με την περίπτωση B}

PC1: Σηκώνομαι και πηγαίνω στο τραπέζι τους.

DM: Καθώς πας να σηκωθείς, το τραπέζι σου πλησιάζει ο κάπελας...

DM ως NPC (Κάπελας): Καλή σου εσπέρα παλικάρι! Μας έρχεσαι από μακριά;

PC1: Καλησπέρα, αφεντικό. Όχι, εδώ στο παραδίπλα χωριό, με στέλνει η θεία μου εδώ σε σας να της κάνω κάτι θελήματα.

DM ως NPC (Κάπελας): Αλήθεια; Δεν σε έχω ξαναδεί εδώ γύρω...

PC1: Ναι, λογικό... Να ξεκαλοκαιριάσω ήρθα στη θεία μου...

DM (που ξέρει αν ο παίκτης λέει αλήθεια ή όχι, στην περίπτωση που λέει ψέματα):
ρίξε ένα ζάρι

Περίπτωση A, το ζάρι αποτυγχάνει: DM ως NPC (Κάπελας): Κάτι μου κρύβεις εσύ νεούδι. Και δεν γεννήθηκε ακόμα αυτός που θα με κοροϊδέψει...

Περίπτωση B, το ζάρι επιτυγχάνει: DM ως NPC (Κάπελας): Μπράβο, παλικαράκι μου, να τη βοηθάς τη θεία σου όσο μπορείς...

{Συνεχίζουμε με την περίπτωση B}

PC1: Τσααακ! Στην έφερα... Ναι, την καημένη, προσπαθώ, είναι γριά πια, αλλά εγώ θέλω να είμαι κοντά της. Αυτή μ' ανάθρεψε, από τότε που πήρανε τη μάνα μου με το στανιό για υπηρέτρια στο παλάτι...

DM ως NPC (Κάπελας): Τον βλέπεις ότι κοιτάει πίσω από τον ώμο του τρομαγμένος.
Μίλα σιγά παλικάρι μου! Να μας μπλέξεις θέλεις;

DM προς PC2: Καθώς πλησιάζεις, ένα νεαρό αγόρι έρχεται κοντά σου...

PC1: Κοίτα ρε, στο καλύτερο μας έκοψε...