

Kamil Bartczak, Piotr Labenz

Akademia Rozwoju Argos

## System tworzenia scenariusza larpa online

Niniejszy dokument składa się z dwóch części. Pierwsza prezentuje "kwantową ontologię diegezy larpa" - model struktury informacyjnej larpa pozwalający na jej całkowite przedstawienie za pomocą niewielkich fragmentów – kwantów. Prezentowana jest w tej części metodyka tworzenia scenariusza w oparciu o założenia tego modelu, bez wykorzystania dedykowanego oprogramowania.

Druga część, "generator larpów wykorzystujący KODL", stanowi propozycję specyfikacji dla programu komputerowego do tworzenia larpów, pozwalającego na automatyczne generowanie kompletu odpraw, oraz wydruku scenariusza, od autora wymagając jedynie zdefiniowania wątków i ról.

Na wstępie, tłumacząc się z użytych terminów

**Ontologia:** *inform.* Formalna reprezentacja pewnej dziedziny wiedzy, na którą składa się zapis zbioru konceptów i relacji między nimi;

**Diegeza** : "imitacja narracji". Cała zawartość informacyjna larpa. W szczególności w skład diegezy wchodzi:

setting, świat gry - zarówno odtworzony w trakcie gry, jak i nie odtworzony, ale zawarty w wiedzy postaci.

postaci uczestników larpa, wraz z ich historią i opisami (składającymi się w z settingiem na tło fabularne) i motywacjami (składające się na wątki).

**Kwant:** najmniejszy logiczny fragment diegezy. Rozumienie kwantów na potrzeby KODL zostanie przedstawione w dalszej części dokumentu.

*Mówiąc więc o "kwantowej ontologii diegezy larpa", mamy na myśli stworzenie modelu, składającego się z pojęć i relacji pomiędzy nimi, który zorganizuje informacje składające się na wszystko, co komunikowane jest uczestnikom larpa przez jego twórców. W tym celu wyróżniamy jednostkowe kawałki informacji związanej z larpem – kwanty.*

# Kwantowa ontologia diegezy larpa

Opisywana metodyka powstała jako próba poradzenia sobie z często obserwowanymi w trakcie larpów problemami:

- utratą spójności przez świat gry

- brakiem uwidocznienia w grze istotnych elementów settingu

- zachowania postaci, występowania interakcji pomiędzy nimi innych niż zakładane

- krytycznych wydarzeń które nie otrzymują zakładanej uwagi od uczestników.

Przyczyną, zapewne nie jedyną, ale najbardziej istotną, takiego stanu rzeczy jest rozbieżność pomiędzy informacją o grze którą miał na myśli twórca gry, a tą, która jest obecna w głowach graczy. Możliwe jest kilka przyczyn:

- informacja nie została zakomunikowana graczom

- informacja nie została właściwie internalizowana przez graczy

- informacja została zapomniana przez graczy i zabrakło im możliwości konsultacji w trakcie gry.

Mamy tu do czynienia z zagadnieniem programowania graczy. W celu skutecznego przekazania niezbędnych informacji uczestnikom konieczna jest dokładna i zorganizowana komunikacja.

Najpopularniejsze stosowane tu metody to:

**Przekazanie uczestnikom informacji o postaciach i świecie gry na dłuższy czas przed larpem** (np. Za pomocą forum internetowego, strony www, fanpejdża, etc.)

Plusy: mocniejsze emocjonalne związanie postaci z uczestnikiem, czas na internalizację

Minusy: metoda jest czasochłonna, zagraża skupieniem się na mało istotnych detalach.

**Przeprowadzenie indywidualnych odpraw przed grą.**

Plusy: metoda bardziej empatyczna, natychmiastowy feedback od uczestnika

Minusy: czasochłonna, łatwo o przeoczenie lub zapomnienie istotnych elementów.

**Sporządzenie pisemnych odpraw dla uczestników**, dostarczenie ich do uczestników przed grą:

Plusy: Możliwa jest do przekazania b. duża ilość informacji, pisemna forma ułatwia zapamiętanie, zawsze można wrócić do jej lektury

Minusy: Bardzo czasochłonne, zagrożenie popełnieniem błędów logicznych w odprawach.

W dalszym rozważaniu skupimy się na wykorzystaniu metody pisemnych odpraw, minimalizowaniu jej wad, oraz wpływie tego procesu na strukturę scenariusza. Przyjmijmy założenie że zasada WYSIWYG („to co widzisz jest tym, co dostajesz”) rozciąga się na proces tworzenia scenariusza. Każde wydarzenie, scena, nastrój, mechanizm świata, który twórca chce zawrzeć w grze, skutkuje przekazaniem uczestnikom przed grą odpowiedniej informacji. W naszym wypadku – zawarcia jej w odprawie. Zakładamy że pożądanym stanem jest sytuacja w której diegeza: świat gry, historie i cechy postaci, nie muszą być tłumaczone uczestnikom w trakcie gry. Powinny one być całkowicie zakomunikowane przed jej rozpoczęciem. Aktywność uczestników w trakcie larpa, oraz ew. moderacja twórców, powinny dotyczyć warstwy wydarzeń.

## ***Odprawa postaci.***

Zdefiniujmy przykładowy szablon dla odprawy postaci. Oczywiście możliwe są znacznie prostsze, jak i bardziej złożone szablony. W wariacie najprostszym – mogą składać się identyfikatora postaci i ciągu treści. W tym artykule skoncentrujemy się na prostym, ustrukturyzowanym szablonie zgodnym z postulatem Piotra Milewskiego: “chce, wie, ma”.

***Imię:*** Romeo Monteqi

***Wiek:*** 19

***Płeć:*** Mężczyzna

***Opis:*** Jesteś młodym członkiem rodziny Monteqi. Lorem ipsum dolor sit amet....

***Wie:*** Jak każdy Monteqi, jesteś przysięgłym wrogiem każdego członka klany Capulettich...

***Chce:*** Znaleźć prawdziwą miłość...

***Ma:*** Jesteś dość bogaty, masz 200 lirów na osobiste wydatki....

Odrawa zawiera więc nie tylko informacje związane z wątkami w które zaangażowana jesty postać, ale także informacje osobiste związane z historią i osobowością postaci, informacje tła związane ze światem, etc.

Zauważmy, że **każdy podział graczy, skutkuje koniecznością umieszczenia w ich odprawach pewnej informacji** – zgodnie z zasadą: jeżeli chcesz żeby coś istniało na larpie, musisz to zakomunikować przed jego rozpoczęciem”

### **Możliwe podziały:**

**Rasa:** człowiek, elf, krasnolud, ...

**Religia:** Danu, Crom, ...

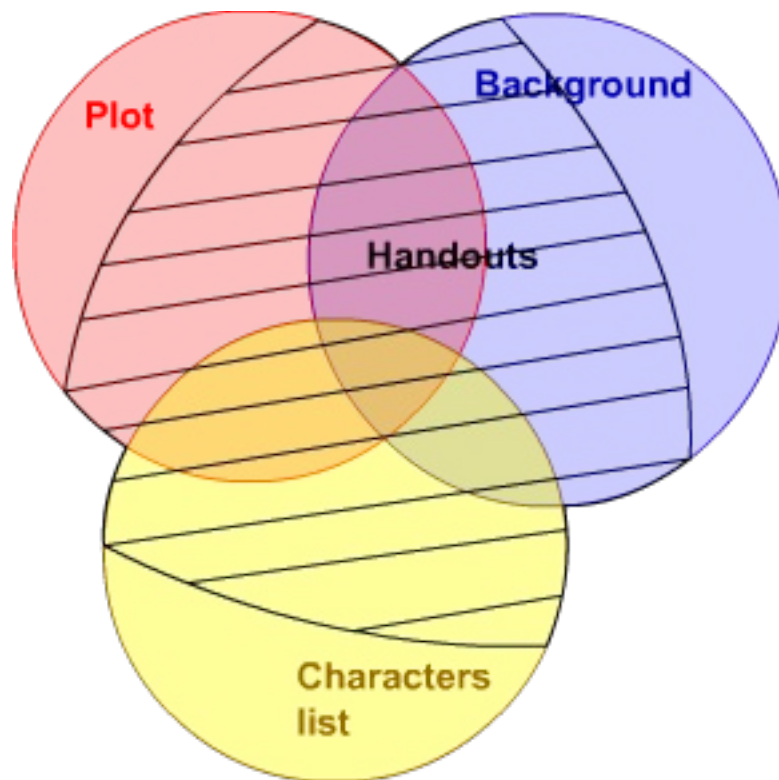
**Zamożność:** biedak, klasa średnia, bogacz...

Poglądy polityczne, przynależność rodzinna, uczestniczenie w wypadku sprzed lat, etc...

Zauważmy że fragment informacji związany z przynależnością np. Do wyznawców Danu, będzie taki sam dla każdego uczestnika należącego do tej grupy. Możemy napisać go więc raz, następnie zaś skopiować do wszystkich odpraw postaci o odpowiedniej przynależności.

## ***Diegeza larpa***

Określmy zbiór informacji które musimy zakomunikować uczestnikom przed grą. Nie będzie się on ograniczał do informacji związanych z wątkami – zakomunikować musimy też świat gry, tło fabularne, etc. Całość informacji związanych z larpem, wszystko czym larp różni się od grupy ludzi fizycznie przebywających w miejscu jego rozgrywania, nazywamy diegezą. Poniższy diagram prezentuje podział diegezy na informacje związane z tłem fabularnym, postaciami, oraz scenariuszem.



Obszar zakreskowany oznacza zbiór informacji które muszą zostać przekazane graczom. Pewnej części diegezy nie będziemy musieli co prawda komunikować. Pomijalne, bądź nierealizowane, jest zawieranie w odprawach następujących informacji:

“powszechnej wiedzy” - zdecydowana większość settingów wykorzystuje wzorce które są już graczom znane (jak np. świat Tolkiena, współczesność). Nie jest możliwe ani konieczne komunikowanie kompletnego settingu, musimy jednak zawrzeć wiedzę najbardziej dla gry istotną.

Wiedzy, przyczynków, do wydarzeń od graczy niezależnych, (jeżeli larp zakłada że np. Drugiego dnia nastąpi inwazja zombie bez względu na działania graczy).

Wiedzy o postaciach nieznaney twórcom gry – w larpie mogą zaistnieć cechy postaci graczy, których gracz nie komunikował przed grą twórcom.

Pozostająca do zakomunikowania graczom wiedza może zostać zawarta w odprawach, generowanych automatycznie w oparciu o:

tło

scenariusz.

Przedstawione na diagramie zbiory (postaci, tło, scenariusz) zostały rozróżnione również ze względu na praktykę rozdzielnego traktowania ich podczas tworzenia larpów. W dużej części informacyjnie jednak się pokrywają, nie oznacza to jednak że twórca z zasady wykorzysta tą synergię. Dopiero automatyzacja pozwoli oszczędzić konieczności osobnego spisywania np. informacji o wątku w odprawach postaci, oraz scenariuszu. W idealnie wydajnym przypadku, każdy fragment informacji spisywany jest tylko raz, następnie zaś kopiowany do odpowiednich odpraw.

## **Podstawowa realizacja**

W tym rozdziale przedstawiamy prostą metodę pisania scenariusza larpa, wykorzystującą wcześniej przedstawione założenia, i nie wymagającą stosowania specjalistycznego oprogramowania – wystarczy edytor tekstu oraz arkusz kalkulacyjny.

Jak wcześniej zaznaczono, każdy podział postaci, do którego dana postać należy, wiąże się z odpowiednią porcją informacji.

**Przykład:** wiedza i przekonania typowe dla każdego członka klanu Capuletti.

Kiedy używamy w trakcie pisania postaci takiej informacji, możemy użyć jej symbolicznej reprezentacji – taga. Nie musimy wówczas pisać całego odpowiadającego jej tekstu. W tym wypadku, w części “wie” postaci, w dokumencie tekstowym z odprawami postaci, wstawiamy tag

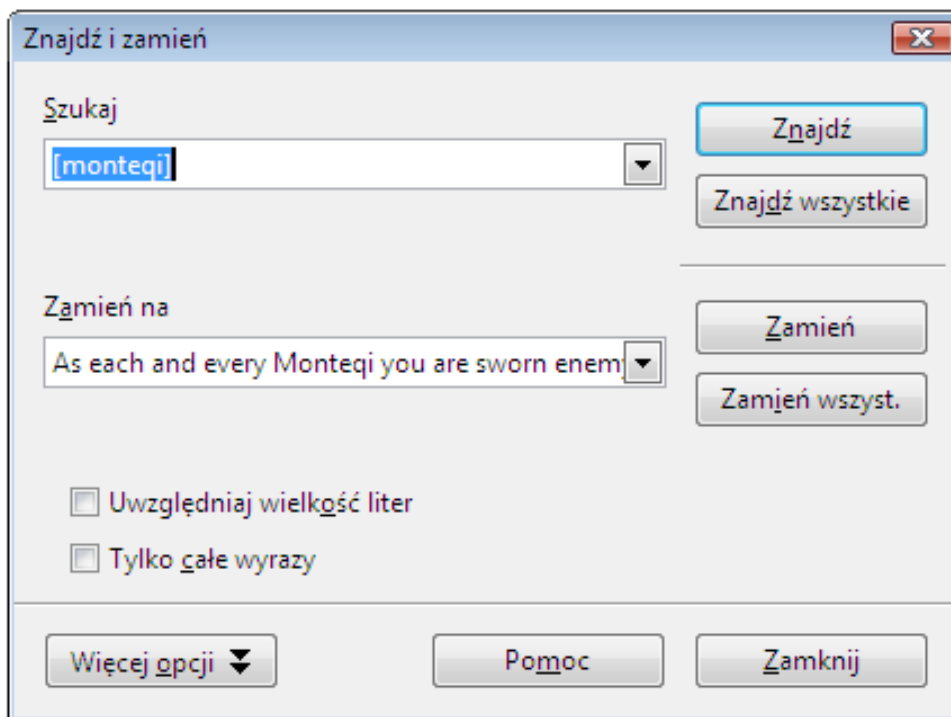
**“[monteqi]”**

Jednocześnie w dokumencie z treścią tagów, najlepiej arkusza kalkulacyjnym, dodajemy nowy tag (monteqi), oraz wpisujemy odpowiadający mu fragment tekstu. Zdefiniowanie treści taga może być jednak zrealizowane w dowolnym etapie tworzenia scenariusza, co więcej, możliwa jest również jej dowolna modyfikacja.

Przypuśćmy, że treść taga “[monteqi]” zdefiniowaliśmy jako:

***[monteqi]*** - *As each and every Monteqi you are sworn enemy to any member of the Capuletti's clan...*

W ostatnim kroku prac nad scenariuszem, gdy wszystkie postaci są gotowe, automatycznie zastępujemy wszystkie wystąpienia taga w pliku z odprawami, odpowiadającym mu treścią (“ctrl+h” w edytorze tekstu)



Zwróćmy uwagę, że dopóki nie dokonamy podmiany, w całym okresie prac nad larpem, treść taga może być zmieniana. Możemy zostawić ją przez dłuższy czas pustą. W trakcie definiowania postaci oznaczyć ją tagami wynikającą z jej przynależności, same treści tagów określić dalece później. Może to również robić inna osoba.

Wykorzystując większą ilość tagów, możemy skrócić ilość tekstu w odprawach który muszą czytać twórcy gry, prezentować je na etapie prac bardziej przejrzysto. W efekcie, istotna część odpraw postaci redukuje się do ciągu tagów. Np:

**Wie:** *[monteqi][szlachcic][młody]*

**Chce:** *treść informacji związane z wątkami, więcej w dalszej części tekstu*

**Ma:** *[bogaty][uzbrojony][monteqi\_ma]*



Korzystając z tagów musimy pamiętać o kilku rzeczach:

Tagi nie powinny się pokrywać. Jeżeli umieścimy jedną informację z w kilku tagach, może zostać powielona w gotowej odprawce.

Jeżeli stworzymy np tag “[bogaty]” o treści “Masz 200 lirów”, oraz “szlachcic” o treści “jesteś rozpoznawalnym w swoim mieście członkiem klasy uprzywilejowanej, posiadasz 200 lirów”, informacja o ilości gotówki będzie powielona, jeżeli postać ma jednocześnie oba tagi.

Powinniśmy mieć jeden, spójny wzór do tworzenia nazw tagów. Używanie różnych form tego samego taga (np. [ma], [magowie], [czarodziej]) może prowadzić do pomyłek i przeoczeń części tagów przy podmianie. Lista tagów powinna być dobrze znana przez wszystkich twórców scenariusza.

Pamiętajmy o formatowaniu. Metoda “ctrl+h” w większości edytorów tekstowych nakłada ograniczenia na kopiowanie formatów, jednak powinniśmy dbać przynajmniej o podziały linii, wytłuszczenia i kursywy – inaczej odprawy będą ciężką do czytania ścianą tekstu.

Używajmy taga [koniec\_postaci] na końcu każdej z odpraw. Będziemy mogli go automatycznie zastąpić znakiem podziału strony. W efekcie wydruk pliku odpraw będzie miał wszystkie postaci na osobnych kartkach.

## ***Ku kwantowej ontologii.***

Zauważyliśmy już że postaci mogą zostać podzielone na grupy, dzielące ze sobą pewne porcje informacji. Przedstawiliśmy tę ideę na informacji tła fabularnego, doszliśmy do etapu w którym wiedza postaci o świecie gry, tle fabularnym, może zostać wyrażona jako ciąg tagów. Teraz prześledźmy jak będzie wyglądała realizacja tej idei dla informacji związanej z wątkami.

Znów, dzielimy graczy na grupy związane z poszczególnymi wątkami. W skrajnym przypadku grupy graczy mogą być jendoosobowe, co odpowiada wątkowi indywidualnym, pasującym tylko dla jednego gracza.

Przykładowo, wyróżnijmy grupę “poszukiwacze skarbu” - wszystkich graczy którzy wiedzą o istnieniu tajemniczego skarbu, i chcą go odnaleźć.

<powiązanie z grupą graczy> **Chcesz odnaleźć legendarny skarb piratów** <powiązanie z wątkiem>

Tak zdefiniowana informacja może zostać przypisana tagowi np. [poszukiwacz\_chce] .

Zdefiniowaliśmy właśnie **kwant scenariusza** – fragment informacji wiążący postać z wątkiem.

**Postać**



**Wątek**

Poniższy schemat przedstawia najprostszy wątek – wymagający dwóch grup postaci.

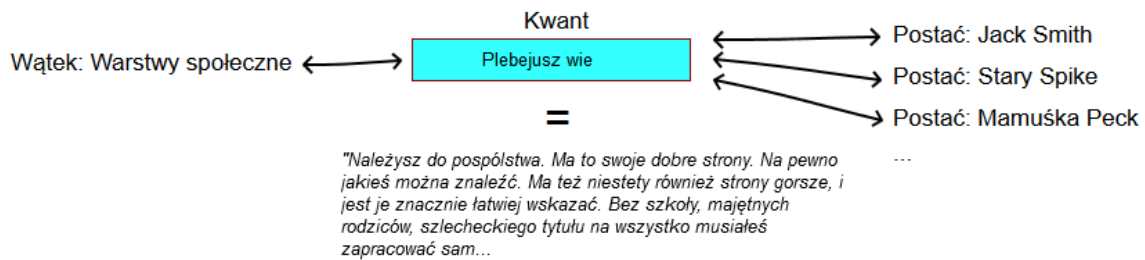
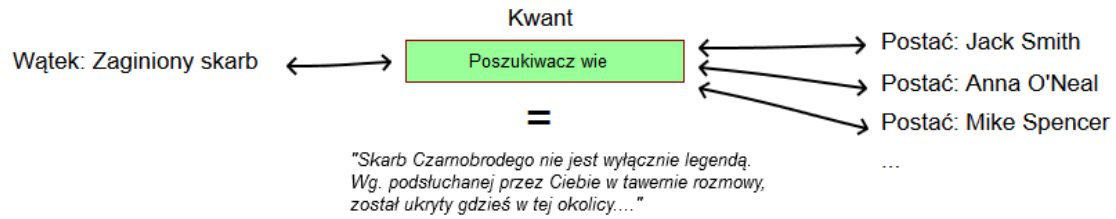


Przykład

<powiązanie z grupą graczy "poszukiwacze\_skarbu"> **Chcesz odnaleźć legendarny skarb piratów**  
<powiązanie z wątkiem "skarb\_piratów">

<powiązanie z grupą graczy "rozbitkowie"> **Wiesz że skarb był przewożony w ładowni "Czarnej Perły",  
na pewno ktoś zapłaci za tę informację.** <powiązanie z wątkiem "skarb\_piratów">

# Czym jest kwant?



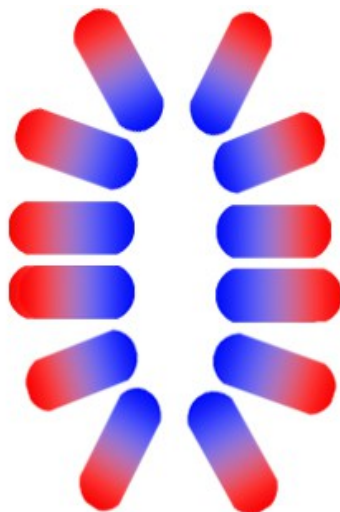
## Postać

W tym rozumieniu, postać jest zbiorem kwantów związanych z wątkami z którymi jest związana, oraz kwantów tła.

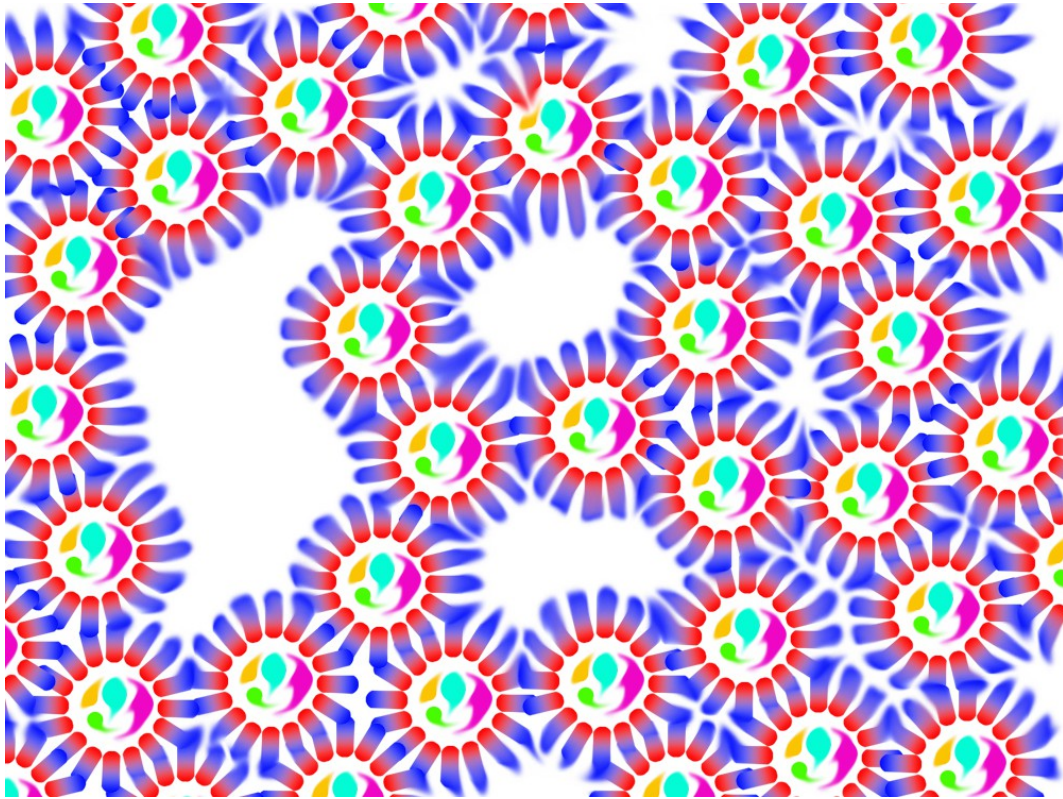


## Wątek

W tym rozumieniu wątek jest sumą kwantów wiążących go z zaangażowanymi w niego postaciami,



Tak więc wyglądałaby symboliczna prezentacja scenariusza – struktury powiązanych wątkami postaci (w rzeczywistości schenamt byłby jednak wielowymiarowy).



Na koniec, możemy zdefiniować cechy larpów które predystynują je do wykorzystania proponowanej metody pisania.

**Larp idealnie nie wykorzystujący atutów kwantowej ontologii:**

larp nie korzystający z odpraw postaci -

Larp jednowątkowy

Larp w którym całość odpraw postaci jest unikalna -

**Larp idealnie wykorzystujący atuty kwantowej ontologii:**

Larp wielowątkowy, w którym przynajmniej część wątków jest niezależna

Larp wymagający wytłumaczenia świata gry

Larp w którym konieczna jest duża elastyczność w zakresie przypisywania ról graczom, możliwość głębokiej korekty ról w zaawansowanym etapie prac.

# generator larpów wykorzystujący KODL

## ***Krótki opis systemu, funkcjonalności, założenia:***

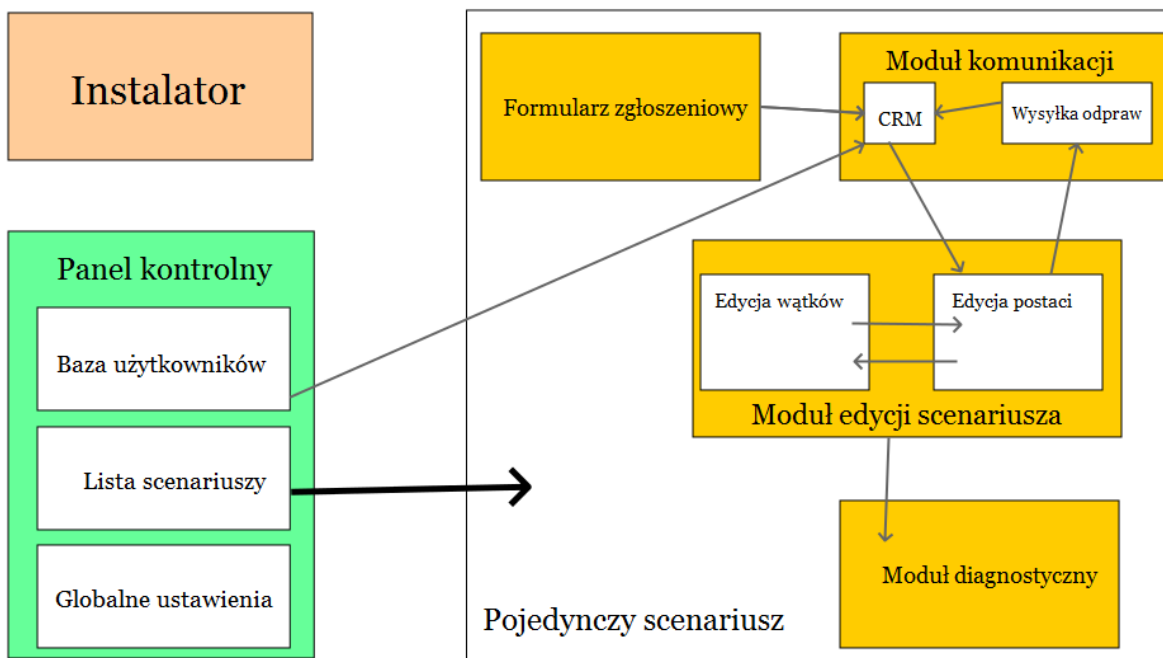
System pozwala na wprowadzanie przez uczestników postaci za pomocą formularza online. Postaci mogą być akceptowane i edytowane przez scenarzystów za pomocą odpowiedniego interfejsu. Scenarzyści dysponują narzędziem do pisania scenariusza, które wg. idei „kwantowej ontologii” pozwala na przypisywanie wątkom odpowiednich fragmentów wiedzy (tagów), które następnie zostaną automatycznie umieszczone w odprawach odpowiednich postaci.

Finalny kształt postaci zostaje przegenerowany do pliku z odprawą (.pdf). Możliwa jest masowa wysyłka odpraw do odpowiednich postaci. Możliwe jest wygenerowanie wszystkich odpraw w postaci jednego, gotowego do druku pliku.

Konfigurator systemu umożliwia zdefiniowanie pól składających się na opis postaci. Jednocześnie, możliwa jest konfiguracja pól, rodzaju mechanizmów wyboru (dropdowny, checkboxy, radiobuttony, pola tekstowe) zawartych w formularzu zgłoszeniowym i ich wartości. Z każdą wartością może być związany odpowiedni fragment informacji, umieszczany w odprawie postaci.

*Przykład: Konfigurator może zdefiniować w formularzu pole „rasa postaci”. Wartość pola może być wybierana za pomocą, w tym przypadku, radiobuttonów („człowiek”, „elf”, „cośtam”, „inne”). Każda z wartości ma przypisany już tag, fragment tekstu z informacjami znanym postaciom danej rasy.*

## Struktura Systemu



System wykorzystuje technologię PHP + MySQL, frontend napisany jest w HTML'u

System ma skrypt służący do instalacji na serwerze docelowym. Po umieszczeniu kodu systemu na koncie FTP i przygotowaniu dla niego bazy danych, skrypt odpala się po wejściu na adres www. docelowo przeznaczony dla systemu. Skrypt prosi o podanie danych do bazy, następnie zakłada odpowiednie tabele, tworzy pliki konfiguracyjne, po czym system jest gotowy do pracy. (analogicznie jak instalatory programów Joomla, WordPress, etc.)

Front – end systemu, formularz rejestracyjny, ma możliwość wykorzystywania tworzonych niezależnie szablonów HTML - znów, analog to popularnych CMS'ów. Elementy generowane przez system opatrzone są klasami i identyfikatorami, co pozwoli na późniejsze ostylowanie ich i nadanie formularzowi atrakcyjnej formy.



## ***Moduły systemu***

### **Panel kontrolny:**

zarządzanie wspólną bazą uczestników, uwzględniającą uczestników zgłoszonych we wszystkich dotychczas edytowanych scenariuszach

zarządzanie kontami scenarzystów

Definiowanie nowych scenariuszy, ich formularzy zgłoszeniowych

Zarządzanie szablonami wydruków odpraw

inne funkcje konfiguracyjne

## Moduł generowania scenariusza

Wprowadzamy następujące pojęcia

**Uczestnik** – Żywa osoba, uczestnika larpa.

**Postać** – Ficyjna osoba, którą uczestnik odgrywa podczas larpa. Jeden uczestnik odgrywa jedną postać. Jedna postać jest odgrywana przez jednego uczestnika.

**Wątek** – Element składowy scenariusza, wprowadzający do niego dany temat, motyw, definiujący rolę uczestników.

Powyższe pojęcie funkcjonują w bardzo intuicyjnym rozumieniu. Ale w pochylmy się nad pojęciem Roli

**Rola** – „Miejsce” postaci w danym wątku. Zbiór informacji związanych z wątkiem, przypisany uczestniczącej w nim postaci. W rozumieniu kwantowej ontologii: **zbiór wszystkich kwantów (tagów) wiążących daną postać z danym wątkiem.**

**Postać to suma przypisanych jej ról, oraz dodatkowe informacje opisowe z nią związane („chce”, „wie”, „ma” etc.**

Użytkownik korzystający z systemu nie będzie miał do czynienia z pojęciem taga czy kwantu. Najniższą jednostką scenariusza którą operować będzie interfejs, jest rola – agregat kwantów. Pojęcie kwantu czy tagu pojawia się w niniejszej dokumentacji jedynie na użytek projektowania systemu – interfejs umożliwi odejście od myślenia o konstrukcji scenariusza na tak niskim poziomie.

Różnica między rolą a kwantem na przykładzie:

Romeo Montequi to **postać** w larpie „Romeo i Julia”, przypisana **uczestnikowi** Janowi Kowalskiemu. Jedną z **ról** tej postaci jest „Romantyczny Kochanek” w **wątku** „Romans Romea i Julii”. Z udziałem Romea w tym wątku związane są przykładowo następujące kwanty:

kochanek\_wie – wkład w wiedzę postaci

kochanek\_chce – wkład w motywację postaci

kochanek\_fate – wkład w przeznaczenie postaci, meta-growe instrukcje dla gracza związane z tym wątkiem.

kochanek\_ma – wkład w stan posiadania postaci związany z danym wątkiem (czyli np. „list od kochanki”)

Powyższe 4 kwanty definiują rolę „romantycznego kochanka” w wątku „Romans Romea i Julii”. W obsłudze systemu, zamiast jak dotąd przypisywać postaci 4 kwanty, przypisujemy jej jedynie rolę. Kwanty składające się na rolę zostaną wstawione w odprawkę postaci w sposób automatyczny.

Jeden uczestnik ma jedną postać. **Jedna postać może mieć wiele ról**. W ten sposób nasz Romeo ma rolę „romantycznego kochanka” w wątku „Romans R & J”, ale też np. rolę „szlachcica” w wątku „hierarchia społeczna”. Przypisanie tej roli wstrzyknie w odprawkę Jana Kowalskiego informacje o statusie społecznym jego postaci, związanych z tym przywilejach etc.

Definicje obiektów:

Uczestnik składa się z:

1. Nazwy (imię i nazwisko, pseudonim)
2. Danych osobowych (email, pesel, etc)
3. Powiązania z postacią

Postać składa się z:

1. Nazwy (np. „młody najemnik”)
2. „Etykiety” - zbioru istotnych atrybutów: imię, nazwisko, rasa, płeć, wyznanie, etc.
3. Zestawu pól opisowych, zdefiniowanych dla scenariusza (np. „wprowadzenie”, „chce”, „wie”, „ma”, „tło”, „fate”

3a. Każde pole opisowe zawierać może treść wprowadzaną „ręcznie”, podczas edycji postaci, oraz kwanty wstawione automatycznie, przez przypisanie postaci ról.

4. Zestawu przypisanych ról.

Wątek składa się z:

1. Nazwy
2. Opisu

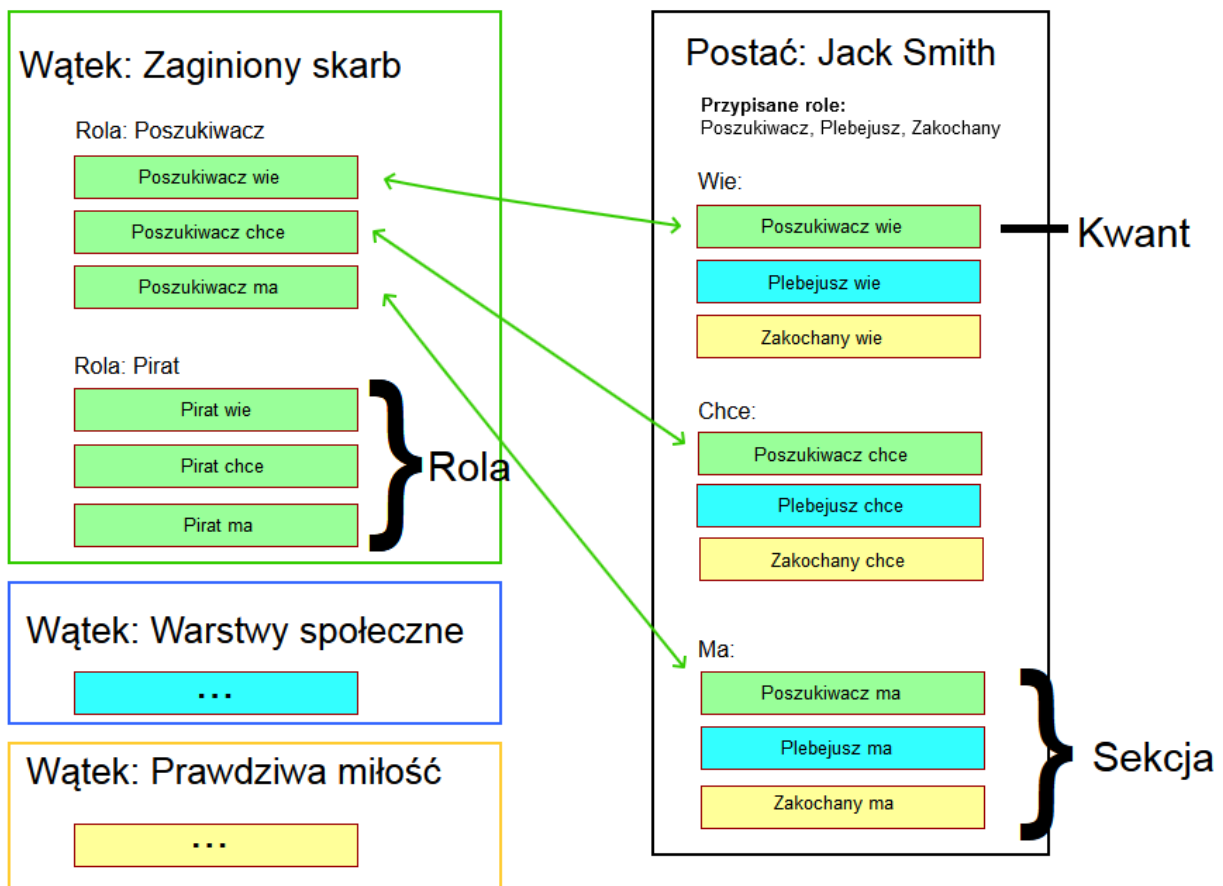
### 3. Definicji ról

Rola składa się z:

#### 1. Nazwy

2. Zestawu kwantów – tj. fragmentów informacji, o strukturze odpowiadającej zdefiniowanym polom opisowym dla postaci w danym scenariuszu. Przykładowo: „wprowadzenie”, „chce”, „wie”, „ma”, „tło”, „fate”

## Związek między wątkami a postaciami



Moduł generowania scenariusza składa się z dwóch głównych sekcji – edycji postaci oraz edycji wątków.

## Formularz zgłoszeniowy

Uzupełnić

## Interfejs edycji bazy danych postaci

Uzupełnić

## Interfejs edycji scenariusza

Uzupełnić

## Moduł wysyłki odpraw

Uzupełnić

## Wielojęzyczność

System ma możliwość przetłumaczenia na inny język, bez konieczności zmian w kodzie PHP lub zawartości w bazie. Zrealizować to można za pomocą metody:

- Każda etykieta generowana w backendzie, bądź frontendzie systemu (np. fraza „wybierz rasę postaci”, opisująca pole z wyborem rasy), nie jest zapisana wprost w kodzie php bądź bazie – wywoływany jest jej identyfikator , np. `{--field_02_description--}` . Tłumaczenie identyfikatorów na docelowe etykiety jest zapisane w pliku tekstowym umieszczonym w katalogu systemu., który może mieć strukturę np.

```
{--field_02_description--} = „wybierz rasę postaci” ;
```

```
{--field_03_description--} = „wybierz imię” ;
```

...

Dzięki temu rozwiązaniu, przetłumaczenie wszystkich etykiet będzie możliwe przez edycję pliku tekstowego.

- Ponadto, konfigurator systemu ma możliwość definiowania komunikatów i wiadomości wyświetlanych / wysyłanych przez system.

## **Generowanie wydruku odpraw**

Funkcjonalność sporządza gotowy do druku plik .pdf zawierający odprawy postaci, sporządzony z wykorzystaniem szablonu.

### **Struktura pliku odpraw:**

Plik odpraw konstruowany jest na następującej zasadzie (w kwadratowych nawiasach zawarto wartości pobierane z bazy danych):

Plik odpraw

Postać: [Imię postaci]

Uczestnik: [Imię uczestnika], [nazwisko uczestnika]

Opis:

[Zawartość sekcji „Opis”]

Chce:

[Zawartość sekcji „Chce”]

Wie:

[Zawartość sekcji „Wie”]

Ma:

[Zawartość sekcji „Ma”]

[nazwa sekcji n]:

[zawartość sekcji n]

Zna:

[Zdjęcie powiązania 1]

[Nazwa postaci powiązania 1]

[Opis powiązania 1]

[Zdjęcie powiązania n]

[Nazwa postaci powiązania n]

[Opis powiązania n]

-Podział strony-

- następna postać -

**Zasady formatowania tekstu w obrębie sekcji**

Uzupełnić