



Krzysztof Piskorski

WŁADCY LOSU

New RPG Order

Prezentuje

Władcy Losu

New RPG



Informacje o Release'ie

Źródło.....: Malkav
Skan.....: Malkav
Edycja/składanie.....: Malkav
Liczba stron.....: 51
Rozdzielczość...: 1518x2234
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u...: 08.07.2007

Opis:

Autorem gry jest Krzysztof Piskorski, zdobywca nagrody Quentina w roku 2001. We Władcach Losu gracze dzielą się na dwa przeciwstawne obozy istot (służących Światłu oraz Ciemności), by wpływać na los jednego wybranego śmiertelnika (o którego życiu opowiada treść przygody). MG opisuje życie śmiertelnika, a gracze próbują tak wpływać na danego bohatera, by jego czyny przyniosły interesujący ich efekt - siły Ciemności ciągną bohatera w jedną, a siły Światła w drugą stronę.

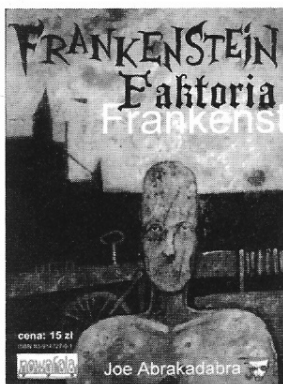
Gra jest niewiarygodnie emocjonująca i wymaga od graczy dużego zaangażowania - tym razem bowiem nie wystarczy przechytrzyć NPC! Tym razem przechytrzyć trzeba drugiego gracza!

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, to po 24h kup ją w sklepie z grami RPG, lub przez Internet. Dajmy zarobić polskim wydawcom by mogli wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnów.enlightning.de>

Jeśli zainteresowała cię i spodobała ci się gra **Władcy Losu**, zapoznaj się z innymi grami z serii **Nowej Fali**:



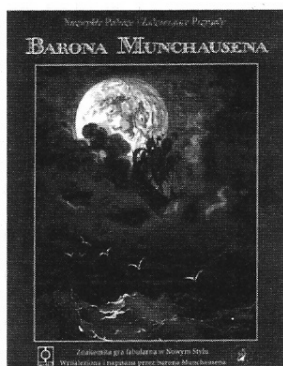
Frankenstein Faktoria

Pierwsza gra RPG Wydawnictwa Portal Wydana w serii Nowej Fali jest czymś absolutnie nowym na naszym rynku. Wewnątrz znajdziecie reguły gry, opis świata oraz pomysły i szkice przygód.

Autorami gry są Joe Abrakadabra oraz Ignacy Trzewiczek.

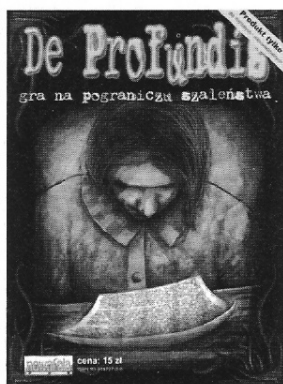
FF jest horrorem, którego akcja ma miejsce w XIX wieku, w miasteczku Shallemouth, a bohaterowie graczy odgrywają rolę "frankensteinów" - istot przywróconych do życia przez doktora Frankenstein. Nowatorska mechanika, wyklejana, pozioma Karta Postaci, żetony elementów ciała, z których składają się postaci graczy, a do tego prawdziwa ...śrubka!

Gra została wydana także w Hiszpanii.



Niewiarygodne Przygody Barona Munchausena

Doskonała gra Nowego Stylu autorstwa Jamesa Wallisa, nominowana do Nagrody Origins, zdobyła uznanie krytyków i fanów RPG na całym świecie. Absolutny hit światowego RPG. Gra została przetłumaczona przez Tomasza Z. Majkowskiego. Polska edycja prezentuje wyższy od zachodniego poziom edytorski, jest wydana na ekskluzywnym, kredowym papierze, z laminowaną okładką. Doskonała zabawa, szczególnie na huczne i wesołe wieczory w jakimś przytulnym barze.

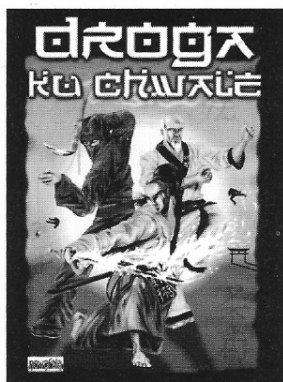


De Profundis

Gra składa się z trzech części, jakby mini gier: „listy z Otchłani”, „Fantasmagoria” oraz „Samotnia”.

Gra bardzo mocno osadzona jest w mitologii kultowego pisarza grozy - H.P. Lovecrafta, i lepiej niż znane wszystkim ZC oddaje klimat opowiadań Mistrza. Gdyby Lovecraft grał w RPG, grałby w „De Profundis” - jesteśmy tego pewni! Gra otrzymała najwyższe noty w recenzjach w Świecie Gier Komputerowych, w Science Fiction, w Inkluzie, oraz serwiach i-netowych Valkiria oraz Poltergeist.

Przetłumaczona na język angielski zdobyła nagrodę Games Realm za najbardziej kreatywną grę roku 2001, oraz nominację do nagrody Diana Jones Award "for excellence in gaming".



Droga ku Chwale

Gra autorstwa Andrzeja Stója, skupiająca się na rozgrywaniu popisowych pojedynków w stylistyce wschodnich sztuk walki.

Do wyboru 3 typy bohatera (Shihin - wojownik, Shinobi - czarodziej lub Sohei - mnich), 12 znaków, 9 rodzin, 10 szkół, 20 stylów walki, 20 cech nadnaturalnych. Dziesiątki przeróżnych ciosów i technik kombinowanych!

Ponadto gra opisuje magiczne królestwo przypominające średniowieczne Chiny.

WŁADCY LOSU

Spis treści:

Świat Gry	2
Przebieg gry	3

Rozdział I

Zasady Gry	5
Podział czasu	5
Testy i cechy	5
Punkty Mocy	6
Zauważenie i Międzyświaty	7
Niebyt	8
Zasada szacowania	9
Niewyjaśnione zdarzenia i obłąd	10
Psychologia postaci	11
Fragment przykładowej Opowieści	13

Rozdział II

Księga graczy:

Poradnik Tkacza Losów	15
Postać Tkacza	15
Tworzenie postaci	15
Moce	16
Wizyta w Świecie Śmiertelnych	23
Siła Awatara	25
Kreatywny udział w opowieści	25
Współpraca i konkurencja	27
Zło i Dobro	27
Rozwój i doświadczenie	27

Rozdział III

Księga Mistrza Gry:

Poradnik Opiekuna

Przeznaczenia	28
Postać Opiekuna	28
Zarys Opowieści	28
Prowadzenie gry w innych systemach	29
Otoczka sesji, czyli różne oblicza gry	29
Równowaga opowieści	30
Kontrola rozgrywki	31
Inwencja i pomysłowość w narracji	32
Zaświaty i ich mieszkańcy	33
Rozstrzyganie problemów	33
Pisanie scenariusza	35
Nietypowe opowieści	36

Przygody:

Powrót do domu	38
Objawienie Jamesa MacDowhana	44
Karta Postaci	48

autor gry:

Krzysztof Piskorski

ilustracje:

Radosław Gruszewicz

redakcja:

Ignacy Trzewiczek

skład:

**Ignacy Trzewiczek,
Michał Oracz**

Specjalne podziękowania dla:

Michała Oracza - za wiele trafnych sugestii i dobrych pomysłów

Agnieszki Sobczak - za rzetelną krytykę, wsparcie i pomoc

Podziękowania dla drużyny testującej: Marka Brodowicza, Justyny i Moniki Klepczyńskich, Teresy Piskorskiej oraz Agnieszki Sobczak, a także dla wszystkich innych osób, które we Władców Losu grały i dzieliły się ze mną uwagami.

Poniższa gra przedstawia wizję naszego świata i kluczowych dla niego wydarzeń w sposób inny niż historia, czy wszelkie religie. Wykorzystywane są w niej zarówno postacie mityczne, rzeczywiste, jak i reprezentujące różne odłamy wiary. Nie było naszym zamiarem urażenie niczyich uczuć, ani też promowanie jakichkolwiek ideologii. Przedstawiony w grze świat to tylko i wyłącznie fantazja, a nie teoria dotycząca naszej rzeczywistości.

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel. (0-32) 370 29 79
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl



Świat Gry

Wyobraź sobie, że wszystkie słowa, które słyszałeś o wolnej woli i możliwości kształtowania losu, są fałszem. Wyobraź sobie, że całe twoje życie zostało już zaplanowane. Wreszcie, wyobraź sobie, że wszechświat jest areną nieustannego starcia dwóch sił, prawa i chaosu, zła czy dobra. Zrodzone z tych potęg istoty zmieniają ludzkie losy, by popchnąć świat wytyczonym przez siebie torem. Równowagę pomiędzy nimi starają się zachować Opiekunowie Przeznaczenia. To co przydarzy się każdej istocie na świecie jest wypadkową dwóch czynników - przeznaczenia i sposobu, w jaki wpłyną na nie moce z zaświatów.

Nie wszyscy śmiertelnicy są na tyle ważni dla losów świata, by interesowali się nimi Tkacze. Moc nie jest nieograniczona, więc lepiej pożytkować ją na kierowanie tymi, którzy najlepiej przysłużą się sprawie. Gdy działania jakiegoś śmiertelnika mogą mieć wpływ na równowagę sił (Opiekunowie nazywają takich ludzi „węzłami losów”), zaczynają się interesować nim Tkacze, służący zarówno Ciemności, jak i Światłu. W ich odwiecznej walce nikt jeszcze nie zdołał zdobyć przewagi. Wysiłki tych pierwszych dały światu Huna Atyllę, Kubę Rozpruwacza. Drudzy powołali do życia całą rzeszę świętych mężów, od Buddy po Jezusa Chrystusa. Trudno ogarnąć jak skomplikowaną pajęczynę wydarzeń stworzyli Tkacze, aby ukształtować tych ludzi. Misternie skomponowane, pozornie mało znaczące wydarzenia, które wypełniały życie ich rodziców, a potem życie ich samych, powoli formując pożądaną przez Tkaczy osobowość. Symbole, wieloznaczne sny, wizje, podszepty... Nie wiele potrzeba, żeby pchnąć przyszłość człowieka na zupełnie inny tor. Czasem Tkacze wcielają się w postać z otoczenia prowadzonej przez siebie osoby, żeby powiedzieć jej jedno mądre zdanie. Czasem stają się moskitem, który w odpowiednim momencie gryzie ją w kark, czy kamieniem na drodze, o który się potknie. W zależności od potrzeb, potrafią sprowadzać kataklizmy, wywoływać wojny, manipulować najpotężniejszymi imperiami.

Sieć przeznaczenia jest niezwykle skomplikowana, dlatego działania Tkaczy czasem mogą się wydawać bezsensowne. Siły Ciemności wywołują krwawą wojnę, aby jeden pastuch z górskiej wioski stał się świadkiem śmierci całej rodziny. Wydaje się, że zaangażowana moc nie jest adekwatna do efektu, lecz ów pastuch po dwudziestu latach wyrasta na okrutnego dyktatora, który popchnie świat bliżej Ciemności. Dla Tkaczy nie liczy się czas, lecz efekt. Potrafią dziesiątkami lat snuć plany, a potem przez kolejne dziesiątki czekać na rezultat.

Równie subtelni są Opiekunowie Przeznaczenia. Ich zadaniem jest zachowanie równowagi po-

między dwoma przeciwstawnymi siłami, reprezentowanymi przez Tkaczy. Mimo że nieustannie trwa zażarta walka, obie strony tryumfują na zmianę, bowiem Opiekunowie zawsze wspierają siłę, która zaczyna przegrywać.

Zarówno Tkacze jak i Opiekunowie są ściśle powiązani z Międzyświatem, miejscem zamieszkanym przez tajemnicze byty, które nienawidzą zarówno zaświatów, jak i świata śmiertelnych. Tkacze korzystający z ogromnych strumieni mocy płynącej z Międzyświata, ryzykują, że zwrócą na siebie ich uwagę. Podobne ryzyko ponoszą śmiertelnicy używający mocy, oraz Tkacze, którzy zeszli pomiędzy nich.

Przebieg gry

Domyślasz się już, kim są gracze we „Władcach Losu”? Oczywiście przypada im rola Tkaczy. Spotykają się w Sali Losów i zasiadają przy okrągłym stole, zaś jedno miejsce zajmuje Opiekun Przeznaczenia. To Mistrz Gry. Zaczyna się walka, a jej sednem jest osoba śmiertelnika, który stał się „węzłem losów”.

Nie znaczy to, że na każdej sesji Tkacze będą walczyły o losy całego świata. Możliwość wpłynięcia na układ sił nie musi być wcale ogromna, żeby zaangażować kilka spośród Tkaczy. Jest ich wielu i naprawdę ważnymi sprawami zajmują się tylko najpotężniejsi. Stojący niżej w hierarchii, spośród których wywodzą się Bohaterowie Graczy, mogą na przykład zajmować się zdesperowanym listonoszem, który planuje zakup strzelby i urządzenie masakry w pobliskim hipermarkecie.

Tkacze Losów mają określone współczynniki, które decydują o ich mocy w pewnych dziedzinach. Mogą także zdobywać doświadczenie i rozwijać się. Są nieśmiertelni, w związku z czym nie walczą między sobą, nawet jeśli pochodzą z innych frakcji. Byłaby to strata mocy, którą lepiej wykorzystać angażując się w wydarzenia „na dole” - w świecie śmiertelnych.

Nieśmiertelność postaci, kierowanych przez uczestników zabawy siłą rzeczy zmienia tradycyjne kryteria wygranej i przegranej. W grach fabularnych drużyna odnosi zwycięstwo, kiedy uda się jej zakończyć pomyślnie scenariusz. Śledztwo zostaje zakończone, tajemnica rozwiązana, główny antybohater ginie. Porażka to zazwyczaj śmierć drużyny, ucieczka „tego złego”, ewentualnie jakieś straszliwe wydarzenie, spowodowane przez niekompetencję graczy. We „Władcach Losu” nigdy nie przegrywa się przez utratę postaci. Nigdy też nie wygrywa cała drużyna.

To ostatnie bierze się z faktu, że grupa graczy dzieli się na Tkaczy Światła i Tkaczy Ciemności, a ich interesy są przeciwstawne. Każda frakcja chce

poprowadzić bohatera gry w innym kierunku. Uda się to tylko jednej, lub ewentualnie nikomu. W fabule rozgrywki zdarza się bowiem często coś, co dobrze wszyscy znamy z fizyki: dwa, różnie skierowane wektory nakładają się, a ich wypadkowa nie odpowiada kierunkiem żadnemu z nich. Efekt działań Tkaczy bywa odmienny od oczekiwań obu frakcji.

Mimo że gra zakłada element konfrontacji pomiędzy graczami, zdecydowanie nie można określić jej mianem: „player vs player”. Dzieje się tak dlatego, że śmierć głównego bohatera jest porażką wszystkich Tkaczy. Zarówno Światło jak i Ciemność przede wszystkim chcą go obronić. Można porównać „Tkaczy Losu” do gry w komputerowe „Lemmingi”. Z tym że lemming jest tu jeden, a graczy wielu. Każdy może prowadzić go w innym kierunku, ale jeśli grupa dopuści by zginął, następuje koniec rozgrywki. Podczas sesji tworzy się więc rodzaj podejrzliwej kooperacji. Obie frakcje do pewnego stopnia współpracują, jeśli chodzi o prowadzenie bohatera. Gracze są jednak nieufni i prędzej czy później dochodzi do konfrontacji. Wtedy zarówno w Sali Losów, jak i na ziemi rozpętuje się piekło.

Jaką mocą dysponują Tkacze? Ich siła jest ograniczona. Reprezentowane jest to przez Punkty Mocy. Każdy Tkacz ma ich określoną ilość. Musi wydawać je uważnie, bo odnawiają się one w niezbyt szybkim tempie. Dysponowanie mocą jest zadaniem skomplikowanym, na które każdy gracz znajdzie swoją metodę. Jedni będą korzystać przez cały czas rozgrywki z drobnych, „tanich” mocy aby mozolnie popychać postać w odpowiednią stronę. Inni z kolei uzbierają pokaźną ilość mocy, którą w pewnym momencie użyją do rozpętania krótkiego pandemonium wokół postaci. Jeśli jednak nie uda im się osiągnąć tym celu, przez dłuższy czas ich wpływ na losy bohatera spadnie do minimum. Dodatkowo sprawę komplikuje fakt, że każdy dobry uczynek postaci przysparza odrobiny mocy Tkaczom Światła, a zły - Tkaczom Ciemności. Trzeba więc uważnie wypatrywać okazji i czasem wydawać moc na wydarzenia nie związane z główną osią fabuły, aby uzyskać więcej upragnionej siły. I w tym kryje się pułapka. Gracze mogą wydać prawie całą moc na takie poboczne sprawy, a tymczasem ich bohater popadnie nagle w śmiertelne niebezpieczeństwo. Jak go ratować, kiedy największą rzeczą jaką możemy zrobić jest opętanie muchy?

Moc nie jest jednak nawet w połowie tak ważna jak inwencja i wyobraźnia graczy. Niektórzy jednym, drobnym szczegółem osiągną więcej, niż inni trzęsieniem ziemi. Opiekun Przeznaczenia, opisując efekty działań bohaterów, przede wszystkim powinien oceniać ich pomysłowość.

Podział czasu - przykład

Jest miły, wiosenny poranek, a Philip Derbin, adwokat z Pensylwanii, znajduje w skrzynce na listy tajemniczą wiadomość. Jej autorem jest dawno zapomniany kolega z lat szkolnych, który potrzebuje pomocy. Na liście jest wielka pieczęć „Ocenzurowano” i adres zwrotny do więzienia w Nikaragui. Kolega coś przeszkrobał i grozi mu śmierć przez powieszenie.

Philip spędza cały dzień zastanawiając się i analizując treść listu. Zawiera on ukryte znaczenia. Znajomy sugeruje, że siedzi przez jakiś bardzo intratny interes, który nie jest jeszcze zamknięty. W grę wchodzi spore pieniądze. Derbin postanawia ruszyć mu na ratunek.

Jedzie do konsulatu i usiłuje załatwić sobie wizę i wszystkie potrzebne do wyjazdu papiery. Nie jest to łatwe, bo w Nikaragui toczy się właśnie wojna domowa. Wreszcie adwokat wraca do domu z biletem lotniczym na przyszły dzień i zasypia.

Ma straszny sen. Krąży w nim po dżungli a spod ziemi wychodzą obrzydliwe, rozdęte trupy. Nie może przed nimi uciec, chowa się do chaty, która nagle staje w płomieniach. Pozostaje wybór - szpony zombich, lub śmierć w ogniu. Philip budzi się złany potem.

Podróż jest długa i niezbyt przyjemna. Czarterowy samolot wygląda, jakby zaraz miał się rozpaść na części, obsługa jest gburowata. Na lotnisku panuje niemiłosierny skwar. Czarni żołnierze z AK-47 przeszukują bagaż i ubranie Philipa, wypytując go o cel przyjazdu.

Derbin rusza wreszcie do więzienia kupionym jeepem. Po godzinnej rozmowie z naczelnikiem i sówitej łapówce zostaje wpuszczony do celi przyjaciela. Jest już jednak za późno. Znajomy nie żyje, a jego ciało jest zmasakrowane. Wylewają się z niego chmary białych larw. Strażnicy uciekną na ten widok w przerażeniu, a naczelnik rozkaże natychmiast spalić więźnia. Derbin wypatrzy jednak wystającą spod pryczy kartkę, którą zdąży zabrać.

Wieczorem, w hotelowym pokoju, odczyta wiadomość. Przyjaciela spodziewał się śmierci, bo interes w który wszedł był najgorszy z możliwych. Chodziło o handel zwłokami ludzi poległych w trakcie wojny. Skupował je przywódca Frontu Nowej Nikaragui, podejrzewany publicznie o praktykowanie czarnej magii. Niestety, Philip nie doczytuje do końca wiadomości, bo do jego pokoju wpada pięciu mężczyzn w moro z naszymi symbolami FNN. Dziwnymi głosami żądają, aby bohater poszedł z nimi. Ich twarze są zasłonięte chustami, lecz czuć od nich ciężki odór

Opiekun opisuje Tkaczom świat, poczynania głównego bohatera i efekty ich działań. Pełni rolę narratora, ale i sędziego. W jego rękach spoczywa dbanie o równowagę gry. Ma do dyspozycji cały arsenał środków mogących temu służyć: od przydzielania większej ilości mocy jednej ze stron, przez interpretowanie działań na jej korzyść, aż po wprowadzanie nowych wątków opowieści, które mogą zmienić układ sił.

Każda gra, lub raczej opowieść, jak będziemy ją tutaj nazywać, musi mieć swój scenariusz. Jego opracowanie spada na barki Opiekuna Przeznaczenia. Scenariusze opowieści do „Władców Losu” odbiegają formą od typowych przygód do gier fabularnych. W rękach Tkaczy spoczywa o wiele większa moc, niż to się zdarza u bohaterów z innych systemów. Za ich sprawą opowieść może potoczyć się w zupełnie innym niż przewidziany kierunku. Stawia to nowe wymogi zarówno przed prowadzącym, jak i scenariuszem.

Jeśli chodzi o ramy gry, to może toczyć się ona zarówno w teraźniejszości, jak i w dowolnym okresie historycznym. Nie sprawia także problemu przeniesienie akcji do jakiegokolwiek innego świata, w tym do światów znanych z innych gier fabularnych, lecz temu poświęciłem jeden z dalszych rozdziałów.



dokończenie na stronie 8.

Rozdział I

Zasady Gry

Podział czasu

Największą jednostką czasu jest opowieść. To nic innego jak historia, obejmująca wycinek życia pewnego śmiertelnika, wybranego jako jej główny motyw. Opowieść nie musi równać się sesji - szczególnie długie potrafią zająć wiele dni gry. Zawsze jednak związana jest z osobą głównego bohatera. Kończy się, gdy zginie on, wypełni swoje zadanie, lub przestanie być węzłem losów. Na koniec opowieści przydzielane są punkty doświadczenia, a gracze mogą rozwinąć współczynniki swoich Tkaczy.

Opowieść dzieli się na akty. Są to duże jednostki czasu, obejmujące ciąg ściśle ze sobą związanych wydarzeń. Koniec aktu wiąże się zazwyczaj z jakimś kluczowym dla fabuły wydarzeniem, lub gdy w opowieści pojawia się luka czasowa. Ponieważ akt jest obszerną jednostką, wiele opowieści może być wyłącznie jednoaktowych. Oczywiście trudno wyraźnie zdefiniować granice aktów. To rzecz intuicyjna, w której pomoże ci przykład zamieszczony na stronie 4. Granica aktu wyznacza okres działania niektórych mocy.

Każdy akt składa się z kilku scen. Te najmniejsze jednostki są zarazem najważniejszymi, bo mają silny związek z zarządzaniem Punktami Mocy. Poza tym większość mocy działa właśnie przez scenę. Z tego względu Opiekun Przeznaczenia powinien wizualnie przedstawiać koniec każdej sceny. Szczególnie polecam tutaj gaszenie/zapalanie świec, ale wskaźnik można zmienić w zależności od upodobań i klimatu opowieści.

Testy i cechy

Do gry we „Władców Losu” potrzebna jest dziesięciościenna kostka. Wykonywane są nią wszystkie testy związane z używaniem mocy. Wykorzystywane bywają także kostki sześćcio oraz czterocienne.

Test uważa się za udany, kiedy gracz wyrzuci liczbę oczek mniejszą, lub równą testowanemu współczynnikowi. Czasami pod uwagę bierze się także modyfikatory dodawane do wyniku rzutu.

Testy wykonywane są najczęściej w trakcie wykorzystywania przez Tkacza którejś z mocy. W grze występują także krytyczne porażki i wybitne sukcesy. Pierwsze zdarzają się, jeśli podczas testu na k10 wypadnie 10, natomiast drugie - gdy wypadnie 1. Wyrzucenie krytycznej porażki oznacza automatyczne fiasko podjętego działania, nawet jeśli łatwość testu wynosi 10. Dotyczy to także sukcesu - nawet jeśli po wprowadzeniu modyfikatorów szansa na powodzenie będzie równa zeru, to i tak należy rzucić kostką. Jedyńka bowiem zawsze oznacza test udany. W niektórych sytuacjach (szczególnie przy wykorzystywaniu mocy) rzut 10 ma dodatkowe efekty. Jest to sprecyzowane przy opisie mocy.

Bohaterowie mają pięć podstawowych cech. Każda z nich reprezentuje inną szkołę mocy i warunkuje zdolność Tkacza do korzystania z danych mocy. Cechy można rozwinąć dzięki zdobytym Punktom Doświadczenia, lecz nigdy nie mogą one przekroczyć granicy dziesięciu punktów. Każdy Tkacz specjalizuje się w jednej z dziedzin. Nazywa się to Mistrzostwem. A oto pięć podstawowych współczynników:

Asysta - ten współczynnik wskazuje na zdolność bezpośredniego wpływania Tkacza na swojego podopiecznego. Tkacz z wysoką Asystą jest prawdziwym aniołem stróżem, który radzi i wspiera, a w razie najwyższej konieczności daje bohaterowi nadludzkie moce. Tkacz o małej Asyście jest bardzo odległy od bohatera. Trudno mu się z nim komunikować oraz wpływać na jego działania.

Wpływy - oznaczają jak dobrze Tkacz potrafi ingerować w działania otaczających bohatera osób. Mistrzowie Wpływów bez problemu penetrują ich myśli, zyskują im wizje, wreszcie opętują ich, lub wydają im rozkazy. Ci z małymi Wpływami ledwie potrafią wywołać swój głos w głowie ofiary.

Tworzenie - zdolność Tkacza do tworzenia przedmiotów, a także żywych istot. Osoby z wysokim współczynnikiem mogą nawet manipulować strukturą czasoprzestrzeni, przenosząc na wielkie odległości przedmioty, lub nawet tworząc cofające czas zagięcia.



Siła Awatara - oznacza moc, którą dysponuje Tkacz, jeśli postanowi przybrać fizyczne ciało i zejść na ziemię. Ci, u których ten współczynnik jest mały, robią to z trudem, a ich możliwości niewiele się różnią od śmiertelników. Z kolei Mistrzowie w tej dziedzinie są nadludzko silni i szybcy, tworzą bronie z czystej mocy, zmieniają kształty, latają, lub przechodzą przez ściany.

Moc - oznacza jaki jest potencjał Tkacza. Wzrunkuje ilość jego Punktów Mocy, które są potrzebne do wykorzystania zdolności. Dzięki wysokiej mocy bohater może łatwiej te punkty gromadzić, łączyć się ze strumieniami energii z międzyświata, przekazywać moc, lub kraść ją innym postaciom.

Jak widać wszystkie cechy są bardzo ważne i potrzebne w grze. Zarówno w obu frakcjach, jak i w całej grupie Tkacze muszą wypracować pewien podział ról. Bardzo przydatny jest oczywiście potężny awatar, chroniący bohatera w świecie śmiertelnych. Nie rozwinie on jednak w pełni skrzydeł bez Mistrza Mocy, który będzie mu zapewniał dopływ odpowiedniej ilości energii, lub Mistrza Wpływów, chroniącego go swymi zdolnościami. Nie do przecenienia jest także rola Mistrza Asysty, który jak nikt inny potrafi ratować z opresji bohatera i naprowadzać go na właściwą drogę. Bardzo przydaje się też specjalista od Tworzenia. Wielki ognisty demon pojawiający się tuż przed prześladowcami postaci, lub pilnik leżący na podłodze celi bohatera potrafią diametralnie odmienić bieg rozgrywki.

Punkty Mocy

Choć nie są podstawową cechą, mają kluczową rolę dla przebiegu gry. Dzięki PM Tkacze korzystają ze swoich zdolności. Gracz, któremu skończy się PM, staje się bezbronny i traci na jakiś czas wpływ na wydarzenia. Gospodarka Punktami Mocy jest bardzo trudną dyscypliną. Trzeba wiedzieć ile i na co można wydać, aby nie zostawić bohatera bez pomocy w śmiertelnym niebezpieczeństwie, ale też i nie pozbyć się całego zapasu, co jest równoznaczne z oddaniem inicjatywy przeciwnej frakcji.

Podstawową metodą zdobywania PM jest koncentracja - oczyszczenie umysłu i zjednoczenie go ze Światłem/Ciemnością (zależnie od frakcji Tkacza). Trwa to dość długo i jest równoznaczne z wyłączeniem gracza z gry na czas jednej sceny. W ten sposób Tkacz odzyskuje ilość PM równą połowie swojej Mocy (zaokrąglając w dół). Nie może w ten sposób przekroczyć swojego maksimum punktów (równego współczynnikowi Moc x2) Koncentracja ma jednak sporą wadę - kto wie, co się może w tym czasie wydarzyć? Tymczasem przerwaniu transu grozi nieprzyjemnymi skutkami. Tkacz, szybko zamykając otwarty uprzednio ka-

nał mocy, traci 1k4 PM. Wynosi to taktykę zdobywania mocy na poziom współpracy wewnątrz grupy. Najlepiej, gdy w każdej scenie inny bohater gromadzi moc, a reszta zмага się z przeciwnościami losu, otaczającymi zewsząd postać. Może to jednak sprawiać problem biorąc pod uwagę fakt, że specjalizacje Tkaczy się uzupełniają. Drużyna bez wsparcia w dziedzinie reprezentowanej przez wyłączonego z gry Tkacza może napotkać liczne kłopoty.

Moc odnawia się także w Tkaczach w sposób naturalny, choć niezbyt szybko. Co scenę otrzymują oni po jednym punkcie (Mistrzowie Mocy po dwa punkty). Pamiętaj, że jeśli Tkacz koncentrował się przez całą poprzednią scenę, to otrzymuje swój punkt niezależnie od Mocy, która przybyła mu w wyniku tego działania.

Poza tym każdy uczynek bohatera przeciągający go bliżej w stronę Światła/Ciemności, oznacza drobną premię dla reprezentującej daną siłę frakcji. Każdy z jej członków otrzymuje w nagrodę 1 PM. Jeśli bohater zrobił coś naprawdę istotnego (ocalił od śmierci kilka osób, zamordował członka rodziny itd.), opiekun może podwyższyć tą liczbę według własnego uznania.

Ostatnią i najbardziej niebezpieczną metodą jest użycie specjalnej zdolności pt. "Czerpanie Mocy".

Tkacz usiłuje połączyć się z płynącymi międzyświatem strumieniami mocy i ukraść jej jak najwięcej, zanim zostanie spozstrzeżony. Bywa to jednak bardzo niebezpieczne. Dlaczego? Przeczytasz w następnym rozdziale!

Zauważenie i Międzyświaty

Dowiedziałeś się już, że Tkacze Losów są istotami nieśmiertelnymi. Nie znaczy to oczywiście, że muszą się martwić jedynie o swego podopiecznego. Otóż możliwe jest pozbawienie ich mocy, a nawet strącenie w niebyt. Ryzykują to ci, którzy wplaczą się w walkę ze zbyt potężnym mieszkańcem Międzyświata.

Międzyświaty to eteryczne równiny, przez które płyną strumienie czystej energii. Znajdują się one pomiędzy Światem Śmiertelnych i Zaświatami, ząbując się z każdą z tych płaszczyzn. Międzyświaty są zamieszkane przez różnorakie stwory zwane wcześniej po prostu istotami z międzyświatów. Kim owe istoty są? Jako że potrafią one przejść do Świata Śmiertelnych, większość znana jest ludzkości już od czasów starożytnych. Pojawiają się w różnych mitach i religiach. Demony, duchy,

Zauważenie	Efekt - zaświaty	Efekt - świat śmiertelnych
1	Tkacz odczuwa dyskomfort. Coś wykryło aberrację i teraz próbuje odnaleźć jej przyczynę. Dalsze wzbudzanie zainteresowanie może się źle skończyć.	
2-3	Istota z międzyświatów wie już, co jest przyczyną zakłóceń. Próbuje przeszkadzać Tkaczowi. Za każdym razem kiedy czerpie on moc, należy rzucić k6. Wynik 6 oznacza, że istocie udaje się wykorzystać otwarty kanał i wyssać trochę mocy. Tkacz, zamiast zyskać energię, traci 1k4 pkt.	Pomniejszy demon (siła 1-3) próbuje wykorzystać powstałą wyrwę i przedostać się do świata śmiertelnych. Należy rzucić k6, jeśli wynik będzie wynosił 4, 5 lub 6, pojawi się on w ciągu kilku scen i zaatakuje Tkacza.
4	Zakłóceniami interesuje się któraś z potężniejszych istot. Efekt jak wyżej, z tym że utrata punktów następuje przy wyniku 4, 5 i 6.	Któryś z większych demonów (siła 4-7) zainteresował się ingerencją. Jak w powyższym przypadku stara się on przeniknąć do świata śmiertelnych. Uda mu się to, jeśli na k6 wypadnie 3, 4, 5 lub 6
5	Arcydemon uznaje, że to sprawa dla niego. Efekt jak wyżej, z tym że utrata punktów następuje niezależnie od wyniku rzutu. Dodatkowo wynik 6 oznacza implozję mocy, która zsyła Tkacza w niebyt.	Arcydemon (siła 8-10) postanawia unicestwić krnąbrnego Tkacza. Automatycznie przenika do świata śmiertelnych. W ciągu kilku najbliższych scen nastąpi konfrontacja.

rozkładającego się ciała. Derbin wyskakuje przez okno i ucieka przez ogród w stronę dżungli. Partyzanci ścigają go niezgrabnym truchtem przez wiele mil. Wygląda na to, że nigdy się nie zmęczą. Philip zostaje wreszcie postrzelony i zsuwa się ze skarpy.

Budzi go widok pomarszczonej jak jabłko, czarnej twarzy szamana. Nad nią widać strzechę okrągłej chatki. Derbin znalazł się w wiosce uciekinierów, którzy ukryli się w najgłębszej dżungli przed nieustannymi walkami. Przeleżał w malignie prawie tydzień...

Podzielmy tą historię na jednostki czasowe. Pierwsza scena: Derbin odbiera i odczytuje list. Druga scena: konsulat i sprawy podróży. Trzecia scena: sen. Czwarta scena: podróż i lotnisko. Piąta scena: więzienie. Szósta scena: wieczór w hotelu i ucieczka. Kiedy Philip Derbin zostaje ranny i traci przytomność, kończy się akt. Chatka szamana jest pierwszą sceną drugiego aktu.

wampiry, zjawy, straszliwe potwory - wszystkie one istnieją naprawdę, egzystując w pobliżu strumienia czystej mocy i karmiąc się nimi.

Istoty te nienawidzą, kiedy ktoś zakłóca ich spokój i narusza strumienie energii. W szczególnych przypadkach, demony mogą przeniknąć przez nie do planu, w którym znajduje się, czerpiąca moc istota. Zaświaty dostępne są tylko dla najpotężniejszych z nich. Tkacze potrafią się bronić, a ponieważ są uzależnieni od czerpania energii z międzyświatów, uważnie pilnują aby nie wpuścić do swego planu jego mieszkańców. Dlatego też ci ostatni wolą nie zadawać się z Tkaczami, chyba że zaczną oni poczynać sobie wyjątkowo bezczelnie. Śmiertelnicy to zupełnie inna sprawa. Ich plan nie jest chroniony żadnymi barierami i bardzo wielu z tych, którzy eksperymentowali z magią, zostało zabitych przez stwory z Międzyświata. Zagrożeni są także Tkacze, którzy pod postacią Awatarów przebywają w świecie śmiertelnych. Jeśli dadzą o sobie zbyt mocno znać, mogą być pewni, że czeka ich dramatyczna konfrontacja.

Zainteresowanie, jakie wzbudziły w Międzyświecie działania Tkacza, symbolizuje współczynnik Zauważenie. Ta cecha na początku wynosi zero, ale rośnie z każdym zaczerpnięciem energii, czy użyciem innej mocy naruszającej porządek tego planu. Na stronie 7 znajduje się tabela, w której możesz sprawdzić co grozi Tkaczom w zależności od wartości ich Zauważenia i miejsca, w którym aktualnie przebywają.

Jak widać, Zauważenie to coś czego naprawdę warto unikać. Jeśli jednak zdarzy się, że Tkacze zostaną pozbawieni wyboru i będą musieli zaryzykować kilka punktów, aby ratować bohatera, nic nie jest jeszcze stracone. Po pierwsze, Zauważenie da się zmniejszać przy pomocy zdolności Uspokojenie Demonów. Po drugie, z czasem istoty nadprzyrodzone tracą zainteresowanie zakłóceniami mocy. Jeśli w trakcie całego aktu Tkacz nie wykona żadnej czynności, powodującej przyrost Zauważenia, to cecha ta spada u niego do 0.

Siła demonów podana w tabeli jest używana do porównywania z Siłą Awatara w celu rozstrzygnięcia wyników ewentualnego starcia.

Niebyt

Wszechświat składa się z trzech warstw: Zaświatów, Międzyświata i Świata Śmiertelnych. Jest w nim jeszcze jedno miejsce - Niebyt. Pierwotna pustka, rozpościerająca się pomiędzy poszczególnymi planami. Istoty władające mocą w odpowiedni sposób potrafią doprowadzić do rozerwania przestrzeni i wepchnięcia przeciwnika w Niebyt. To samo może się zdarzyć, jeśli ktoś znajdzie się w pobliżu ogromnej ilości czystej, chaotycznej

energii. Jest to zagrożenie, z którym Tkacze muszą cały czas się liczyć.

Strącenie w niebyt nie oznacza końca gry, Tkacz jest wyłączony z niej tylko na czas jednej sceny. Potem może wrócić, jeśli tylko jego towarzysze odprawia odpowiednie rytuały i wydadzą określoną ilość mocy. Przeciwna frakcja będzie miała wtedy niezły orzech do zgryzienia - wspomóc starania, czy w nich przeszkodzić. W tym drugim wypadku łatwiej zdobyć przewagę nad przeciwnikami. W tym pierwszym - zwiększa się bezpieczeństwo bohatera opowieści. W końcu to zawsze jeden „anioł stróż” więcej.

Gdyby grupa nie kwapiła się ze sprowadzeniem zaginionego towarzysza (czy to z powodu braku mocy, czy osobistych awersji), wróci on do gry w kolejnym akcie. Potężni Tkacze, będący opiekunami tych mniej doświadczonych, z których rekrutują się bohaterowie, dbają o dobro podwładnych i nie pozwalają, aby pozostali w niebycie zbyt długo. Dlaczego? Wiąże się to z upiornymi, krążącymi wśród Tkaczy opowieściami o Niszczycielach Losów. Stają się nimi Tkacze, którzy zostali zepchnięci w niebyt i zapomniani. Spędzają tam miliony lat w odosobnieniu, by ostatecznie popaść w całkowite szaleństwo. Czas spędzony w uwięzieniu pozwala im wykształcić w sobie niewyobrażalną moc, aż w końcu osiągają siłę, dzięki której udaje im się wydostać z Niebytu. Dysząc nienawiścią do innych Tkaczy, którzy porzucili ich na pastwę losu, rozpoczynają dzieło zniszczenia. Uśmiercają najważniejsze „węzły losu”, polują na Tkaczy i ich podopiecznych. Nawet Opiekunowie przeznaczenia wydają się ich bać. Starsi Tkacze nie chcą mówić o Niszczycielach, więc wokół ich istnienia narosło wiele przerażających mitów. Któż jednak wie - może rzeczywistość jest jeszcze straszniejsza?

Na koniec warto nadmienić, że w sporadycznych przypadkach potężniejsi Tkacze mogą ukarać słabszych właśnie zesłaniem w Niebyt. Musisz jednak zdawać sobie sprawę z tego, jak niechętnie to czynią. Wolą nie ryzykować tego, że za kilkaset tysięcy lat skazany powróci jako potężny Niszczyciel.

Zasada szacowania

Które cechy odpowiadają za działania głównego bohatera oraz awatarów w świecie śmiertelników? Takich współczynników we „Władcach Losu” nie ma. Zamiast nich stosuje się zasadę szacowania.

Bohater jest zazwyczaj zwykłym człowiekiem i może zrobić wszystko to, co każda osoba jego wieku i kondycji. Jeśli jest młodym mężczyzną to potrafi przeskoczyć z rozbiegu dwumetrową szczelinę, wspiąć się na drzewo, rzucić w kogoś krzesłem,

rozwiązać niezbyt skomplikowaną zagadkę. Nie przeskoczy natomiast pięciu metrów, nie złamie skomplikowanego szyfru, nie wejdzie na wielkie, strome urwisko. Jeśli służył w oddziałach specjalnych, to pokona w walce wręcz dwóch rzeźmieszaków, ale nie uda mu się to już z sześcioma. Jeśli jest stary i słaby to nie dogoni uciekającego kieszonkowca i nie wejdzie po rynnie na pierwsze piętro.

Jeśli bohater nie posługuje się na codzień komputerem, to owszem, może sprawdzić co jest na twardym dysku, ale nie będzie potrafił włamać się do innego systemu. Jeśli nigdy nie strzelał, to nie trafi z trzydziestu metrów w człowieka. Uda mu się to dopiero na bardzo bliskim dystansie. Jeśli przeszedł kurs pilotażu, to będzie umiał latać, a jeśli nie przeszedł - nie oderwie samolotu od ziemi.

Ta sama reguła dotyczy i Awatarów. W dalszej części podręcznika znajdziesz tabelę, która opisuje zdolności przybranego ciała, w zależności od współczynnika „Siła Awatara”. Gdy bohater wcieli się w postać, według opisu nieznacznie przewyższającą typowych ludzi, będziesz już wiedział, jak rozwiązywać wszystkie sporne kwestie. On również będzie to wiedział i nie zmarnuje czasu na myślenie, czy spróbować prowadzić czołg, skoro kompletnie się na tym nie zna... Takie zdarzenia jak np. walka z istotą z międzyświatów są także rozstrzygane drogą porównania (w tym przypadku siły demona z cechą Siła Awatara Tkacza).

Oczywiście to rozwiązanie może Ci się niezbyt podobać. W końcu gdzie tu nieprzewidywalność? Gdzie element losowy? Każdy z nas ma przecież drobną szansę na to, że uda mu się coś, czego nigdy w życiu nie robił. Podobnie nawet największemu specjalście w danej dziedzinie może się kiedyś podwinąć noga. Zgadzam się z tym i dlatego zasada szacowania nie jest najlepszym rozwiązaniem w grach fabularnych. Jednak „Tkacze Losów” rządzą się nieco innymi zasadami. Wszystko to, co my uważamy za pech/szczęście w rzeczywistości jest przecież ingerencją Tkaczy! To oni są czynnikiem losowym, który wpływa na powodzenie/niepowodzenie spornej czynności. Według zasady szacowania wszystkie działania typowe dla postaci są uznawane za sukces, wszystkie bardzo trudne i nietypowe - za porażkę. Ale Tkacze mogą to zmienić. Dzięki nim właśnie osoba nie znająca się na ładunkach wybuchowych wyrwie przypadkiem „ten właściwy” kabelek. To oni mogą sprawić, że dobry strzelec chybi, samotny bohater pokona trzech napastników, a rycerz szarżujący na pięciu kuszników nie zostanie trafiony ani jednym bełtem.



Na koniec pozostaje mi wspomnieć, że jeśli wykorzystasz „Tkaczy Losów”, jako nakładkę na system, który aktualnie prowadzisz, możesz zachować mechanikę tego systemu dla wydarzeń w świecie śmiertelnych.

Niewyjaśnione zdarzenia i obłąd

Śmiertelników charakteryzuje współczynnik Próg Obłądu, a także określona ilość Punktów Obłądu. Jaka jest ich rola w grze?

Śmiertelnicy nie powinni wiedzieć jak skonstruowany jest wszechświat i nie powinni widzieć pajęczyny intryg wiążącej każdy ich krok. Podobnie nie jest wskazane, aby widzieli demony z Międzyświata, czy byli atakowani przez przyzwane do życia mocą, nadnaturalne istoty. Wszystko to nadwyręza umysły śmiertelnych i może być w konsekwencji bardzo niebezpieczne.

Punkty Obłądu wyznaczają graczom pewną granicę. Właśnie dlatego Tkacze nie schodzą na ziemię z ognistymi mieczami, aby rozwiązać sprawę w najprostszy sposób. Muszą wykorzystywać podszepty i sny, zamiast rozkazów i bezpośredniego wpływania na wydarzenia. Często gracze stają przed wyborem - ratować bohatera interwencją, która nadwyręży jego umysł, czy też wybrać bezpieczniejsze, ale i mniej pewne w działaniu środki pośrednie? Istnienie Progu Obłądu zapobiega też przekształceniu się gry w bezpardonową walkę dwóch frakcji. Jeśli Światło i Ciemność będą zbyt naciskać na bohatera, może się to skończyć porażką wszystkich.

Każde niewyjaśnione wydarzenie wokół bohatera powoduje otrzymanie określonej ilości Punktów Obłądu:

+1 Punkt Obłądu: zdarzenia nietypowe i niepokojące, które jednak mogą być tylko niezwykle mi zbiegami okoliczności. Przykłady: snajper celujący do bohatera z dachu poślizguje się i spada, szczur skrobaniem wskazuje postaci ukryte przejście, bohater otrzymuje proroczy sen, lub słyszy w głowie obce głosy. Taką ilość PO otrzymuje też postać za liczne, nie związane z działaniem sił nadprzyrodzonych zdarzenia: niespodziewane odnalezienie ludzkich zwłok, silny stres i strach, straszliwy ból, bycie świadkiem czyjejś nagłej śmierci.

+2 Punkty Obłądu: zdarzenia, które trudno wyjaśnić w racjonalny sposób: oprawca bohatera nagle strzela sobie w głowę, rana postaci sama się zasklepia, bohater zdaje sobie sprawę z tego, że ma świetnie opanowaną umiejętność, której nigdy w życiu nie ćwiczył, lub widzi przelotnie niezmierną istotę. Taką utratę może także spowodować:

bycie świadkiem śmierci znajomego, lub przyjaciela, obserwowanie aktów wyjątkowego okrucieństwa, bycie poddawanyemu torturom.

+4 Punkty Obłądu: zdarzenia kompletnie niewyjaśnialne: bohater potrafi latać, lub giąć stal gołymi rękoma, obserwuje dokładnie pojawienie się niezemskiej istoty, lub rozmawia z nią, jest świadkiem otwarcia przejścia między światami, próbuje czytać myśli Tkacza, lub mieszkańca Międzyświatów. Wydarzenia powodujące taką stratę to także między innymi: bycie świadkiem niezwykle brutalnego mordu na bliskiej osobie, straszliwe okaleczenia.

+6 Punktów Obłądu: potężne zjawiska sprzeczne całkowicie z pojmovaniem przez bohatera świata - zmartwychwstanie, cofnięcie czasu, zagięcia przestrzeni, bycie świadkiem bardzo licznej grupy istot nie z tego świata, próba przeniknięcia do innego świata. Tak wielka strata nie powinna być wywoływana przez żadne zjawisko, które może samoczynnie wystąpić w świecie śmiertelników (może z wyjątkiem tak ekstremalnych sytuacji jak równoczesna, okrutna śmierć kilku bliskich, wieloletnie więzienie w całkowitym odizolowaniu od żywych osób).

Opiekun Przeznaczenia może oczywiście zastoso-ować jeszcze inne straty, lub dowolnie łączyć powyższe. Na przykład jeśli postać będzie porwana przez demony do Międzyświata i tam poddawana okropnym torturom, to może otrzymać nawet 10-11 PO. Musisz wziąć także pod uwagę stałe działanie pewnych bodźców. Jeśli bohater ciągle będzie słyszał w głowie obcy głos, zacznie się do niego przyzwyczajać. Ilości otrzymany PO będą coraz mniejsze, aż w końcu sięgną zera. Jeśli oczywiście do tego czasu bohater nie oszaleje.

Przeciętny, w miarę silny umysłowo człowiek ma Próg Obłądu równy 9-11 punktów. W przypadku szczególnie odpornych jednostek może on dochodzić nawet do 14 pkt, a osoby słabe psychicznie powinny mieć PO w granicach 6.

Co zatem dzieje się, gdy próg zostaje przekroczony? To zależy od bohatera i sytuacji. Postać może popaść w katatonie, lub popełnić samobójstwo. Jeśli jest osobą wierzącą, może stwierdzić, że wszystkie „cuda” to jej sprawa i dokona samospalenia, żeby oczyścić się z szatańskich wpływów, albo uzna, że jest nowym mesjaszem. To ostatnie w różnych formach może się zdarzyć także mniej religijnym postaciom. Bohater uwierzy, że jest nieśmiertelny, wszechpotężny, kuloodporny, pochodzi z innego świata itd. Łatwo się domyślić, czym może się taka postawa skończyć...

Czy jest jakaś metoda na pozbycie się Punktów Obłądu? Na szczęście tak. Czas leczy rany zadane psychice postaci. Na początku każdego aktu bohater traci jeden PO. Oczywiście tak powolny efekt nie usatysfakcjonuje graczy. Mają oni zatem do

dyspozycji inne środki. Przede wszystkim można wymazać z pamięci bohatera wszystkie ślady traumatycznego przeżycia. Wymaga to sporych umiejętności i garści Punktów Mocy, ale za to usuwa wszystkie PO zyskane w wyniku tego zdarzenia. Poza tym, szczególnie w przypadku mniejszych strat, można podsuwać bohaterowi racjonalne wyjaśnienia zdarzeń, ewentualnie sugerować mu, że wszystko było tylko snem/iluzją. Ten sposób wymaga sporej inwencji od Tkacza, ale usuwa połowę punktów zyskanych na skutek zdarzenia, a czasem (w przypadku wyjątkowo pomysłowej perswazji), nawet całość.

Psychologia postaci

Każda gra fabularna jest związana w pewien sposób z psychologią. Ważny jest zarówno „świat wewnętrzny” bohaterów i postrzeganie przez nich otoczenia, jak i sposób, w jaki otaczające ich postacie reagują na działania drużyny. Jedną z cech stylu wszystkich najlepszych narratorów jest to, że ich bohaterowie niezależni zachowują się realistycznie i, jeśli weźmie się pod uwagę ich charakter, logicznie.

W WL psychologia odgrywa jednak szczególnie ważną rolę. Wynika to z przyjętej konwencji: Tkacze wpływają na bohatera i jego otoczenie w sposób pośredni, często bardzo subtelny ingerencjami. Efekty działań drużyny są zatem zależne od tego, jak zareaguje na te ingerencje postać. Z tej przyczyny opisy BN'ów w Tkaczach Losu posiadają rozległy profil psychologiczny. Jest to konieczne, aby po jego przeczytaniu każdy, a szczególnie narrator, mógł łatwo postawić się na miejscu danego bohatera i wyczuć w jaki sposób zachowałby się on w zaistniałej sytuacji.

Weźmy na przykład BN'a będącego starszym, łysiejącym ochroniarzem, który na nocnej zmianie pilnuje fabrycznych magazynów. Jest osobą wierzącą, ale niezbyt głęboko, ma rodzinę i psa. Życie raczej go nuży - ma poczucie zmarnowanego czasu i początki depresji. Nie przywiązuje zbyt wiele uwagi do pracy. Cierpi na nadwagę i problemy z układem krążenia. Uwielbia pączki i kawę. Teraz wyobrażamy sobie różne hipotetyczne sytuacje i stwierdzamy na podstawie opisu, jak zareaguje na nie ta postać.

Co zrobi, jeśli w trakcie ulubionego nocnego programu usłyszy szelest w magazynie? Raczej nie zmobilizuje się do ruszenia z miejsca. Odgłos wyłamywanej w magazynie kraty? Ochroniarz pójdzie w tamtą stronę, ale cicho i ostrożnie, cały czas nasłuchując. Nie zamierza przecież ryzykować życia dla tak marnej pensji. Kiedy zobaczy, że przez magazyn idzie kilka uzbrojonych postaci, po cichu się wycofa i będzie udawał, że go tu nie ma. A jeśli za oknem przeleci nagle wielka sylwetka?

Spróbuj wziąć do ręki podręcznik historii i spójrz na wydarzenia jak na grę dwóch potęg. Spójrz na biografie słynnych ludzi i wszystkie nagłe zmiany i wypadki, które wpłynęły na ich życie oraz wyznawane przez nich idee, niech będą dla Ciebie ingerencjami potężnych Tkaczy. Poczuj przez chwilę, że błądzimy w sieci niezrozumiałych intryg i że nic, co się nam przydarza, nie dzieje się bez celu.

Nasz cieć co najwyżej przetrze oczy, nie wierzy przecież w nadprzyrodzone zjawiska. Co jeżeli zobaczy ognistego anioła? Wybełkocze coś w stylu „Matko boska, Jezu chroń mnie!” i ucieknie pośpiesznie. A co jeśli pokaże mu się wyjątkowo odrażająca bestia z piekła rodem? Zrobi kilka kroków w tył, zblednie, po czym upadnie na ziemię trzymając się za pierś. Co, jeśli przyjdzie do niego seksowna nieznajoma prosząc o drobną przysługę w związku z zapomnianą w magazynie rzeczą? Będzie bardzo usłużny, cały czas bełkocząc coś nieskładnie. I chciałby i boi się - nie ma zbyt wielu doświadczeń z takimi kobietami... Co się stanie, jeśli zaczną nawiedzać go cyklicznie obłądne sny? Prawdopodobnie popełni samobójstwo przy pomocy służbowej broni

Takie dywagacje można ciągnąć w nieskończoność. Na podstawie opisu postaci MG powinien umieć stwierdzić, jak zareaguje ona w różnych sytuacjach, wliczając w to cały szereg potencjalnych zdarzeń nadprzyrodzonych.



Fragment Opowieści

Zapewne orientujesz się już całkiem niezłe, jak wygląda gra we „Władców Losu”. Jeśli masz jeszcze jakiegokolwiek wątpliwości, to powinien je rozwiać fragment sesji, który pokazuje wszystkie charakterystyczne cechy rozgrywki:

Postacie należące do graczy 1 i 2 to Tkacze Świąta. Jeden jest Mistrzem Asysty, a drugi specjalizuje się we Wpływach. Ich przeciwnikami są Mistrz Mocy i Mistrz Tworzenia. Piątym uczestnikiem gry jest Opiekun Przeznaczenia. Dotychczas bohater opowieści (młody dziennikarz) wpadł w nieliczne tarapaty. Podczas szukania materiałów do artykułu o niebezpiecznych sektach, został uwięziony w piwnicy Kościoła Nowego Nadejścia. Ma zostać złożony w ofierze przez członków sekty.

Opiekun Przeznaczenia (*zapala następną świeczkę na znak, że zaczęła się nowa scena*): David obudził się ze straszliwym bólem głowy. Spoczywał na twardej pryczy w piwnicznym pomieszczeniu. W rogu leżała śmierdząca kupa szmat i odpadków. Odrobina światła sączyła się z korytarza przez okienko w stalowych drzwiach. Czy coś robicie?

Tkacz Losu 1: Czekam.

Tkacz Losu 2: Ja też.

Tkacz Losu 3: Hmm... No dobra - zbieram moc.

OP: Jesteś wyłączony do końca sceny. A ty?

Tkacz Losu 4: Nie robię nic.

OP: David wstał i zrobił kilka chwiejnych kroków. Rozejrzał się dokładniej. Pod sufitem zwisało kilka pajęczyn. Szmaty śmierdziały odchodami, więc wolał ich nie ruszać. Nie było widać żadnego wyjścia. Pozostawało tylko czekać...

TL1: Czy wśród pajęczyn jest jakiś pająk?

OP: Tak.

TL1(-2 Punkty Mocy): Trzeba zrobić zwiad. Przejmuję nad nim kontrolę (rzuca kością - wypada 3, to mniej niż Wpływ jego bohatera, zatem test jest udany).

OP: Stoisz na środku chyboczącej się sieci. Rozpala cię od środka głód. Nie jadłeś od dwóch dni. Pod tobą rusza się wielkie, ciepłe stworzenie. Czekasz przygotowany do skoku, bojąc się, że zaraz jego ręka pochwyci cię i zgniecie.

TL1: Schodzę po ścianie i wychodzę przez szparę pod drzwiami.

TL2(-1): Ja tymczasem używam sugestii na śmiertelniku (rzut udany). Mówię: „Nie jesteś pająkiem i nie przecisniesz się pod drzwiami. Musisz przeszukać tą kupę odpadków. Chyba lepiej ubrudzić ręce, niż zginąć?”

OP: David popatrzył na pająka, uciekającego pod drzwiami.

TL4(-1): Sugestia! (rzut udany). „Mały sukinsyn! Czemu on może sobie wyjść, a ty musisz tu siedzieć. Rozgnieć drania, niech nie ma tak dobrze!”

TL1: Hej! Bez takich. Przecież wszyscy chcemy, żeby stąd wyszedł!

Gracz czwarty uśmiecha się. Współpraca współpracą, ale zawsze dobrze jest skorzystać z okazji do pozbawienia przeciwnej strony kilku punktów mocy.

TL2(-1): Halucynacja! Gdzieś na korytarzu słychać kroki! (rzut nieudany). Cholera!

OP: David poczuł nagle złość i zawiść wobec małego stworzenia. Zawiesił nad nim stope.

TL1: Lecę ile sił we wszystkich moich nogach!

OP: Widzisz, że chyba nie uda ci się uciec. Ta wielka istota zaraz zgniecie cię butem.

TL2(-1): Jeszcze raz ta sama halucynacja (rzut udany).

OP: David nagle stanął w bezruchu. Chyba ktoś idzie! Słuchał przez dłuższą chwilę, ale kroki nie powtórzyły się. Musiało mu się wydawać. Pająk tymczasem uciekł pod drzwiami.

TL1: Dobra. Co widzę?

OP: Długi korytarz, w którego ścianach znajdują się liczne, stalowe drzwi. Na jego końcu widnieją schody, prowadzące na górę.

TL1: Idę w ich stronę. Ścianą - żeby nikt mnie nie rozdeptał.

OP: Powoli zbliżasz się do stopni. Na górze znajduje się nieduże pomieszczenie. Gruby strażnik siedzi trzymając nogi na stole i ogląda telewizję. Przed nim stoi cała bateria pustych puszek po piwie.

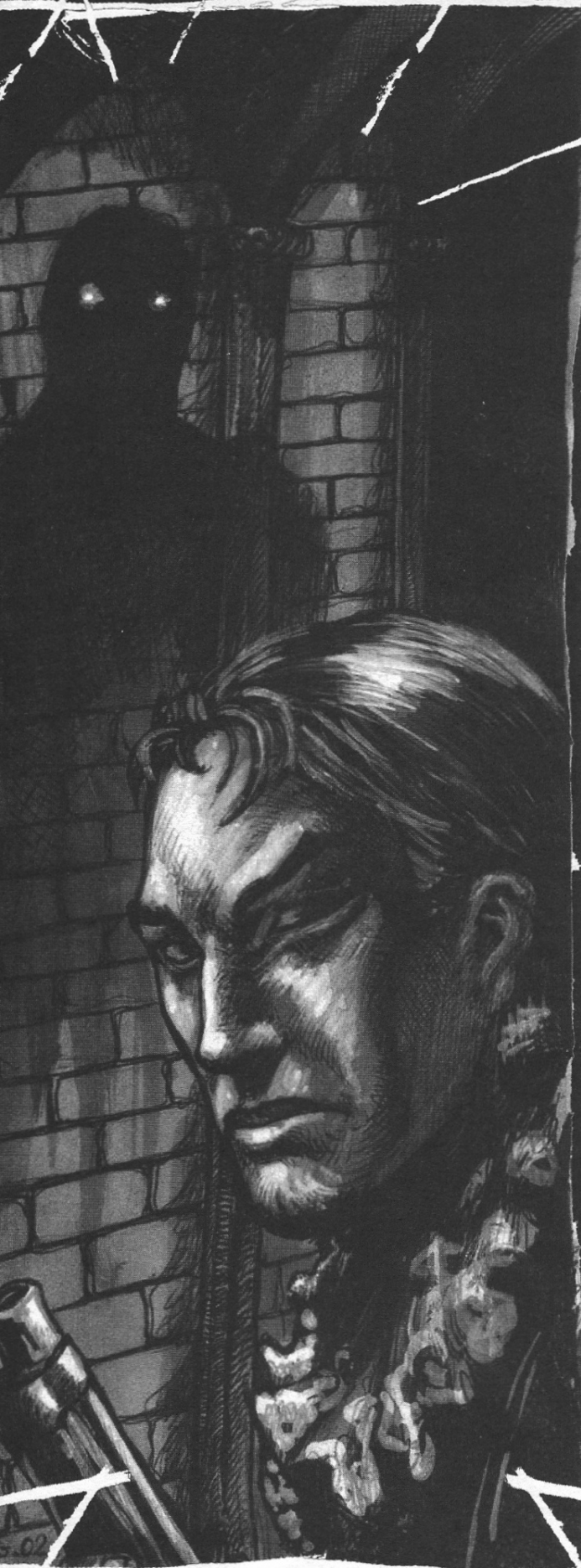
TL2(-1): Sugestia (rzut udany). „Może by sprawdzić, czy ten pismak nie uciekł? Szef byłby bardzo niezadowolony, gdyby tak się stało.”

OP: Strażnik podrapał się po głowie i zdjął nogi z blatu. Przez głowę przeszła mu myśl, czy nie wypadłoby czasem sprawdzić celi. Z głośnika telewizora popłynęła jednak nagle znajoma muzyka. Cycata panienska w topless podrygiwała w rytmie disco. Zaczął się właśnie program „Gorące Laseczki”. Strażnik rozsiadł się wygodnie.

TL2(-2): Przeklęty grubas! Transformacja (rzut udany). Niszczę mu telewizor.

OP: Nagle z hukiem eksplodował kineskop. Strażnik machinalnie osłonił twarz przed odłamkami szkła. Zaklął i zerwał się w kierunku wiszącej na ścianie gaśnicy.

TL4: Do kitu. Trzeba było powiedzieć mu że szef może lada chwila przyjść i zobaczyć, jakim nieczystym czynnościom oddaje się jego sługa! Zrobię to po swojemu (-8)! Przyzwanie mieszkańca zaświatów (rzut udany). Niech to będzie jakiś wyjątkowo paskudny, wielki i szybki stwór z dużymi kłami.



OP: W dalekim kącie ogrodu, za gęstym żywopłotem rozbłysła kula światła. Wyszedł z niej zgarbiony potwór o czerwonej skórze i pokrytym kolcami ciele. Bestia rozglądała się ze zdziwieniem. Nigdy nie była w tak dziwnym miejscu.

TL4 (-1): Sugestia (rzut udany). „Mięso. Czujesz mięso. Tam gdzie znajduje się ta wielka budowla z białego kamienia, kręci się dużo mięsa. Jesteś głodny. Zapoluj. Rozrywaj mięso na strzępy!”

OP (do pozostałych): Czy coś robicie?

TL2: Nie. Ci grzesznicy zasłużyli na karę.

OP: Bestia zawyla i rzuciła się biegiem pomiędzy drzewami - w kierunku domu. Na ganku stało dwóch ubranych na czarno mężczyzn ze strzelbami. Potwór wyskoczył na nich z cienia. Jednemu oderwał głowę szybkim uderzeniem potężnego ramienia. Drugiego przebił kolcami. Kiedy rzucał się on jeszcze nadziany na bark istoty, ona zaczęła rozszarpywać brzuch pierwszego ze strażników, chłepcząc świeżą krew. Nagle ze środka dobiegły strzały. Bestia poderwała łeb i zobaczyła jeszcze więcej mięsa. Stało w hallu.

TL1: Wracam. Pewno nie przepuści nawet pająkowi.

OP: Wyskoczyłeś z ciała pajęczaka i po kilku chwilach znalazłeś się z powrotem w Sali Losów. Tymczasem David usłyszał strzały i krzyki dobiegające z góry. Dobrze! Może wreszcie przybyła policja. Zajmą się tymi świrami.

TL2 (-1): Sugestia. „A może to nie policja. Na wszelki wypadek lepiej być cicho i nie wzywać pomocy, dopóki wszystko się nie wyjaśni” (rzut udany).

OP: Tymczasem bestia szaleje w całej willi. Członkowie sekty giną wzywając na pomoc swoje bóstwo. Podłoga na korytarzu pokryta jest krwią. Wszędzie leżą rozerwane na sztuki ciała. David, jakby przeczuwając co się dzieje na górze, usiadł cicho na pryczy.

TL4: No dobra. Czas troszkę przystopować naszą bestyjkę, bo zabije o jedną osobę za dużo (-3). Rozkaz! „Pod żadnym pozorem nie zabij istoty, która uwięziona jest w podziemiu, za stalowymi drzwiami”. (rzut nieudany). Cholera. Nie mam mocy, żeby powtórzyć. Może któryś z was?

Gracz pierwszy i drugi kręcą głowami.

TL3: Mamy chyba problem.

OP: Na górze zaległa już grobowa cisza, a potwór jest wciąż nienasycony. Jego oczy wypatrzyły schody do piwnic. Tam pod ziemią musi jeszcze znaleźć się trochę mięsa!

Rozdział II

Księga graczy: Poradnik Tkacza Losów

Postać Tkacza

Przeznaczoną dla graczy część podręcznika zacznijmy od dokładnego podsumowania cech charakteryzujących osobę Tkacza Losów. Czytając pamiętaj, że mianem bohatera określamy nie Tkacza, lecz śmiertelnika, na którego losy wpływa Tkacz.

Tkacze Losów są niematerialnymi i nieśmiertelnymi mieszkańcami zaświata. Są zrodzeni z siły światła, albo mroku i muszą służyć swojej mocy z wiernością i oddaniem. Starają się zmieniać losy śmiertelników, aby popchnąć ich świat bliżej w kierunku zła lub dobra. Dostaniesz w swoje ręce niezbyt jeszcze doświadczonego Tkacza. Mimo to będziesz władał już od początku sporą mocą. Pamiętaj jednak, że masz o wiele silniejszych mistrzów, których przyjdzie ci słuchać. To oni będą wyznaczać ci zadania.

Oczywiście nie ruszasz do boju sam. Razem z Tobą w Sali Losów zasiądzie kilku sprzymierzeńców, służących tej samej sile. Znajdą się tam również Tkacze przeciwnej strony. Musisz na nich uważać, bo nie ustępują ci siłą ani sprytem. Wszyscy wpływać będziecie na wydarzenia przy pomocy długiej listy specjalnych zdolności. Ich używanie wyczerpuje jednak moc, której regeneracja wymaga dużo zachodu i odrobiny taktyki. Zdolność twojego Tkacza do władania umiejętnościami z różnych dziedzin określana jest przez pięć podstawowych współczynników. Poznałeś je czytając pierwszy rozdział podręcznika.

Jak już powiedzieliśmy, głównym zadaniem będzie dla ciebie wpłynięcie na losy bohatera opowieści tak, aby jego działania przysłużyły się reprezentowanej przez twojego Tkacza potędze. Śmierć, lub szaleństwo bohatera oznacza prawie zawsze porażkę. Pamiętaj też, że choć jesteś nieśmiertelny, będziesz spotykał się z licznymi zagrożeniami. Potężne demony, czy nieumiejętnie używane moce, mogą stracić cię do Niebytu. W praktyce pozbawi cię to na długi czas wpływu na bohatera. W najlepszym wypadku przeciwna frakcja

zdobędzie w tym czasie nad nim pełną kontrolę. W najgorszym - bohater wpadnie w śmiertelne niebezpieczeństwo, a ty nie będziesz w stanie mu pomóc.

Tkacz, może zdobywać doświadczenie. Po pozytywnym zakończeniu kilku opowieści jego moc wydatnie wzrośnie. Przełożeni zaczną mu też wyznaczać trudniejsze i bardziej wymagające zadania. Pamiętaj jednak, że członkowie przeciwnej frakcji rosną w siłę razem z tobą.

Tworzenie postaci

Na początku powinieneś wybrać, za którą z potęg zamierzasz się opowiedzieć. Światło czy Ciemność? Prawo, czy Chaos? Pamiętaj, że gra jest najciekawsza, jeśli gracze podzielą się rolami możliwie po równo. Dlatego lepiej ustalić z całą drużyną, kto stanie po której stronie. Gdybyście nie mogli dojść do porozumienia, Opiekun rozstrzygnie sprawę losowo.

Teraz przyszedł czas na imię. Nie jest to wbrew pozorom rzecz prosta. Powinieneś wybrać słowo skomplikowane i wielocłonowe. Dlaczego? Otóż jeśli ziemski czarodziej kiedykolwiek pozna, lub odgadnie prawdziwe imię twojego Tkacza, zdobędzie nad nim wielką władzę. Długie słowo zmniejsza szansę, że taki człowiek odgadnie je przypadkiem.

Następnym krokiem jest ustalenie wysokości swoich początkowych współczynników. Każda cecha na początku równa jest 5. Gracze otrzymują do dyspozycji 5 kolejnych punktów, które mogą dowolnie rozdzielić. Jeśli ta liczba wydaje się za mała, można zmniejszyć któryś ze współczynników poniżej pięciu – a uzyskane punkty zainwestować w inny. Jednak żaden współczynnik nie może być mniejszy niż trzy. Poza tym taka decyzja jest sporym ryzykiem bowiem czyni daną dziedzinę praktycznie nieużyteczną dla Tkacza. Oczywiście można polegać na specjalizacji kolegów z drużyny, ale ich może kiedyś zabraknąć.

Czarowstwo i demonologia

Nadszedł moment, by powiedzieć parę słów o śmiertelnikach władających nadprzyrodzonymi mocami. W zamian za potęgę i możliwość wpływu na własny los ryzykują więcej niż życiem. Bez mocy nie mogą używać swej magii, a jedynym dla nich dostępnym źródłem są międzyświaty. Czarownik musi być przygotowany na to, że prędzej czy później przyjdzie mu stoczyć walkę z jakimś złośliwym demonem. Jeśli nie zdoła go pokonać, w najlepszym wypadku zostanie rozetrwany na strzępy. Mściwa bestia może jednak porwać go do swego planu i tam poddawać okrutnym torturom, a potem na wpeł szalonego zrzucić na wieczność w niebyt.

Ryzyko jest wielkie, ale możliwy zysk również. Najzdolniejsi adepci są w stanie przeżyć i kontynuować nauki. Czarownicy i szamani dysponują siłą, która stawia ich niemalże na równi z Tkaczami. Nie raz i nie dwa gracze będą musieli zmagać się ze śmiertelnikami, parającymi się sztuką tajemną.

Jeśli myślisz o czarownikach, odrzuć zakorzenione w kulturze stereotypy. Nie chodzi o brodatych starców w powłóczystych szatach, zgarbionych nad starożytnymi zwojami. Jedni bowiem sięgają po moc dzięki wiedzy, inni chociażby dzięki wierze. Święci i czyniący cuda duchowni wszelkich religii również korzystają z pewnej formy czarów. Modląc się i medytując sięgają do pierwotnych strumieni energii, które naginają potem do swych celów siłą woli. Z kolei szamani prymitywnych plemion osiągają jedność ze źródłami mocy nie koncentracją, ale szalonym, wyczerpującym fizycznie transem. Czasem nie trzeba ani medytacji ani rytuałów. Wielu ludzi obdarzonych potężną siłą woli potrafi naginać rzeczywistość do swoich potrzeb - nawet mimowolnie. Możesz więc sobie wyobrazić ubranego w garnitur od Gucciego techno-maga, który nie zdaje sobie sprawy z tego, że swój sukces w biznesie zawdzięcza temu, że nagina do swojej woli umysły słabszych śmiertelników. Wszystkie osobistości obdarzone nieprzeciętną charyzmą i zdolnością oddziaływania bez wątpienia w pewnym stopniu władają nadprzyrodzonymi mocami. I to, że nie wiedzą co czynią, wcale ich nie chroni. Kiedy staną oko w oko z demonem, będzie już za późno, żeby się dowiedzieć.

Czarownicy różnią się nie tylko wyglądem i sposobem korzystania z sił nadprzyrodzonych. Przy opisie tych postaci bardzo ważna jest przyczyna, która pchnęła danego człowieka na niebezpieczną ścieżkę magii. Pomińmy tu wspomnianych powyżej „magów z przypadku”, jako że nie wiedzą oni o swej mocy. Pozostają nam więc ci, którzy szukają potęgi, władzy i nieśmiertelności. To wręcz archetyp od razu utożsamiany

Najwyższy współczynnik wskazuje na to, w jakiej dziedzinie mistrzem jest Tkacz. Jeśli kilka współczynników ma równą wysokość, wiodącą cechę wybiera gracz. Mistrzostwo w danej dziedzinie pociąga za sobą poważne korzyści:

Mistrz Asysty: wszystkie objawienia i niezwykle zdarzenia przez niego wywołane dają bohaterowi o jeden punkt obłędu mniej, niż to wynika z zasad.

Mistrz Wpływu: potrafi jednocześnie używać mocy ze swojej dziedziny na dowolnej liczbie osób (ogranicza go tylko ilość punktów mocy)

Mistrz Tworzenia: jako jedyny ma dostęp do potężnej zdolności cofnięcia czasu.

Mistrz Awatarów: może w każdej chwili przemieścić się z powrotem w zaświaty, bez konieczności używania odpowiedniego rytuału

Mistrz Mocy: odzyskuje co scenę dwa punkty mocy zamiast jednego.

Moce

Zdolności są najważniejszym punktem tego systemu. To one umożliwiają graczom wpływanie w jakikolwiek sposób na świat śmiertelnych. Nawet najprostsze z nich da się wykorzystać na dziesiątki, czasem kompletnie zaskakujących sposobów.

Zdolności pogrupowane są w pięć kręgów. Żeby skutecznie ich użyć, trzeba wydać określoną ilość Punktów Mocy, a potem wykonać udany rzut na cechę reprezentującą odpowiedni dla zdolności krąg. Jeżeli koszt mocy podany jest jako przedział, ostateczną decyzję o sumie, którą musisz wydać, podejmuje Opiekun. Pamiętaj, że choć opisy takich mocy zawierają pewne wskazówki, to prowadzący rozgrywkę nie musi się do nich stosować. Gdy w jego odczuciu sytuacja jest trudniejsza, lub łatwiejsza od omówionej w opisie, może znacznie zmienić koszt.

W przypadku nieudanego rzutu PM są tracone, ale Tkacz może bez przeszkód spróbować jeszcze raz. Koszt w PM to pierwsza z liczb, podanych po nazwie umiejętności. Druga to modyfikator, odejmowany od cechy podczas testu. Występuje on przy szczególnie trudnych w użyciu mocach.

Jeśli w trakcie korzystania z mocy dojdzie do krytycznej porażki (rzut równy 10), należy rzucić jeszcze raz, aby sprawdzić, jak fatalne niesie za sobą skutki.

Wynik należy sprawdzić w poniższej tabeli:

- 1 Użycie zdolności po prostu się nie udaje.
2-4 Jak wyżej, ale utrata punktów mocy jest podwójna.
5-7 Jak wyżej, ale utrata jest potrójna, a bohater, jeśli przebywa w świecie śmiertelnych, otrzymuje punkt zauważenia.
8-9 Użycie zdolności kończy się sukcesem, ale rezultaty są inne od oczekiwanych.
10 Nieumiejętne obchodzenie się z mocą wywołało jej implozję. Tkacz traci wszystkie PM i zostaje odesłany w Niebyt.

Pamiętaj, że z władaniem mocami wiąże się pewne ograniczenia. Po pierwsze: Tkacze przebywający w Sali Losów nie mogą wykorzystywać żadnych umiejętności z Kręgu Awatara, a awatarowie są ograniczeni tylko do kręgu własnego i Kręgu Mocy. Poza tym zdolności można użyć tylko na postaci, z którą Tkacze są w bezpośrednim lub pośrednim kontakcie - musi być ona albo widziana przez głównego bohatera, albo przez Tkacza, który zszedł do świata śmiertelnych. Nie można użyć Nakazu na strażniku więziennym siedzącym w pokoju za całą bohatera, albo na jego przyjacielu przebywającym kilkadziesiąt kilometrów dalej! Oczywiście da się to zrobić jeśli któryś z graczy wpadnie na pomysł, aby na przykład wcielić się w owada i podlecieć do celu.

Tutaj warto wtrącić słówko o granicach ingerencji w świat śmiertelnych. Jeśli gracze zbiorą siły, mogą osiągnąć niezwykle rezultaty, pokroju tworzenia krwiożerczych demonów, czy cofania czasu. Pamiętaj jednak, że ulubione metody Tkaczy to metody subtelne. Porządkowi świata nic się nie stanie, jeśli bohater pokaże się w anielskiej postaci tysiącosobowemu tłumowi. „Cud” będzie jakiś czas bardzo szeroko komentowany, ale znajdzie się w końcu coraz więcej osób, które będą udowadniać mistyfikację (oczywiście ich myśli zostaną zainspirowane przez dążących do równowagi Opiekunów Przeznaczenia i potężniejszych Tkaczy, próbujących zatuszować sprawę). Życie wróci na swój normalny tor. Tkacze jednak po ukończeniu tak spapranego zadania nie dostaną wogóle punktów doświadczenia... Im większe ingerencje tym gorzej dla nich. W tej grze nagradzana jest przede wszystkim pomysłowość i delikatne, przemyślane metody. Gdyby drużyna naprawdę przegięła, niepotrzebnie masakrując dziesiątki ludzi przy pomocy tworzonych przez siebie potworów, zainteresuje się tym wreszcie ktoś z zaświatów. W sprawę wtrąca się starsi Tkacze i odsuną postacie graczy od zadania. Jeśli ci kilka razy wykażą się taką niefrasobliwością, nikt im już nie powierzy losów śmiertelnych... Nie zrozum mnie źle. Drużyna może wywoływać efekty globalne, typu wojny katastro-

fy etc. Cały dowcip polega na tym, aby Tkacze umiejętnie kamuflowali swoje przedsięwzięcia. Jeśli zostawiają za sobą względny porządek i nie będą sami zabijali śmiertelnych bez wyraźnej potrzeby, nikt nie będzie się ich czepiał.

Teraz możemy przejść do omówienia poszczególnych zdolności. Po nazwie jest podany koszt w Punktach Mocy, oraz modyfikator trudności stosowany przy teście. Na koniec opisu informacja o tym, co się wydarzy, jeśli w trakcie testu wypadnie „krytyczna porażka”.

Możesz być zdziwiony tym, że wiele umiejętności z kręgu Wpływów jest odbiciem tych z kręgu Asysty. Po prostu kontakt, jaki mają Tkacze z bohaterem, jest całkowicie inny od tego, który nawiązują z jego otoczeniem, za pośrednictwem jego zmysłów. Użycie podobnej mocy na dwa tak różne cele wymaga zupełnie innego rodzaju nastawienia psychicznego.

Krąg Asysty

Sugestia (koszt 1, mod. trudn. 0)

Tkacz zsyła bohaterowi przecucie motywujące do działania. Nie ma ono formy słów - postać po prostu czuje, że powinna np. zadzwonić do przyjaciela, czy spojrzeć do bagażnika samochodu. Oczywiście sugestia nie jest rozkazem. Jeśli bohater leży przed telewizorem w deszczowy wieczór oglądając ulubiony program, to użycie tej mocy raczej nie skłoni go do wyjścia na dwór i sprawdzenia skrzynki pocztowej. Podobnie zła postać nie poniecha w wyniku użycia tej mocy zamiaru zabicia swego wroga. Co najwyżej na chwilę się zawaha.

Krytyczna porażka: bohater uznaje, że nie powinien robić tego, do czego próbowano go skłonić. Żadne próby sugestii nie odniosą już skutku, można jednak próbować mocy silniejszych (Głos, Nakaz)

Ukryta wiedza (koszt 2, mod. trudn. 0)

Bohater nagle zdaje sobie sprawę, że potrafi coś, czego nigdy w życiu nie robił. Otrzymuje przy tym 1 Punkt Oblędu, chyba że gracz zdoła to zgrabnie wytłumaczyć, lub zmieni wspomnienia postaci. Użycie tej zdolności nie czyni z postaci mistrza w danej dziedzinie, ale daje jej solidne podstawy. Bohater, który nigdy nie strzelał nie trafi kaczki ze stu metrów, ale może stać się groźnym przeciwnikiem dla bandytów, którzy na niego napadli.

Głos (koszt 2, mod. trudn. 0)

W głowie bohatera odzywa się głos Tkacza. Postać otrzymuje 1 Punkt Oblędu, chyba że gracz zdoła jej tą osobliwą sytuację jakoś wytłumaczyć. Głos ma większą moc przekonywania niż Sugestia, a poza tym z jego pomocą można przekazywać bardziej skomplikowane polecenia. Mimo wszystko



musisz pamiętać, że głos także nie jest dla bohatera przymusem. Postać nie wykona pod jego wpływem czynu, którego zdecydowanie chce uniknąć. **Krytyczna porażka:** bohater uznaje, że nie powinien robić tego, do czego próbowano go skłonić. Ponowne użycie głosu, lub sugestii nie przyniesie efektów. Można jednak próbować Nakazu.

Sen (koszt 3, mod. trudn. -1)

Tkacz może zaprojektować ze szczegółami sen, który przyśni się w najbliższym czasie bohaterowi. Pamiętaj, że szczególnie brutalne, czy szalone wizje z pewnością zaowocują Punktami Obłądu. **Krytyczna porażka:** Opiekun sam tworzy sen.

Niezwykłe umiejętności (k. 3, mod. trudn. -1)

Bohater na krótką chwilę otrzymuje nadprzyrodzoną zdolność. Udaje mu się rozerwać stalowe kajdany, przeskoczyć wielką przepaść, lub chwycić strzałę w locie tuż przed swoją twarzą. Oczywiście takie zdarzenie pozostawia ślad w psychice. Postać otrzymuje 2 lub 4 PO, w zależności od tego, jak niezwykle było zdarzenie. Wracając do przykładów - daleki skok, czy rozerwanie kajdanów to dwa punkty, ale przebicie betonowej ściany, regeneracja odciętej kończyny czy latanie z pewnością „premiowane” jest czterema.

Krytyczna porażka: uderzając o ścianę bohater łamie sobie rękę, próbując latać spada jak kamień na twarde podłoże itd.

Amnezja (koszt 3-6, mod. trudn. -1/-2)

Bohater zapomina jedno konkretne zdarzenie. Można w ten sposób zarówno wymazać pamięć o osobie, którą ostatnio spotkał (wtedy koszt wyniesie 3), jak i o miesięcznej wyprawie na Grenlandię, którą odbył (koszt tak poważnej ingerencji sięgnie 5 punktów). Za sześć punktów i z modyfikatorem -2 da się nawet usunąć wszystkie wspomnienia bohatera. Ingerencje w pamięć mogą łatwo skończyć się obłądem. Jeśli bohater ponownie spotka osobę, którą zapomniał, a ona będzie utrzymywała, że go zna, wtedy jeszcze nic się nie stanie. Gorzej jeśli potem bohater zobaczy wspólnie z nią zdjęcie - zyska 1 Punkt Obłądu. Jeśli nagle dowie się, że był na jakiejś miesięcznej wyprawie i tego nie pamięta - 2 PO. Natomiast całkowita utrata pamięci zawsze oznacza otrzymanie 4 PO. **Krytyczna porażka:** wspomnienie, które próbowano wymazać, zaczyna prześladować bohatera na jawie i we śnie. Zyskuje on 0-3 PO, w zależności od tego jak wstrząsające jest wspomnienie.

Fałszywe wspomnienia (k. 3-6, mod. t. -1/-2)

W pewnym sensie przeciwieństwo Amnezji. Ta zdolność tworzy w umyśle bohatera fałszywe wspomnienia. Koszt zależy od tego, jak długi okres one obejmują. Analogicznie do opisu Amnezji:

wmówienie bohaterowi, że zna osobę, której nie rozpoznaje to 3 punkty i modyfikator -1. Zaszczępienie mu wspomnień o całej, wielomiesięcznej podróży to 6 punktów i trudność -2. Uwaga! Konieczne jest wcześniejsze „wyczyszczenie” tego okresu w pamięci bohatera. Jeśli tak się nie stanie i różne wspomnienia z tego samego okresu będą się nakładać, otrzyma on 6 Punktów Obłądu. Oczywiście Punkty Obłądu postać otrzyma także, jeśli środki bezpieczeństwa zostaną zastosowane, ale trafi ona na ślad wskazujący, że wspomnienia są fałszywe. Tak jak w przypadku Amnezji kończy się to otrzymaniem 1-2 Punktów Obłądu.

Krytyczna porażka: bohater otrzymuje całkiem inne wspomnienia, niż przewidziano.

Nakaz (koszt 4, mod. trudn. -1)

Bohater traci nad sobą kontrolę i mimowolnie wykonuje jakąś czynność. Zyskuje przez to 2 Punkty Obłądu. W ten sposób można zmusić bohatera nawet do rzeczy, na które nigdy by się nie zgodził. Jeśli jednak rozkaże się mu wykonać coś szokującego, lub ewidentnie sprzecznego z charakterem, to otrzyma on aż 4 PO.

Krytyczna porażka: bohater uznaje, że nie powinien robić tego, do czego próbowano go zmusić. Dalsze próby niczego nie zdziałają.

Krąg Wpływów

Sugestia (koszt 1, mod. trudn. 0)

To odpowiednik tej samej mocy z kręgu Asysty. Jedyna różnica polega na tym, że moc ta może być wykorzystana tylko na otoczeniu bohatera, a nie na nim samym.

Halucynacja (koszt 2, mod. trudn. 0)

Wybrana postać doznaje omamów dowolnego rodzaju. Może usłyszeć na korytarzu nieistniejące kroki, albo zobaczyć w lustrze twarz zamordowanej przez siebie osoby. W obszarze działania tej mocy znajduje się także efekt Głosu z kręgu Asysty. Pamiętaj, że szczególnie straszne, lub uporzyciwie powracające omamy mogą wpłynąć na zdrowie psychiczne danej osoby. Krytyczna porażka: nie dość, że iluzja nie wywołuje pożądanego skutku, to jeszcze cel orientuje się, że ktoś próbował go oszukać. W przyszłości będzie o wiele bardziej krytyczny i sceptyczny.

Nakaz (koszt 2-6, mod. trudn. 0/-2)

Jego celem mogą być zwierzęta, ludzie i pomniejsi mieszkańcy międzyświata. Wiąże się z tym zróżnicowanie kosztu i modyfikatora trudności, które wynoszą odpowiednio: dla mniejszych zwierząt 2 i 0, dla większych zwierząt 3 i 0, dla ludzi 4 i -1, dla istot nieludzkich 6 i -2. Trzeba pamiętać, że

cel wykona rozkaz tylko o tyle, na ile pozwolą mu cechy możliwości.

Krytyczna porażka: cel nie wykonuje rozkazu, a ponowne próby są skazane na porażkę.

Opętanie (koszt 2-6, mod. trudn. 0/-2)

Dzięki tej mocy Tkacz może na krótki okres wejść w ciało wybranego stworzenia. Cel może być praktycznie dowolny - od ptaka, owada, przez istoty ludzkie, aż po mniejsze stwory z międzyświata. Tkacz uzyskuje na krótki czas (jedna scena) pełną kontrolę nad celem. Potrafi posługiwać się wszystkimi jego zmysłami (czyli np. jako pies będzie miał niezwykle wyczulony węch) oraz otrzymuje dostęp do jego wspomnień. Dla mniejszych zwierząt koszt jest równy 2 PM, a modyfikator trudności nie istnieje. Większe zwierzęta to koszt 3 punktów i modyfikator -1. Dla ludzi liczby te wynoszą odpowiednio 4 i -1, a dla istot z międzyświata 5-6 i -3. Po porzuceniu ciała cel zapomina o wszystkim, co działo się w trakcie opętania. Użycie tej mocy jest ryzykowne - jeśli istota zostanie zabita, Tkacz spada w Niebyt. Tymczasem wyjście z jej umysłu wymaga długiej chwili koncentracji i nie da się tego zrobić np. w czasie walki.

Krytyczna porażka: istota okazuje się na tyle silna psychicznie, że odpiera próbę. W zależności od potęgi celu Tkacz jest oszołomiony (nie może już działać w tej scenie), lub zepchnięty w Niebyt.

Amnezja (koszt 3-6, mod. trudn. -1/-2)

Lustrzane odbicie mocy z kręgu Asysty, przeznaczone do użycia na wszelkich istotach innych od bohatera.

Uspokojenie demonów (k 3, mod. trudn. 0)

Ten przydatny rytuał zacierza ślady, jakie pozostawiły w Międzyświecie ingerencje Tkaczy. Uspokaja zaburzenia mocy, przez co demony tracą trop. Zauważenie wybranego Tkacza maleje o 1.

Krytyczna porażka: próba była na tyle nieudolna, że zamiast odwrócić ich uwagę, zrobiła coś dokładnie przeciwnego. Zauważenie Tkacza będącego celem rośnie o jeden, a używającego mocy o dwa.

Fałszywe wspomnienia (k 3-6, mod. t. -1/-2)

Kolejna zdolność mająca odpowiednik w kręgu Asysty. Tutaj także, jak w reszcie podobnych mocy, celem nie może być bohater, lecz osoby z jego otoczenia.

Wizje przyszłości (koszt 6, mod. trudn. -2)

Tkacz może na chwilę rozsunąć zasłonę czasu i spojrzeć na przyszłe wydarzenia. Zobaczy wtedy mgliste i przepelnione symbolami wizje tego, co się stanie z bohaterem, jeśli zostanie pozostawio-

z każdym magiem i alchemikiem. Są jednak i tacy, którzy pożądamy siły, aby pomagać innym. Wszelacy święci mężowie dobrze pasują do tej kategorii. Mamy także magów-naukowców, którzy raczej nie tyle korzystają z sił nadprzyrodzonych, co je badają. Napędza ich odwieczne, ludzkie pragnienie zrozumienia zasad rządzących światem. Czasem spotyka się też czarowników, ryzykujących z przyczyn duchowo-filozoficznych. Nie godzą się oni na podporządkowanie swego losu przeznaczeniu i wpływowi niematerialnych Tkaczy. Chcą sami zdecydować o swej przyszłości, a bunt pcha ich w kierunku magii.

Mnogość postaci studiujących magię sprawia, że pojawiają się one w grze w bardzo wielu rolach. Często będą przeszkadzać Tkaczom, próbując wykorzystać, lub nawet zabić bohatera. Czasem jednak będą im pomagać w starciu z jeszcze straszniejszymi siłami. Możliwe też, że pewnego razu grupa Tkaczy będzie miała za zadanie chronienie niefortunnego, nie zdającego sobie sprawy ze swej mocy „czarodzieja”. Zadanie zaiste trudne, gdyż bohater nie dość że notorycznie ściąga na siebie uwagę Międzyświatów, to jeszcze może nieświadomie kontrolować swoją mocą poczynania Tkaczy.

ny samemu sobie - bez ingerencji Tkaczy. Czasami da się w ten sposób zawczasu wykryć straszliwe niebezpieczeństwo, ale zdaży się również nieraz, że gracze otrzymają tylko trudny do zinterpretowania, wieloznaczny bełkot.

Krytyczna porażka: wizja, która ukazuje się Tkaczowi, jest błędna.

Krąg Tworzenia

Transformacja (koszt 1-4, mod. trudn. 0/-1)

Pozwala na zmianę kształtu dowolnego, nieożywionego przedmiotu. Samo tworzywo nie może jednak zmniejszyć się, lub powiększyć, ani zmienić swojej objętości. Przy użyciu Transformacji można więc przetopić metalową figurkę na łom, lub z drewnianego stołu zrobić drabinę. Nie da się jednak kamyczka przemienić w powóz. Koszt zależy bezpośrednio od wielkości Transformowanego przedmiotu.

Krytyczna porażka: przedmiot zostaje zdezin-
tegowany.

Stworzenie przedmiotu (k. 2-6, mod. t. 0/-3)

Jak sama nazwa wskazuje moc ta umożliwi Tkaczom tworzenie z nicości konkretnych przedmiotów. Oczywiście istnieje tu kilka restrykcji. Po pierwsze - Tkacz musi dokładnie wiedzieć, jak wyglądać ma przedmiot. Czyli nie może on stworzyć losu, który wygra w najbliższej loterii, chyba że wie, jaki ten los powinien mieć numer. Podobnie Tkacz działający w XX wieku zdoła stworzyć samochód, czy pistolet, ale nie zmaterializuje nagle statku kosmicznego, czy plazmowego dezintegratora. Przedmioty niezemskie, czy wyjątkowo odrażające mogą powodować obłęd. Opiekun powinien patrzeć raczej z przymrużeniem oka na brudne sztuczki graczy w stylu „ciągarówka pełna broni”. Przeznaczenie i tak kiedyś się na nich zemści....

Krytyczna porażka: stworzony przedmiot wygląda normalnie, ale wcale taki nie jest. W najmniej oczekiwanej sytuacji zawiedzie bohatera, lub Tkacza.

Mutacja (2-5, mod. trudn. 0/-1)

Moc działa podobnie do Transformacji, ale w tym przypadku potencjalne cele to istoty żywe. Tkacz może wymyślić fizyczną mutację, jaka natychmiast rozwinie się u celu. Mogą to być zarówno cechy użyteczne (skrzela, twarda skóra), jak i szpecące stygmaty (niegojące się rany, zwyrodnienia). Mutacja może także służyć do powiększenia celu - maksymalnie do rozmiaru małego domku (koszt 5 i mod. -1). Za taką samą cenę można też osiągnąć maksymalną granicę zmniejszenia, wynoszącą 1/100 pierwotnej wielkości. Tworząc mutację

trzeba liczyć się z ich zgubnym wpływem na psychikę. Inteligentne cele zyskują przez nią 2-4 PO.
Krytyczna porażka: cel umiera, lub zostaje potwornie okaleczony.

Zagięcie przestrzeni (k. 3-6, mod t. -1/-2)

Dzięki tej mocy możliwa jest zmiana struktury otaczającej bohatera lub awatara przestrzeni. Można np. sprawić, żeby postać otwierając drzwi do pokoju zobaczyła za nimi wnętrze pobliskiej katedry. Albo rzucając jakiś przedmiot oberwała nim nagle w głowę od tyłu. Zastosowań jest wiele, wszystko zależy od inwencji Tkacza. Używając tej mocy trzeba pamiętać, że wywoływane przez nią efekty są dla przeciętnych śmiertelników szokujące. Bohater, który będzie świadkiem zagięcia przestrzeni, zyskuje 2 PO. Koszt zagięcia zależy od jego rozmiarów, a czas trwania wynosi jedną scenę.

Krytyczna porażka: zagięcie działa w zupełnie odmienny, niepożądany sposób. Np. poszukiwany bohater zamiast do bezpiecznej kryjówki trafi na komisariat policji.

Stworzenie istoty (k. 3-8, mod t. -1/-3)

Przy pomocy tej zdolności Tkacz może powołać do życia dowolną istotę - zwierzę, człowieka, a nawet demona. Stworzenie nie jest w żaden sposób kontrolowane i będzie się zachowywać w charakterystyczny dla siebie sposób. Tworzenie zwierząt kosztuje 3-5 punktów i odbywa się z modyfikatorem -1, dla ludzi liczby te wynoszą 6 i -2, a istot nieziemskich 8 i -3. Trzeba pamiętać, że istota rozumna musi być stworzona wraz ze swoimi wspomnieniami, które określa tworzący ją Tkacz. W przeciwnym wypadku grozi jej obłąd.

Krytyczna porażka: powstaje groźny i silny potwór, pałający nienawiścią zarówno dla Bohatera jak i dla Tkaczy.

Sprowadzenie z nicości (k. 5, mod. t. -2)

Jeśli kogoś z Tkaczy spotka nieszczęście i zostanie on zepchnięty do Niebytu, tylko ta moc może mu pomóc, jeśli nie chce on czekać do końca aktu.

Krytyczna Porażka: próba była tak niezdarna, że Tkacz pozostaje w Niebycie do końca aktu. Podobne użycie mocy nie wchodzi w rachubę.

Zagięcie czasu (koszt 10, mod. trudn. -2)

Bardzo trudna w wykorzystaniu moc, dostępna tylko dla Mistrzów Tworzenia. Dzięki niej można cofnąć czas o jedną scenę. Tylko użycie Zagięcia Czasu może pomóc, jeśli bohater opowieści zostanie zabity. Jeśli w tej samej scenie, w której doszło do śmierci, grupa zgromadzi adekwatną ilość mocy i użyje tej zdolności, wszystko wraca do stanu z początku sceny poprzedzające zgon.

Krytyczna porażka: Tkacze zamiast cofnąć czas

pchają go do przodu. Jeśli celem użycia mocy było uratowanie od śmierci bohatera, jest to już niemożliwe. Opowieść kończy się.

Krąg Awatarów

Upodobnienie (koszt 1 lub 3, mod. trudn. 0/-1)

Dzięki tej mocy Awatar może dowolnie zmienić swój wygląd zewnętrzny. Zdolność kosztuje jeden punkt, jeśli transformacja nie zmienia istoty przybranej przez Tkacza. Czyli np. kiedy Awatar z młodej kobiety staje się starcem. Jeżeli chce on przyjmując formę psa, lub pająka, wtedy musi zapłacić wyższy koszt i użyć testu z modyfikatorem. Trzeba tu zaznaczyć, że upodobnienie dotyczy tylko ciała Awatara. Jego ubiór pozostaje niezmieniony!

Krytyczna porażka: Awatar przybiera groteskową, odrażającą formę.

Ukryta Wiedza (koszt 1, mod. trudn. 0)

Działa analogicznie do tej z Kręgu Asysty, z tym że miast bohatera jej działanie dotyczy Tkacza.

Czytanie w Myślach (k. 2-4, mod. trudn. 0/-1)

Używający tej zdolności Awatar poznaje myśli i wspomnienia dowolnej, znajdującej się w zasięgu wzroku istoty rozumnej. Czytanie myśli kosztuje 2 punkty dla istot ludzkich, a 4 dla nadnaturalnych (najpotężniejsze demony, Tkacze i Opiekunowie Przeznaczenia są na to uodpornieni).

Krytyczna porażka: Tkacz otrzymuje fałszywe informacje

Zejsście do Świata Śmiertelnych

(koszt 3, mod. trudn. 0)

To najważniejsza i zarazem podstawowa moc tego kręgu. Umożliwia Tkaczowi pojawienie się na ziemi jako Awatar. Opis jej złożonego działania znajduje się w specjalnie temu poświęconym rozdziale.

Krytyczna porażka: Awatar przybiera wyjątkowo słabą, podłą formę. Na dodatek jedynym sposobem pozbycia się jej jest użycie mocy Porzucenie Ciała.

Porzucenie ciała (koszt 3, mod. trudn. 0)

Ta moc umożliwia natychmiastowe przejście Awatara z powrotem do zaświatów. Przydaje się w krytycznych sytuacjach, kiedy Awatar stoi wobec znacznego zagrożenia i nie ma czasu na odbycie rytuału niezbędnego do normalnego powrotu. Pamiętaj, że skorzystanie z tej mocy przy ludziach oznacza, że każdy z widzów otrzyma 4 Punkty Obłąd.

Krytyczna porażka: Awatar zamiast do zaświatów trafia w Niebyt.



Zdolności nadprzyrodzone (k. 3, mod. t. -1)

Ta moc jest pokrewna Niezwykłym Umiejętnościom i Tworzeniu. Umożliwia Awatarowi bardzo wiele rzeczy takich jak latanie, przechodzenie przez ściany, przyśpieszona regeneracja ran, chwilowe zwiększenie szybkości itd. Pozwala jednak również na tworzenie niebiańskiej, energetycznej broni, mistycznego pancerza itd.

Krytyczna porażka: wydaje się, że moc działa prawidłowo, ale zawodzi ona Tkacza w krytycznym momencie, wpędzając go w naprawdę poważne kłopoty.

Rozkazywanie Żywiolom

(koszt 3-8, mod. trudn. -1/-2)

Awatar może dzięki wykorzystaniu tej zdolności kierować żywiołami wody, ognia, powietrza i ziemi. Koszt zależy od rozmiaru efektu. Rzucenie ognistą kulą, czy obalenie przeciwników huraganowym wichrem to 3 punkty i modyfikator -1. Rozstąpienie wód, słupy ognia, tornada i trzęsienia ziemi to 8 punktów i modyfikator -2. Jeśli zdarzenie można zakwalifikować jako niewyjaśnialne, nie zapomnij o przyznaniu wszystkim jego obserwatorom Punktów Obłądu!

Krytyczna porażka: zbudzone żywioły obracają się przeciw Awatarowi okaleczając go, lub zabijając (zależnie od siły wyzwalanego efektu).

Odesłanie demona (k. 4-8, mod. trudn. -1/-3)

Tylko ta moc jest w stanie ochronić Awatara, jeżeli zostanie osaczony przez potężne istoty z międzyświatów. Za 4 punkty i z modyfikatorem -1 Tkacz jest w stanie odesłać pomniejszego demona. Dla istot przeciętnych i potężnych liczby te wynoszą odpowiednio 6 i -2 oraz 8 i -3.

Krytyczna porażka: demon łamie obronę Awatara i odsyła go w Niebyt, wysysając przy tym całą jego moc.

Krąg Mocy

Przywołanie mocy (koszt 1, mod. trudn. 0)

Tkacz może odzyskać w przyśpieszonym tempie utracone Punkty Mocy, sięgając do strumieni pierwotnej energii płynącej przez międzyświaty. Jeśli użycie umiejętności powiedzie się, dostanie dokładnie tyle PM, ile wynosi połowa jego cechy Moc (zaokrąglając w dół). Używanie Przywołania Mocy jest jednak niebezpieczne. Tkacz zawsze otrzymuje za to 1 Punkt Zauważenia. Jeżeli na kostce wypadnie 9, albo 10, zyskuje 2 punkty. Dzieje się to niezależnie od efektu rzutu krytycznego rozpatrywanego przy dziesiątce.

Krytyczna porażka: potężny stwór z międzyświata wykorzystuje otwarty kanał mocy, żeby wysssać z Tkacza całą energię.

Przekazanie mocy (koszt 2 za 1, mod. trudn. 0) Ta moc umożliwia Tkaczowi przekazanie określonej ilości PM dowolnym innym Tkaczom. Nie ma przy tym znaczenia, czy należą oni do tej samej frakcji, czy też przebywają w świecie śmiertelnych. **Krytyczna porażka:** Tkacz wywołuje niekontrolowany wyciek mocy i traci wszystkie przekazywane punkty.

Kradzież mocy (koszt 3 za 1, mod. trudn. -1) Pozwala wyssać z innego Tkacza określoną ilość Punktów Mocy. Podobnie jak w poprzedniej umiejętności, tak i tu nie odgrywa roli, czy obaj są z przeciwnych frakcji, czy też jeden z nich przebywa w świecie śmiertelnych.

Krytyczna porażka: ofiara z łatwością odpiera atak i obraca go przeciw atakującemu. Używający mocy traci tyle PM, ile sam chciał ukraść.

Złamanie mocy (koszt i mod. trudn. = 2x odpowiednie cechy kontrowanej umiejętności) Tkacz może udaremnić próbę użycia dowolnej mocy ze strony innego Tkacza. Jeśli test się powiedzie, ofiara traci PM, a moc nie wywołuje żadnego efektu. Ofiara może odpowiedzieć na Złamanie Mocy tym samym, ale płaci wtedy dwukrotność kosztu Złamania, a więc czterokrotność kosztu zdolności, o którą toczy się walka!

Krytyczna porażka: ofiara udaremnia próbę, przechwytyjąc przy tym energię ataku. Koszt używanej przez nią zdolności maleje o tyle PM, ile przeciwnik wydał na Złamanie. Nie może jednak spaść poniżej 1.

Połączenie Mocy (koszt 3, mod. trudn. -1) Ta niezwykle przydatna zdolność umożliwia kilku Tkaczom połączenie sił w celu użycia szczególnie drogiej, mocy. Każdy z nich może poświęcić dowolną ilość PM (oczywiście suma musi wynieść tyle, ile koszt mocy), a test wykonuje ten, który ma adekwatną cechę na najwyższym poziomie.

Wizyta w Świecie Śmiertelnych

Gra zazwyczaj toczy się na dwóch płaszczyznach. Część Tkaczy przebywa w Sali Losów, a część działa wśród ludzi, bezpośrednio ochraniając i wspomagając bohatera. Zejście „na ziemię” odbywa się dzięki odpowiedniej mocy z kręgu Awatara.

Tkacz, który zadeklaruje chęć zejścia, może wybrać sobie dowolną formę. Może być albo człowiekiem, albo zwierzęciem, albo jakkolwiek istotą nadprzyrodzoną. W obu przypadkach o mocy jego cielesnej reprezentacji decyduje współczynnik

Siła Awatara. Niezależnie od tego, na jaką formę zdecyduje się Tkacz, musi on dokładnie sprecyzować swój wygląd zewnętrzny. Trzeba przy tym zaznaczyć, że wygląd przekłada się na możliwości. Spójrz do tabeli zamieszczonej na stronie 25. Precyzuje ona moc ciała w zależności od Siły Awatara. Dotyczy jednak tylko sytuacji, w której Tkacz przybiera postać przeciętnego człowieka. Gdyby uznał za stosowną jakąkolwiek inną, trzeba do jej możliwości zastosować przesunięcie wynikające z wysokości współczynnika. Weźmy Tkacza ze współczynnikiem 5, który wcieli się w zgrzybiałego starca. Będzie on dokładnie tak słaby jak taka osoba. Gdyby współczynnik wynosił 9, Tkacz będzie o wiele silniejszy, niż na to wygląda. Będzie poruszał się jak młody atleta, zręcznie wspinał i skakał. W walce pokona kilku silnych mężczyzn. Jednakże jego moc będzie mniejsza od tej, jaką osiągnąłby przy swoim współczynniku przyjmując normalne ciało. Z kolei cecha 9 i potężnie zbudowane ciało gwarantują osiągnięcia godne superbohatera.

Wszystko to tyczy się również zwierząt, których formy są popularne wśród Tkaczy. Na przykład postać pająka jest wprost idealna do zwiadu, czy dyskretnego pilnowania postaci. Tkacz z siłą 5 będzie w tym ciele zwykłym krzyżakiem, czy kątnikiem. Ten o sile 10 porusza się jak błyskawica, wytrzyma każde przydepnięcie a zamordowanie próbującego go złowić ptaka również nie sprawi mu problemu. Z kolei Tkacz o sile 3 musi być samobójcą, jeśli dodatkowo wybiera sobie tak drobną i cherlawą formę.

Po ustaleniu formy i wyglądu, Tkacz może pojawić się na ziemi. Materializuje się w jakimś odosobnionym miejscu, całkowicie nagi i drżący ze zmęczenia. Teraz musi stworzyć, lub znaleźć sobie ubranie i ekwipunek (oczywiście jeżeli jest człowiekiem), a także „załadować” do swojego ziemskiego umysłu wszystkie potrzebne mu umiejętności.

Po zejściu na ziemię Tkacz nie potrafi nawet mówić. W zaświatach porozumiewają się drogą telepatyczną i wszelkie języki są Tkaczom obce. Podobnie rzecz ma się z obsługą jakichkolwiek ziemskich urządzeń. Tkacze nie wnikają nigdy w zasady ich działania. Umysły tych istot nie interesują się zupełnie techniką, czy kulturą. Dlatego Awatar na początku przypomina osobę upośledzoną, bądź dotkniętą głęboką amnezją. Ma ogólne pojęcie o zasadach działania świata, w którym się znalazł, nie potrafi natomiast wykonać czynności bardziej skomplikowanych.

Każdą złożoną umiejętność, czy chodzi o mowę, obsługę komputera, czy też prowadzenie samochodu, trzeba wywołać w swoim umyśle dzięki odpowiedniej mocy. Wymaga to sporo zachodu i sprawia, że dobrze wyszkolony Awatar to prawdziwy

Przykład 1

Sytuacja: bohater poślizgnął się na gzymsie i spada z 16 piętra budynku. Najbardziej oczywistym rozwiązaniem jest stworzenie mu skrzydeł (Mutacja), albo zamontowanie mu na plecach spadochronu, czy ułożenie na chodniku ogromnej, ratowniczej poduszki powietrznej (Tworzenie Przedmiotu). Można też sprawić, żeby zatrzymał się lewitując kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią, lub odbił się od niej jak piłka, albo też przeniknął przez nią jak przez mgłę i zatrzymał się dopiero w kanałach (Nadprzyrodzone Zdolności). Jeśli ktoś lubi zalatwiać takie sprawy osobiście, może pojawić się w świecie śmiertelnych jako uskrzydłony anioł, czy niewidzialny duch i przejąć w powietrzu spadającego bohatera (Zejście do Świata Śmiertelnych + Niezwykłe Zdolności).

To wszystko mało subtelne sposoby. Wszystkie wywołują niepożądane efekty (Punkty Obłędu). Sięgnijmy więc głębiej i wysilny Wyobraźnię. Teraz zdajemy sobie sprawę z tego, że można przenieść bohatera z powrotem na dach i wymazać wspomnienie ostatnich sekund (Zalamanie Przestrzeni + Amnezja). Można też przenieść go do własnego domu, dziesięć centymetrów nad poziom podłogi, a potem dać wspomnienia o tym, jak wrócił do domu zmęczony i rzucił się ubrany na łóżko, aby pograć się zaraz w koszmarnym śnie (Zalamanie Przestrzeni + Falszywe Wspomnienia). Jeśli bohater spada dosłownie od sekundy, jest może jeszcze czas na postawienie na jego drodze stalowego masztu od flagi (Tworzenie Przedmiotu). Jeśli chcemy dać bohaterowi naukę, żeby na przyszłość nie pałętał się po wysokościach, może warto sprawić żeby spadł, chroniąc go przed impetem na tyle, żeby tylko szkaradnie się potłukł i złamał kończynę albo dwie (Nadprzyrodzone Zdolności). W końcu każdy z nas słyszał, czy czytał w gazetce historie o takich nieoczekiwanych fortunnych upadkach. Bohater będzie więc tylko umiarkowanie zdziwiony. W ostateczności, jeśli nic lepszego, ani tańszego nie wpadnie nam do głowy, można pozwolić, żeby bohater roztrzaskał się na chodniku jak dojrzały melon, a potem cofnąć czas i nieco wzmocnić gzyms (Zagięcie Czasu + Transformacja Przedmiotu).

Przykład 2

Sytuacja: bohater musi dostać się do prywatnych komnat księcia De Cascos, ale jego wierny sługa, potężnie zbudowany weteran wojenny, nie zamierza dopuścić obszarpańca do Jaśnie Pana. Brutale mogą delikatnie zasugerować bohaterowi siłowe rozwiązanie, a potem dać mu wsparcie wystarczające, aby solidnie stłukł przeciwnika (Inspiracja + Niezwykłe Zdolności). Można także, w mało subtelny sposób, po prostu rozkazać słudze przepuścić bohatera (Nakaz). Podobne w działaniu będzie Opętanie, z tym że w jego przypadku bardziej okrutni Tkacze mogą dodatkowo zmusić służącego, żeby przez godzinę tłukł głową o ścianę. Innym rozwiązaniem jest stworzenie mu wspomnień, wskazujących na to, że bohater jest starym znajomym księcia (Falszywe Wspomnienia). A co gdyby zabrać się do sprawy od drugiej strony i sprawić, żeby to książę wyszedł do bohatera? Wymaga to od Tkacza zejścia na ziemię pod postacią jakiegoś małego stworzenia, przedostania się do komnat szlachcica i użycia przez swoich towarzyszy któreś z mocy psychicznych (Zejście do Świata Śmiertelnych + Nakaz / Sugestia / Głos). Inna metoda wygląda tak: pozwalamy bohaterowi odbić się od drzwi, a potem, kiedy zrezygnowany będzie wracał do domu, tworzymy na jego drodze „zgubioną” sakiewkę ze złotem (Tworzenie Przedmiotu). Za te pieniądze postać odpowiednio się wystroi i słudze nie przejdzie już przez głowę, żeby ją zatrzymywać. Na koniec wersja dla maksymalistów: tworzymy potężnego, ognistego demona, który w kilka sekund rozrywa odźwiernego na strzępy (Stworzenie Istoty + Opętanie).

skarb. Niematerialny umysł Tkacza nie potrafi bowiem przechowywać ziemskich umiejętności. Po powrocie w zaświaty Tkacz traci je wszystkie. Zdecydowanie nie opłaca się więc co chwila skakać do i z sali losów. Każde zejście wymaga powtórzenia wszystkich, czasochłonnych czynności

Awatar zasadniczo może wykorzystać dwie moce, żeby zdobyć potrzebne sobie wiadomości. Działanie pierwszej z nich - Ukrytej Wiedzy - nie wymaga chyba tłumaczenia. Natomiast nad drugą - Czytaniem Myśli - warto się chwilę zastanowić. Dzięki niej Tkacz otrzymuje dostęp do wszystkich wspomnień danego osobnika. W efekcie zdobędzie podstawy poziom w umiejętnościach, którym ów śmiertelnik poświęcał dużo czasu. Nie ma szans, żeby Tkacz nauczył się wędkować, jeśli cel łowił ryby dwa razy w życiu. Możliwe jest jednak, żeby nauczył się prowadzić samochód, jeżeli cel jeździ nim co dzień do pracy. Czytanie w myślach niesie jednak ze sobą pewne niebezpieczeństwo. Tkacz może wpaść w niezłe tarapaty, jeśli np. okaże się, że jego cel nie do końca zna daną dziedzinę, lub ma w niej głupie nawyki. Na przykład pilotując gwiazdny myśliwiec notorycznie przeciąża silniki plazmowe. Tkacz tymczasem uczy się umiejętności w takiej formie, w jakiej posiada ją cel.

Doszliśmy więc w ten sposób do zagrożeń, które czyhają na Awatara. W świecie śmiertelnych nie jest bezpiecznie, szczególnie dla słabszych Tkaczy. Nie dość że przebywają na obcym, słabo poznanym terenie, to jeszcze muszą wejść w sam środek jakiejś niebezpiecznej historii, żeby bronić bohatera. Na dodatek cały czas muszą uważać na istoty z Międzyświata, które wprost uwielbiają polować na Awatarów

Czas sprecyzować więc, jakimi możliwościami dysponuje Awatar po zejściu. Poniższa tabelka przedstawia orientacyjnie jego potęgę w zależności od współczynnika Siła Awatara.



Siła Awatara

Moc przybranego ciała

3-4: Z takim współczynnikiem pojawianie się w Świecie Śmiertelnych jest naprawdę niebezpieczne. Tkacz jest słabszy od przeciętnego człowieka. Jego cheralawe ciało ledwo potrafi się poruszać i oddychać. Zabije je silniejsze klepnięcie po plecach. Umysł Tkacza z trudem potrafi poradzić sobie z natłokiem informacji.

5-6: To wysokość, przy której Awatar ma moc przeciętnego człowieka. Nic mniej i nic więcej. Potrafi tyle co każdy z nas.

7-8: Awatar jest bardzo silny. Wypredza pod każdym względem przeciętnych śmiertelników. Porusza się tak szybko, jak najlepszy lekkoatleta, dźwiga ciężary jak ciężarowiec, walczy jak komandos, a analizowanie danych przychodzi mu z łatwością godną Sherlocka Holmesa.

9-10: Tak potężnego awatara nie warto już porównywać ze śmiertelnikami. Jest czymś pomiędzy prorokiem a superbohaterem. Unika kul jak Neo z Matrixa, jest szybki jak rycerze Jedi. Gołymi rękoma gnije stal. Jego mądrość i spokój potężnie działają na wszystkich, otaczających go ludzi. Mimo to nie jest niszczycielny. Zawsze może trafić na silnego demona, czy ludzkiego maga...

Jak widać tylko nielicznym, najsilniejszym Tkaczom nie grozi, że znajdą się w wielkim niebezpieczeństwie - przyparci do muru. Pozostali muszą się liczyć z ryzykiem śmierci, która oznacza zesłanie w Niebyt. W ich przypadku najbardziej logiczną reakcją na zagrożenie byłby powrót do Sali Losów w zaświatach. Niestety, nie jest to proste. Wymaga koncentracji i odbycia rytuału. W krytycznej sytuacji nie będzie na to czasu. Pewnym rozwiązaniem jest moc Porzucenie Ciała. Wymaga ona co prawda wydania kilku PM, ale gwarantuje natychmiastową ewakuację. Mistrzowie Awatarów mają tu ułatwione zadanie, bo jak czytałeś już wcześniej, zdolność ta jest dla nich darmowa.

Kreatywny udział w opowieści

Jeśli przeczytałeś poprzednie części podręcznika, wiesz, że wcielając się w postać Tkacza Losów bierzesz czynny udział w tworzeniu opowieści. Musisz zdać sobie sprawę z tego, że masz w swoich dłoniach ogromne możliwości wpływania na

grę. Powinieneś nauczyć się je w pełni wykorzystywać.

To, jak ciekawa będzie sesja, zależy w dużym stopniu od ciebie i twoich pomysłów. Tworząc wyzwania dla przeciwnej frakcji sprawiasz, że zabawa staje się o wiele bardziej interesująca.

Przed wszystkim musisz popuścić wodze wyobraźni. W innych grach fabularnych, jeśli napotkasz problem, to wystarczy, że zastanowisz się nad tym jak wygląda twoja postać, co umie, jakie ma cechy i co niesie ze sobą. Z tej analizy wypływa zazwyczaj rozwiązanie. Tutaj istnieje niemal nieskończona ilość rozwiązań jednego problemu. Kiepscy gracze ograniczają się do kilku trików, dopasowując je do niemal każdego warunków. Gracze naprawdę dobrzy proponują do każdego problemu pomysły, specjalnie dla niego stworzone rozwiązanie. W osiągnięciu takiej wprawy pomóc ci może proste ćwiczenie. Wyobrażasz sobie sytuację dotyczącą bohatera, a potem wyszukujesz jak najwięcej rozwiązań, które mogą zaproponować Tkacze. W rozwiązaniach staraj się wyróżniać te neutralne i te bardziej pasujące do sił Światła, czy sił Ciemności.

Przykłady ćwiczeń znajdziesz na stronie 24.

Współpraca i konkurencja

Z podziału na mistrzostwa i kręgi mocy wynika, że możliwości pojedynczego Tkacza są ograniczone. Właśnie dlatego do każdego zadania przydzielana jest grupa.

Początkujący gracze mają często związany z tym dylemat. Współpraca, czy konkurencja? Jak odnosić się do członków przeciwnej frakcji? Z przeciwnikami trzeba współpracować. Jeśli zmarnujesz całą moc na uprzykrzenie sobie życia, nie będziecie w stanie zapobiec śmierci bohatera w jakimś głupim wypadku. Poza tym właściwie tylko dwie, połączone frakcje mogą używać najdroższych i najpotężniejszych mocy. Dlatego właśnie Tkacze pertraktują często i długo.

Tematem ich rozmów jest głównie podział kosztów. Niedoświadczone drużyny czasem prowadzą bardzo destruktywną dla gry politykę wyczekiwania. Gracze myślą: „Po co mam używać mocy, jeśli mogę poczekać. Zrobi to któryś z tamtych, efekt ten sam, a my będziemy do przodu”. W ten sposób nikt nic nie robi, a kiedy bohater znajdzie się w niebezpieczeństwie, zaczynają się przepychanki. Tymczasem przedstawione powyżej założenie jest fałszywe. Jeśli przeciwna frakcja uratuje bohatera, to w nagrodę może otrzymać jeden, a może nawet kilka Punktów Mocy. Nie mówię tu już nawet o takim drobiazgu jak Punkty Doświadczenia, których więcej otrzymują aktywniejsi Tkacze.



W dobrze prowadzonej grze z doświadczonymi graczami Tkacze powinni wręcz rwać się do działania.

Częściej dochodzi więc do podziału ról. Gracze mogą umówić się w dowolny sposób. Preferowane wersje to z reguły „teraz my, potem wy”, albo „ratuje ten, kto ma więcej mocy”. Można też inaczej. W przypadku droższych mocy bywa tak, że każda z frakcji daje połowę potrzebnych punktów. Podobne umowy są nieodłączną częścią gry. Tkacze siedzący w Sali Losów to przede wszystkim dyplomaci.

Oczywiście nie ma dobrej dyplomacji tam gdzie kwitnie łgarstwo. Ono, wraz z szantażem, jest tym, czego przede wszystkim należy unikać. Tkacze Losów mają ze sobą stały i niemożliwy do zerwania kontakt telepatyczny. Dzięki niemu jakikolwiek fałsz w ich umowach ma miejsce bardzo rzadko. Sytuacja, w której jedna frakcja ratuje bohatera, a druga w następnej zaistniałej sytuacji tego odmawia, argumentując „jeśli wy czegoś nie zrobicie, to on zginie” nie powinna zaistnieć. Nawet jeśli zdarzy się jakimś zielonym jeszcze Tkaczom, to ich przełożeni nie omieszkają ich przy najbliższej okazji pouczyć.

W sprawach bezpieczeństwa bohatera - nieograniczona współpraca. Jeśli będziesz Opiekunem Przeznaczenia, nawet w sytuacji, kiedy bohater wisi na jednej ręce nad przepaścią, daj graczom dowolną ilość czasu na spory i pertraktacje. Tkacze wymieniają między sobą myśli z prędkością błyskawicy. Zdążą przeprowadzić rozległą dyskusję, a potem jeszcze uratować postać. Jeśli jesteś Tkaczem - nie chomikuj mocy, lecz używaj kreatywnie dla dobra swojej frakcji, ale też przede wszystkim dla dobra bohatera.

Tkacze Losów łączą swe siły czasem również w innych przypadkach, szczególnie jeśli chodzi o ingerencje wrogiej siły nadprzyrodzonej. Jeżeli Tkacz Światła będzie zmagał się z potężnym magiem, Tkacze Ciemności nie powinni myśleć „O, jak miło. Będzie problem z głowy”, lecz mu pomóc. Jeśli chcą, mogą co najwyżej pozwolić zesłać Tkacza w Niebyt, a po przepchnięciu bohatera na swoją stronę, pomóc sprowadzić go z powrotem. Muszą jednak zdawać sobie sprawę z tego, że moc śmiertelnika, który pokona Tkacza znacznie wzrośnie. Mogą w ten sposób ukuć sobie ostrze na własne głowy. Nawet jeśli się zdecydują na to ryzyko, to na pewno nie pozwolą, żeby Tkacz Światła został na zawsze w Niebycie, bo nie mieliby potem z kim współdziałać. Poza tym nikt nie chce, żeby na świecie przybył jeszcze jeden Niszczyciel Losów...

Teraz przejdźmy do konkurencji, która powinna panować w sprawie psychiki bohatera i jego czynów. Tutaj wszystkie chwytaki, łącznie z tworzeniem przykrych sytuacji dla wrogich Awatarów, przebywających w świecie śmiertelnych, są dozwolone.

lone. Kto ma lepszy pomysł, żeby przekabacić na swoją stronę bohatera i zdyskredytować działania przeciwników, ten wygrywa. Trzeba jednak wciąż uważać, żeby nie przesadzić. Po raz kolejny powtórzę, że marnowanie całej mocy na wielokrotne przeciąganie bohatera od jasnej do ciemnej strony i z powrotem nie jest najlepszym pomysłem.

Jeśli chodzi o stosunek do siebie Tkaczy przeciwnych frakcji, wielu początkujących graczy nie pojmuje go do końca. Przeżyłem prawie załamanie, kiedy jeden z nich spytał mnie, dlaczego w mocach nie ma czegoś takiego jak zesłanie w niebyt wrogiego Tkacza. Otóż nie ma, bo Tkacze czują pewną solidarność nawet z przeciwnikami. Nie bez przyczyny ci sami Tkacze Światła i ci sami Tkacze Ciemności spotykają się w kolejnych zadaniach. Ich mistrzowie chcą, żeby lepiej się poznali i mogli zarówno lepiej współdziałać, jak i lepiej ze sobą walczyć, znając słabe i mocne strony przeciwników. Stosunek wobec siebie przeciwnych Tkaczy jest konkurencyjny, ale i niemal przyjazny. Przypomina to, co czują wobec siebie starzy, zmagający się od dziesiątków lat wrogowie, którzy znają się na wylot. Wyobraź sobie zdolnego detektywa, od dawna prowadzącego kryminalną grę z genialnym włamywaczem. Czy detektyw zastrzeli go przy pierwszej okazji? Wyobraź sobie dwóch szpiegów, którzy konkurują od wielu lat i darzą się respektem. Czy jeden z nich, po wykradzeniu cennych dokumentów, zostawi drugiemu bombę, czy liścik z wiadomością „tym razem jestem górą!”. Wyobraź sobie dwóch mistrzów miecza, którzy wielokrotnie toczyli ze sobą honorowe pojedynki i nie mają poza sobą równych w całym świecie. Czy kiedy jeden położy wreszcie drugiego, to dobije go, czy odejdzie uśmiechnięty mówiąc „Poćwicz refleks, przyjacielu. Jeszcze się spotkamy”?

Zło i Dobro

Przyzwyczajeni jesteśmy do rozumienia problemu zła i dobra w określony, charakterystyczny dla naszej kultury sposób. Oczywiście jest natomiast, że Tkacze, jako istoty starsze od wszystkich systemów etycznych świata, mogą rozumieć je na własne sposoby. Co jest więc dla nich Ciemnością, a co Światłem? Co mogą zapisać sobie na korzyść w Karcie Ingerencji przedstawiciele danej frakcji?

Granica między tymi dwoma siłami przebiega w grze zgodnie z etyką chrześcijańską. Dzięki temu każdy gracz może wyczuć ją intuicyjnie i skupić się na ważniejszych aspektach rozrywki.

Oczywiście pewne sprawy, które są we współczesnym świecie kwestią sporną, będą nią także dla Tkaczy. Jest w końcu bardzo wiele rzeczy, których nie można ściśle przyporządkować do zła, czy dobra. Weźmy za przykład eutanazję, będącą sednem wielu sporów etycznych. Czy jeśli bohater

zostanie skłoniony przez Tkaczy do zabicia straszliwie cierpiącego człowieka (na jego życzenie oczywiście!), to wspomóżę Światło, czy Ciemność? Opiekun przeznaczenia powinien raczej unikać rozwiązywania takich kwestii w sposób jednoznaczny. Jeśli bowiem w drużynie znajdą się ludzie o przeciwnych światopoglądach zaczniesz dyskusja, która może potrwać wiele godzin, krzywdząc nie zainteresowanych nią graczy, którzy chcieliby po prostu grać. Oczywiście nie chcę zakazywać takich rozmów. Magia „Władców Losu” polega również na tym, że potrafią skłonić graczy do poważniejszych rozmyślań. Opiekun powinien być jednakże pewien, że taki rozwój wypadków wszystkich zainteresuje. Poza tym o podobnych kwestiach można przecież porozmawiać po sesji.

Dlatego właśnie sytuacje sporne powinny być rozstrzygane jako brak sukcesu dla obu frakcji. Tkaczy nie interesują półśrodki, a pyrrusowe zwycięstwa nie zadowolają ich Mistrzów. Za sukces frakcji uznaje się tylko i wyłącznie sytuację zdecydowanie przeważającą szalę losów w stronę zła bądź dobra. I tylko takie rozwiązania mogą być zapisywane w Karcie Ingerencji. Obowiązuje tu zasada nieograniczonej władzy Opiekuna. W trakcie sesji jego decyzje w tej sprawie są niepodważalne i nie ulegają dyskusji.

Rozwój i doświadczenie

Za każdą ukończoną opowieść Tkacze dostają od jednego do kilku punktów, które potem mogą inwestować w rozwój współczynników. Podwyższając je, trzeba zapłacić tyle, ile wynosi poziom, na który chcemy wejść. Zatem podbicie Mocy z sześciu do siedmiu kosztuje dokładnie siedem punktów.

Rozwój ponosi za sobą jeszcze jedną konsekwencję. Silniejsi Tkacze są kierowani do trudniejszych zadań. Doświadczona grupa będzie się więc zмагаć z coraz bardziej ważnymi węzłami losów i (co za tym idzie) - coraz bardziej skomplikowanymi, niebezpiecznymi Opowieściami.

O wysokości przyznawanych punktów decyduje zawsze Opiekun. Nie ma czegoś takiego jak tabela, w której byłoby zapisane komu ile i za co się należy. Pewne sugestie zawarłem jednak w następnej części podręcznika, przeznaczonej dla Opiekunów Przeznaczenia.

Spis ingerencji

Warto, jako pomoc do gry stworzyć kartę ingerencji - choć to decyzja MG, czy zgodzi się korzystać z takiej karty.

Jeżeli tak sobie zażyczy Opiekun Przeznaczenia, każdy gracz będzie w trakcie gry wypełniał jedną taką kartę, zapisując na niej wszystkie sytuacje, które przesunęły bohatera odrobinę w stronę zła, lub dobra. Czemu ma to służyć? Otóż pamięć jest zawodna, a na sesji „Władców” dzieje się bardzo wiele. Łatwo zapomnieć o pomniejszych zdarzeniach, które w dalszej perspektywie powinny mieć jednak wpływ na psychikę bohatera i podejmowane przez niego decyzje. Poza tym taki spis jest bezcenny dla Opiekuna, kiedy na koniec opowieści wygłasza gawędę, przedstawiając Tkaczom dalsze losy bohatera. Wiele czynników może wtedy wypaść Opiekunowi z głowy, a Tkacze, których starania zostały pominięte, poczują się z pewnością zawiedzeni. Karta daje także komfort psychiczny niektórym graczom, upewniając ich w tym, że naprawdę wpływają na losy bohatera i że sesja nie jest tylko przedstawieniem.

W scenariuszu opowieści Opiekun ma zaznaczone miejsca kluczowe (zazwyczaj momenty, w których bohater musi podjąć jakąś ważną decyzję). Los postaci rozszczebia się wtedy na dwoje, lub więcej głównych ścieżek. W zależności od tego, którą bohater wybierze, opiekun opisuje wielkość zachwiania mocy i ewentualnie przydziela dodatkowe punkty, a przedstawiciele danej frakcji dopisują sobie na kartach odpowiednią pozycję.

Dlaczego zatem nie wystarczy jeden spis na całą drużynę? Otóż w przypadkach, kiedy zmiana jest dziełem tylko jednego Tkacza, to jemu przypada cała chwała. Zasada tym rządząca jest prosta. Ingerencję zapisują sobie tylko Tkacze, którzy bezpośrednio wpłynęli na daną sytuację. Możliwe jest więc, że jeden z przedstawicieli tej samej frakcji będzie miał na koniec sesji kartę prawie całkiem pustą, a inny - pełną.

Postać Opiekuna

Prowadzący opowieść we „Władcach Losu” nie jest bezosobowym narratorem. Różni się tym od Mistrzów Gry innych systemów, że ma fizyczną reprezentację w świecie gry. Tą reprezentacją jest właśnie Opiekun Przeznaczenia. Za każdym razem, kiedy siły Światła i Ciemności staczają walkę o władzę nad węzłem losów, starcie nadzoruje jeden z Mistrzów równowagi. Są oni znacznie potężniejsi od Tkaczy, a ich jedynym zadaniem jest chronienie sieci przeznaczenia przed zbyt daleko posuniętymi ingerencjami.

Prowadzący rozgrywkę narrator nie ogranicza się tylko do opowiadania. Bierze on czynny udział w grze, często odmieniając jej oblicze. Rola Opiekuna Przeznaczenia jest więc bardzo ciężka. Staje on przed narracyjnymi trudnościami (opisanie świata widzianego z perspektywy różnych stworzeń), a jego gracze mają o wiele większy wpływ na grę, niż w klasycznych sesjach RPG.

Zarys Opowieści

Uniwersum „Władców Losu” to nasz rzeczywisty świat, dlatego wyśmienitym pomysłem jest przeniesienie akcji w dowolny okres ciekawych wydarzeń historycznych i mitycznych. Od zatonięcia Atlantydy, przez upadek Jerycha, spalenie Rzymu przez Wizygotów, wszelkie wojny starożytne i późniejsze, wielkie procesy o czarownictwo, burzliwe dzieje reformacji, rewolucję francuską, czasy napoleońskie, aż do najnowszych wydarzeń. Wszędzie tam, gdzie mogły się o coś zmagać siły światła i ciemności można umieścić ciekawą opowieść. Nawet przyszłość, zarówno niedaleka jak i daleka, jest tutaj dobrym pomysłem.

Bohaterem, czyli sednem opowieści, możesz uczynić zarówno zwykłego człowieka, jak i znaną postać historyczną. To ostatnie polecane jest raczej przy bardziej doświadczonych Tkaczach. Żółtodziobom nie przeznacza się opieki nad tak ważnymi węzłami losów. Nic nie stoi jednak na prze-

Rozdział III

Księga Mistrza Gry

Poradnik Opiekuna Przeznaczenia

szkodzie, żeby na starcie stworzyć potężniejsze postacie i zająć się na przykład odwodzeniem Huna Atylli od planów kolejnych podbojów.

Oczywiście prowadzenie sesji w wielu odmiennych okresach będzie od ciebie wymagało odrobiny pracy. Trzeba mieć chociaż ogólne pojęcie o życiu codziennym ludzi z danych czasów, żeby nie zrobić z siebie pośmiewiska przy co bardziej rozgarniętych graczech. Przed każdą taką historyczną opowieścią nieodzowna może się okazać dłuższa wizyta w bibliotece. Zachęcam cię jednak do tego wysiłku, bo nie dość że dzięki niemu twoje opowieści będą ciekawsze, to przede wszystkim zdobędziesz wiedzę historyczną.

Prowadzenie gry w innych systemach

Naturalnie jeśli jesteśmy przy temacie szukania realiów dla scenariusza, trzeba wspomnieć o bardzo istotnej możliwości wykorzystania „Władców Losu” jako dodatku do innej gry. Gorąco cię do tego zachęcam bowiem poniższy system można zaadoptować do dokładnie każdej gry fabularnej jaka kiedykolwiek wyszła. Od D&D, przez Cyberpunk, Zew Cthulhu i Świat Mroku do Deadlands i Gasnących Słońc - wszystko pasuje równie dobrze. Nawet najdziwniejsze i wykrecone projekty „alternatywnego RPG” jak „Violence”, „Puppetland”, czy systemy Nowej Fali razem z Władcami tworzą ciekawą mieszankę. Jeśli prowadzisz wiele różnych systemów polecam ci, abyś wypróbował kolejne Opowieści w każdym z nich. Ograne systemy jak choćby poczciwy staruszek Warhammer nabierają dzięki temu nowego wymiaru.

Jeszcze ciekawsze efekty osiągniesz, jeśli uczynisz węzłem losów jedną z tych postaci, w które gracze wcielali się grając w dany system. W ten sposób sesja we „Władców Losu” może być przerywaniem między klasycznymi grami, albo elementem długiej kampanii. To naprawdę ciekawe doświadczenie dla graczy, jeśli nagle przesiądą się

w ciała Tkaczy Losów i zobaczą swoich starych bohaterów z odmiennej perspektywy. Jeśli wciąż będą prowadzić znaną sobie doskonale drużynę awanturników, ale tym razem całkiem inaczej - oddziaływując na nich subtelnymi metodami mieszkańców zaświatów.

Czasami, żeby skutecznie zaimplementować „Władców Losu” w wybranym systemie, trzeba dokonać w obu grach pewnych drobnych zmian. Taka sytuacja ma miejsce choćby w przypadku gry Zew Cthulhu, czy systemów Świata Mroku. Weźmy jako przykład ten pierwszy. Tkacze wiedzą o istnieniu Wielkich Przedwiecznych! Tak potężne istoty nie mogłyby umknąć ich uwadze. Dlatego należy przyjąć, że dobrze ich znają i bardzo się ich boją. Pradawni bogowie mają moc, która przeraża Tkaczy. Przebywanie w świecie śmiertelnych jest dla awatarów ogromnym ryzykiem. Warto się zastanowić nad wprowadzeniem Punktów Obłądzenia dla postaci Tkaczy. Oczywiście nie byłyby one przyznawane za tak trywialne rzeczy jak zobaczenie przedwiecznego. Otrzymywaliby one punkty za bezpośredni kontakt z obcymi i pokreconymi umysłami tych istot, na przykład w czasie próby kontrowania ich mocy.

Jeśli chcesz, to możesz do Władców wprowadzić zmiany kosmetyczne, aby lepiej wpasować ich do danego systemu. Aby nie mącić uniwersum dokładając do niego Tkaczy Losów, możesz zamiast nich użyć grających o ludzkie żywoty bogów, czy też dowolnych innych tamtejszych istot nadnaturalnych. Większość gier, szczególnie popularne systemy fantasy, nie wymaga jednak żadnych przeróbek.

Otoczka sesji, czyli różne oblicza gry

„Władcy Losu” są grą, która posiada wiele twarzy. Świetnie nadają się do opowieści przesiąkniętych tajemniczym klimatem. Jeśli takową planujesz, zadbaj o odpowiedni wystrój i rekwizytorium.



Zaciemniony pokój jest jak najbardziej na miejscu. Podobnie wszelkie tajemnicze akcesoria w rodzaju szklanych kul. Możesz sporządzić sobie prosty płaszcz z wielkim kapturem (choćaby z prześcieradła). Podobnie mogą się ubrać Tkacze Losów. Jako znaczników wskazujących sceny używaj świec. Według uznania zapalaj je, lub gaś po kolei. Potrzebujesz jeszcze żetonów symbolizujących Punkty Mocy, które będziesz rozdawał graczom. Do klimatycznych sesji odradzam używania zapalek czy tym podobnych rzeczy. Opowieść wymaga dużego skupienia, więc jeśli chcesz zilustrować ją muzyką, raczej użyj cichego, niezbyt napastliwego podkładu.

Można też grać inaczej. W czasie Opowieści wynika wiele spornych, a czasem i śmiesznych sytuacji. Jak tu bowiem zachować śmiertelną powagę, kiedy Tkacz Ciemności schodzi na ziemię i chowa się nagi w krzakach, a Tkacze Świata podpalają owe krzaki, żeby nieszczęśnik musiał wybiec goły na przechodzących gościńcem ludzi... Dlatego też inną formą gry jest gra rozrywkowa. W jasnym pomieszczeniu, bez zbędnych rekwizytów. Za żetony może służyć dowolna rzecz. Gracze mogą jak najbardziej zachowywać się głośno i wyklinać nawzajem. Opiekun Przeznaczenia może z kolei niepokornych bić po głowie podręcznikiem. Wtedy zabawa jest również przednia.

Można pójść jeszcze dalej i wykorzystać Władców jako „grę knajpową”. Gracze zasiadają z piwem w pubie, czy niezbyt głośnym klubie. Także tu wolno jak najbardziej się kłócić i przekrzykiwać. Zamiast żetonów wykorzystuje się na przykład kapsle od butelek, a ten, kto zostanie zesłany w Niebyt, stawia kolejkę reszcie drużyny. Gwarantuję masę śmiechu i dobrą rozrywkę.

Grać można na wiele sposobów. W zależności od tego, jaki macie z drużyną nastrój i co wolicie, możesz diametralnie zmieniać oblicze sesji. Niech raz będzie miłą, towarzyską rozrywką, a raz pełną napięcia i skupienia, poważną batalią. Różnorodność nie pozwoli wam szybko się znudzić prowadzeniem Tkaczy.

Równowaga opowieści

Przejdźmy teraz do samej rozgrywki. Wśród wielu problemów, z jakimi będziesz się zmagać, najważniejszym jest zachowanie równowagi pomiędzy frakcjami biorącymi udział w grze. Tak się już składa, że wszędzie, gdzie wchodzi w grę konfrontacja, pojawiają się wielkie emocje. W przypadku gdy dwie grupy graczy zasiadają naprzeciw siebie staje się to szczególnie wyraźne. Możesz być poświadczony o stronniczość, a twoje decyzje i rozwiązania będą często kwestionowane. Nie raz i nie

dwa gracze obrazi się, bo uznasz, że ingerencja, która według niego jest genialnym rozwiązaniem, nie przynosi większego efektu. Zdarzą się też zapewne sytuacje przeciwne. Ktoś zarzuci ci, na przykład, że ingerencja przeciwników wywarła na bohaterze zbyt znaczące efekty.

Przed wszystkim pamiętaj zawsze, że to TY jesteś panem wykreowanego w narracji świata. Twoje decyzje są nieodwołalne. Jeśli jakiś gracz ma jakiegokolwiek natury obiekcje, możesz co najwyżej porozmawiać z nim po sesji. Klótnie w trakcie gry zajmują sporo czasu i odbierają przyjemność tym, którzy akurat nie są zainteresowani spornym tematem. Przed grą zaznacz, że twoje decyzje są bezdyskusyjne, i że wszelkie sprzeciwy na nic się nie zdadzą.

Poza tym podpieraj się często Opiekunem Przeznaczenia. Jego rola nie jest bynajmniej tylko narracyjnym obciążeniem. Twój „Awatar” pomiędzy Tkaczami to bardzo przydatne narzędzie, które powinieneś sprawnie wykorzystywać. Kiedy efekt działania będzie nie taki, jakiego oczekiwali gracze i gdy sytuacja zrobi się napięta, zasłoń się Opiekunem. Powiedz, że Tkacze poczuli wpływ tej nienawidzonej przez siebie istoty. Pamiętaj - zarówno ty, jak i on dążycie do równowagi. Ty buduj ją przy stole, odpowiednio podchodząc do graczy, a on niech działa w świecie gry, temperując zbyt zaciętych Tkaczy Losów.

W trakcie pierwszych opowieści polecam również stosowanie innego triku. Projektuj scenariusze, w których bohater jest stale czymś zagrożony. Wtedy element współpracy zdecydowanie eliminuje element konkurencji. Tkacze przede wszystkim myślą o utrzymaniu podopiecznego przy życiu i konflikt frakcji znika ze sceny. W efekcie praktycznie nie dochodzi do waśni pomiędzy graczami czy do kwestionowania twoich decyzji. Gry, w których bohater nie spotyka żadnego zewnętrznego niebezpieczeństwa, polecam raczej dopiero, kiedy będziesz czuł się pewnie w prowadzeniu „Władców Losu”. Są one niewątpliwie bardzo emocjonujące, ale wymagają większych umiejętności i dyscypliny wśród graczy.

Pozostał do omówienia jeszcze jeden aspekt tematu. Na ile mogą pozwolić sobie Tkacze, zanim zadziała Opiekun? W którym momencie widzi on potencjalne zagrożenie równowagi światów? Odpowiedź nie jest jednoznaczna. Zasadniczo powinieneś zapobiegać totalnej dominacji jednej frakcji. Pozwól, żeby ci, którzy grają lepiej odczuwali swoją przewagę, ale jednocześnie dawaj wciąż szansę ich przeciwnikom. Jeśli przegrywająca grupa poczuje się przytłoczona, jej członkowie szybko staną się bierni. Uwierzą, że choćby nie wiadomo co zrobili i tak są już na straconej pozycji. Zaczną w związku z tym wymyślać różne głupoty i rozbijać rozgrywkę. Właśnie dlatego warto, abyś

zawsze nieznacznie wspierał przegrywających. To da im nadzieję i siły do dalszej walki. Opowieści, w których dominowała zdecydowanie jedna z frakcji, powinny się oczywiście kończyć jej zwycięstwem, jednak zawsze powinieneś podkreślić jakieś „ale”. Bohater zamordował wreszcie nienawidzonego wroga, ale do końca życia dręczyły go wyrzuty sumienia. Torquemada porzucił służbę, lecz został eremita, bo wciąż wszędzie widział znaki szatana, których obecności nie mógł znieść. Rewolucja październikowa nie powiodła się, ale i tak kilka lat później rząd tymczasowy upadł pod naporem rosnących w siłę ruchów komunistycznych.

Kontrola rozgrywki

Już w trakcie pierwszej opowieści może się zdarzyć, że któryś z graczy wymyśli rozwiązanie, czy ingerencję, która nie powinna mieć miejsca. Choćbyś bowiem powtarzał setki razy, że Tkacze preferują subtelne działania, zawsze ktoś będzie chciał pójść na skróty. Jak poradzić sobie z graczami preferującymi toporne rozwiązania?

Najłagodniejszą metodą są delikatne upomnienia. Uświadom uczestnikowi opowieści, że starsi Tkacze nie będą zadowoleni, jeżeli ich podwładny przeleci w formie ognistego anioła ponad miastem. Prawo równowagi wymaga, żeby mieszkańcy świata śmiertelnych nigdy nie dowiedzieli się, że są kierowani przez Tkaczy Losów. Takie manifestacje będą więc wymagały od innych członków frakcji wielkiej ilości pracy i użycia mocy, żeby wymazać, lub w inny sposób unieważnić wspomnienia wszystkich świadków.

Jeśli gracze lubują się w przesadzie, możesz zmontować im także edukacyjną przygodę, w której ich jedynym zadaniem jest „posprzątanie” po jakichś niezbyt rozgarniętych młodzikach, którzy zostawili ogromną ilość śladów swych ingerencji.

Gdyby upomnienia nie przyniosły rezultatu, obcinaj bezlitośnie ilości Punktów Doświadczenia, przydzielanych na końcu opowieści. Pamiętaj, że ich zadaniem jest promowanie inwencji i pomysłowości. Ktoś kto rozwiązuje wszystko w najprostsze, prymitywne sposoby nie może liczyć na zbyt wiele. Prawdopodobnie nigdy nie zostanie potężnym Tkaczem i nigdy nie będzie mu dane zajmować się ważniejszym Węzłem Losów.

Powyższe rozwiązanie ma wszelako jedną wadę. Jego rezultat odczuwa się dopiero pod koniec opowieści. Tymczasem co zrobić, jeśli gracz chce przeprowadzić akcję, która całkiem rozbije sesję? Jeśli naprawdę musisz działać szybko, wykorzystaj osobę Opiekuna. Potężna istota negująca działanie postaci nie jest jednak rozwiązaniem zbyt zgrabnym, używaj więc go tylko w wyjątkowej sytuacji. Pamiętaj również, że w przypadku wyjątkowo głu-

Przykład

W pomieszczeniu siedzi sobie za zawalonym papierami biurkiem człowiek. Wygląda jak prywatny detektyw z czarnych kryminalów z początku wieku. Nagle do pomieszczenia wpada światło z korytarza. Mężczyzna podnosi wzrok i mruży oczy, widząc w drzwiach ciemną sylwetkę. Wreszcie poznaje gościa, wstaje i wyciągając rękę mówi mu: „Witaj, przyjacielu”. Ten drugi podchodzi i z rozmachem uderza go w twarz. Cios jest tak silny i niespodziewany, że detektyw pada za biurko. „Już nie jesteś moim przyjacielem.” mówi wysoki, odziany w szary płaszcz osobnik. Sięga po rewolwer, zaraz potem w pomieszczeniu rozlega się strzał.

Teraz powtórz sobie tę scenkę z perspektywy przyczajonego w rogu, niewidzialnego awatara. To będzie bardzo proste. Jego odbiór nie różni się niczym od ludzkiego więc opis będzie podobny do tego wyżej. Potem jednak zabierz się za trudniejsze rzeczy. Weźmy muchę przyczajoną na biurku. Opis mógłby wyglądać tak. „W pomieszczeniu panuje absolutny bezruch. Powietrze nie drga ani odrobine. Nagle uderza cię lekka fala, a oczy zalewa światło, zaczynasz kręcić się niespokojnie po blacie, nie będąc pewnym czy odlecieć, czy czekać. Czyżby nadchodziło niebezpieczeństwo? Nagle ogromny kształt siedzący na jednym końcu blatu podnosi się w górę. Zaraz potem giniesz w cieniu innego kształtu, górującego nad tobą z drugiej strony. Skupiasz uwagę gotów, żeby na najlżejszy sygnał zagrożenia zerwać się w powietrze. Olbrzymi nie zwracają jednak na ciebie uwagi. Kończyna jednego z nich wystrzeliwuje szybko i uderza drugiego w głowę. Ten wali się z hukiem do tyłu, tak, że aż drży blat. Zanim jeszcze vibracje podłoża się uspokoiły dotarła do ciebie piorunująco potężna fala dźwięku. Rozrywający odgłos strzału przeniknął aż do głębi ciała, każdy organ wprawiając w rezonans. Podrywasz się odruchowo do lotu”.

Wymyśl jeszcze kilka perspektyw dla tej samej sceny. Oprócz normalnych zastanów się także nad wszelkimi przedziwnymi pomysłami. Załóżmy np., że biurko jest magiczne i obdarzone świadomością. Ma jednak tylko jeden zmysł - wrażliwość na światło. Jak ono odebrałoby powyższą scenę? Temu podobnych punktów widzenia można wymyślić jeszcze naprawdę sporo. Im dziwniejsze będziesz ćwiczyć, tym bardziej rozwinięsz swoje możliwości.

pich działań, zagrażających bezpośrednio życiu Wężła Losów, starsi Tkacze, zaniepokojeni zachwianiem w strukturze przeznaczenia, mogą wejść do akcji i wycofać nierozgarniętego członka frakcji z zadania. To również polecam wyłącznie w ostateczności. Nigdy nie zastosowałem tego rozwiązania i nie wyobrażam sobie sytuacji, w której musiałbym to zrobić. Możesz jednak postraszyć ową perspektywą krnąbrnego gracza - taka przestroga ma duże szanse zadziałać.

Z natychmiastowymi karami wiąże się jednak pewne ryzyko. Niechcący możesz w ten sposób ukarać Tkacza mającego naprawdę dobry i logiczny plan. Pamiętaj, że gracze mają czas do końca opowieści, żeby po sobie posprzątać. Co z tego, że bohater jest na skraju szaleństwa, rozmawiał z Awatarami i widział nadprzyrodzone istoty, jeśli odpowiednio użyto w ostatniej scenie Amnezji i Falszywych Wspomnień. Nie stosuj więc powyższych represji, chyba że jesteś pewien że działania Tkacza są bezsensowne i mogą na dodatek zrujnować całą Opowieść.

Inwencja i pomysłowość w narracji

Podstawowym problemem, jaki napotkasz, jest opisywanie świata z bardzo różnych perspektyw. Trzeba sporej wiedzy i talentu, aby odmalować świat widziany oczyma pająka. Dlatego też nie wymagam tego od Ciebie i proponuję zastosowanie pewnych uproszczeń, jeśli w narracji nie czujesz się wystarczająco mocno. Możesz przecież stosować wszędzie zwykły, ludzki punkt widzenia, pająka traktując jako istotę mniejszą, ale w poznawaniu zmysłowym podobną do bohatera. Jeśli gracze będą czepiać się, że mówisz o nietoperzu jakby widział w nocy przy pomocy oczu, odpowiedz, że Tkacze przerabiają dane ze zmysłów zwierzęcych na bardziej zrozumiałe dla nich, ludzki model. Są w końcu istotami przywykłymi przede wszystkim do obcowania z ludźmi. Pod wieloma względami psychicznie nas przypominają.

To rozwiązanie kusi swoją prostotą, ale rozważ coś innego. Może warto zdobyć w temacie chociaż podstawową wiedzę i zaskoczyć bohatera opisem jego odczuć jako legwana? Wspomnieć o tym, jak w chłodnym pomieszczeniu robi się ospały i powolny. O tym jak marzy tylko o wyjściu na słońce. Z kolei Tkacz, pod postacią ryjówki słyszący niepokojący odgłos, niech poczuje jak to jest, kiedy w ciągu ułamka sekundy serce przyśpiesza ci kilkukrotnie, a tętno przypomina strzały z karabinu maszynowego.

Do wyćwiczenia takich opisów przydają się różne proste ćwiczenia narracyjne. Podobnie jak pisałem w rozdziale dla graczy - polecam ci, abyś

wykonywał je w myślach w chwilach, gdy nie masz nic innego do roboty. Jazda autobusem jest tu idealnym przykładem. Podstawowe ćwiczenie to opis pewnej prostej sytuacji z coraz dziwniejszych punktów widzenia. Przykład takiego ćwiczenia znajduje się w ramce na stronie 32.

Kolejną cechą charakterystyczną we „Władcach” jest to, że właściwie cała gra toczy się wokół zjawisk paranormalnych. Powinieneś więc nauczyć się je dobrze opisywać. A problemów jest tu bez miary. Co może czuć potężna, niematerialna istota, kiedy czerpie energię z międzyświata? Jak wygląda pojawienie się Tkacza w świecie śmiertelnych? Poniżej znajdziesz przykładowe odpowiedzi na te pytania.

I. Tkacz losów czerpie moc:

„Sięgasz swym umysłem daleko poza zasłonę rzeczywistości. Tworzysz w myślach obraz nieskończonych szarych równin, nad którymi unoszą się splątane sieci i linie błyszczącej, trzaskającej energii. Ich pęłające, jasnoniebieskie refleksy rozświetlają ponury krajobraz międzyświata. Skupiasz się, aby nie uszedł ci żaden detal i gdy obraz zaczyna przypominać fotografię, nagle dociera do ciebie niski buczący dźwięk, dziwne uczucie wibrowania i ostry, metaliczny zapach. Obraz zaczyna się ruszać i wiesz, że przestał już być tylko tworem twej wyobraźni. Gdzieś w dużej odległości pojawiają się tajemnicze, ciemne kształty, których nie stworzyłeś. Musisz się śpieszyć. Łączysz się z jedną z linii mocy i płynąca energia wypełnia twoją świadomość. Wszystkie inne myśli nikną w ekstazie wywołanej przez przypływ czystej mocy. Tymczasem kształty powoli się zbliżają...”

II. Tkacz pojawia się w opuszczonym magazynie:

„Gdzieś wewnątrz tej starej hali, w ciemnym rogu, wzbija się z podłogi mały obłoczek pyłu. Zaczyna tańczyć i wirować w powietrzu. Nagromadzony przez dziesięciolecia kurz rozsuwa się wokół jednego punktu, odkrywając szarą, betonową podłogę. Ów krąg szybko powiększa się. Nagle z głośnym traskiem w powietrzu pojawia się kula błękitnej energii. Jej poświata sprawia, że sterty pustych skrzynek rzucają na ściany z falistej blachy ogromne cienie. Syczenie i odgłosy wyładowań wypełniają magazyn. Bezkształtna bryła energii rośnie. Wiruje w opętaniczym tempie co chwila zmieniając formę. Wydłuża się to skraca, a z jej boków co chwila wystrzelują dziwne narośla, żeby zaraz stopić się z powrotem w jedno. Wreszcie bryła przyjmuje humanoidalny kształt. Rozbłyśkuje ostatni raz, porażająco jasnym światłem. Wreszcie wszystko cichnie. Kurz powoli opada. Na posadzce leży odwrócony twarzą w dół, nieprzytomny i nagi człowiek.”

Zaświaty i ich mieszkańcy

Nadawanie Tkaczom jakichkolwiek bardziej szczególnych cech (bez względu na to czy idzie o wygląd, czy o rozrywki po pracy) jest odrobinę pozbawione sensu. Tkacz nie jest bowiem postacią, którą należy odgrywać! Tu właśnie Władcy Losów różnią się od większości gier fabularnych. Oczywiście powinieneś wczuć się w nadprzyrodzoną, tajemniczą istotę, ale raczej nie nadawaj jej indywidualnych cech. Tkacze są zrodzeni z tej samej potęgi i obce jest im typowo ludzkie pojęcie jednostki. W grze traktuj ich trochę jak narzędzia. Ich rola polega właśnie na tym, żeby jeden gracz miał kombinerki, drugi młotek a trzeci piłę i żeby zmuszeni byli wykonać coś razem. Niech zaświaty i jego mieszkańcy będą w narracji przeźroczyste. Nie mogą przesłaniać wydarzeń rozgrywających się wokół bohatera. To on i jego otoczenie są centralnymi punktami rozgrywki.

Jeśli jednak gracze muszą koniecznie wyobrazić sobie jakoś Tkaczy i salę losów, możesz pozwolić sobie na minimalną liczbę detali. Wtedy potraktuj zaświaty jako wirujące i ciągle zmieniające się Limbo, które istoty rozumne mogą rzeźbić siłą woli wedle dowolnych kształtów. Jeśli nie wiesz co powinni wybrać zaznacz, że wszystkie ziemskie religie i mity zostały ukształtowane przez kontakty z Zaświatem i Międzyświatem. Gracze mogą więc czerpać z nich pełnymi garściami. Natomiast wygląd sali losów opisz wedle uznania.

Rozstrzyganie problemów

Gdybym chciał każdą możliwą we „Władcach Losu” sytuację opisać zasadami, ten podręcznik miałby kilkaset stron. Podobnie ma się rzecz z listą mocy. Gdybym pragnął, żeby uwzględniały one każde możliwe zastosowanie, byłyby bardzo długie i niewygodne w użyciu. Zdecydowałem się na inne rozwiązanie, mechanika jest szkieletowa, mocy jest mniej, ale mają więcej potencjalnych zastosowań, a dużą część działań rozpatruje się zasadą szacowania. W zamian większość tego podręcznika zajmują porady. Ułatwia to znacznie grę, ale jednocześnie sprawia, że Opiekun Przeznaczenia często musi rozsądzać sytuacje nie wspomniane w zasadach.

Choć na końcu tego podrozdziału znajdziesz trochę przykładów, pamiętaj, że mało prawdopodobne aby tobie zdarzyły się sytuacje podobne do opisanych. Gracze z pewnością zaskoczą cię wymyślając coś, o czym nigdy w życiu byś nie pomyślał. Zajmując się takimi sytuacjami miej zawsze



na uwadze przede wszystkim dwie rzeczy - podstawowe zasady systemu (to, że Tkacze są potężni, lecz muszą działać skrycie itd.), dobro toczącej się właśnie opowieści i wreszcie twoje prywatne preferencje. Na świecie bowiem w niejednym system grają miliony ludzi, ale w praktyce każdy z nich gra w zupełnie inną grę. Jako Opiekun masz święte prawo, dopasować „Władców Losu” do twojego stylu narracji i ulubionej metody prowadzenia, konstruowania scenariuszy etc. Dlatego nie bój się, że decyzje jakie podejmiesz będą sprzeczne z moją, pierwotną koncepcją.

Sytuacja I: Tkacz chce uspić siedzącego pod salą strażnika. Prowadząca go osoba kartkuje listę mocy i stwierdza, że brakuje zdolności „Uśpienie”.

Odpowiedź: Każ jej użyć Nakazu. Zmusza do wykonania jakiejś czynności, a zaśnięcie również można uznać za czynność.

Sytuacja II: Bohater został całkowicie przekabacony przez jedną z frakcji i jeden z przeciwnych Tkaczy uznaje, że bilans mocy mniej ucierpi gdy bohater zginie, niż gdyby miał wspierać zwycięską moc.

Odpowiedź: Sieć przeznaczenia jest niezwykle skomplikowana i usunięcie z niej jednego węzła może zaowocować trudnymi do przewidzenia konsekwencjami. Nawet najpotężniejsi Tkacze Losów nie są w stanie przewidzieć jak ułoży się wtedy przeznaczenie i czy zmiana nie będzie na gorsze.

Sytuacja III: Tkacz chce ułatwić sobie sprawę i wymordować w dżungli cały wojskowy patrol. Wydaje mu się, że wszystko będzie w porządku, bo nie ma świadków, a wokół toczy się wojna i zaginięcie paru osób nikogo nie zdziwi.

Odpowiedź: Zlikwidowanie kilkunastu przeznaczonych może zmienić przyszłe losy świata. Tkacze nie mają natomiast czasu, żeby skonsultować się u potężniejszych przedstawicieli swej mocy, czy zmiana będzie dobra. Lepiej więc ryzykować tylko w ostateczności.

Sytuacja IV: Gracz deklaruje użycie mocy, a drugi wtedy kradnie mu niezbędne punkty. Wybuchu kłótnia: czyje działanie powinno być rozpatrywane najpierw?

Odpowiedź: Zazwyczaj działanie ostatniego. Jednak w przypadku niektórych, podobnych konfliktów możesz zasądzić, że pierwszy zdoła wprowadzić swój plan w życie ten, którego współczynnik aktywny (używany do danej mocy) jest wyższy.

Sytuacja VI: Tkacz próbuje zabić jakiegoś człowieka w dyskretny sposób, tworząc Mutację zwały tuszczu w tętnicach i wprowadzając go w stan zawałowy.

Odpowiedź: Możliwe. Wcześniej jednak powinien zdobyć wiedzę o budowie i zasadzie działania ludzkiego organizmu. Pamiętaj o zasadzie mówiącej, że Tkacze nie próbują wnikać w takie szczegóły naszej ziemskiej egzystencji.

Sytuacja VII: Tkacz prowadzący średniowiecznego krzyżowca chce zesłać mu (jako dar od Boga) karabin laserowy.

Odpowiedź: Patrz wyżej. Tkacze nie wiedzą nic o technologii potrafią tylko kopiować przedmioty egzystujące w danym świecie.

Sytuacja VIII: Tkacz chce wyczytać myśli jakiejś postaci, ale w ten sposób, żeby tylko on o tym wiedział.

Odpowiedź: Zdecydowane nie! Tkacze są przecież w stałym, nierozzerwalnym telepatycznym kontakcie.

Sytuacja IX: Tkacz chce wystąpić zamiast trudnego do przekonania bohatera na ważnym przemówieniu i popchnąć przyszłość świata własnymi rękoma.

Odpowiedź: Naturalnie jest to niedopuszczalne. Tkacze mają posługiwać się mieszkańcami Świata Śmiertelnych. Zresztą na osobiste zmienianie przeznaczenia nie pozwoli z pewnością postać Opiekuna.

Sytuacja X: Gracze uparcie szepczą między sobą na sesji.

Odpowiedź: Raczej im pozwól. Jest kilka powodów: po pierwsze, Tkacze są w kontakcie telepatycznym, ale gracze nie. Nie możesz im, jako osobom, zabronić rozmowy. Po drugie Tkacze Losów stworzeni są z jednej potęgi. Mają bardzo podobne umysły i w tej samej sytuacji mogą wszyscy na raz pomyśleć to samo. Ciche konsultacje między członkami frakcji odzwierciedlają tylko ów fakt. Oczywiście staraj się, żeby gracze nie przesadzali. Czasami szeptane rozmowy i knowania dominują rozgrywkę, zabierając zbyt wiele, cennego czasu.

Pisanie scenariusza

Podstawą jest solidny, rzetelny opis osób biorących udział w opowieści i ich celów. Znając psychikę wszystkich uczestników scenariusza, wiedzę, którą oni posiadają i zadania, jakie sobie stawiają, wymyślisz bez większych trudności ich zachowanie w każdej sytuacji. Dlatego solidne zarysowanie tła i wszystkich aktorów jest podstawą.

Kolejną, bardzo ważną rzeczą, jest zaprojektowanie i wypisanie konfliktów, czyli najważniejszych punktów, w których bohater musi opowiedzieć się po jakiejś stronie. Oczywiście w każdym z tych przełomowych punktów fabuła dzieli się na dwa,

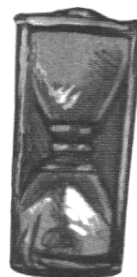
albo i więcej kierunków. Dlatego najlepszą formą dla przygody byłby graf w postaci drzewka. O ile wersja drukowana uniemożliwia takie rozwiązanie, to stosuj je jak najczęściej jeśli chodzi o twoje własne Opowieści. Pomoże Ci to nie zgubić się, niezależnie od tego co wymyślą Tkacze. Oczywiście graf, z ograniczoną ilością rozgałęzień, wskazuje tylko ogólny przebieg fabuły. Detale mogą się zmienić i musisz być na to gotowy. Ba! Powinieneś przygotować się nawet na wypadek, gdyby któryś z punktów przełomowych wypadł, lub droga wybrana w nim nie została przez Ciebie wcześniej zauważona.

Kiedy już masz rys postaci i tła, oraz spis konfliktów, należałoby chociaż orientacyjnie podzielić opowieść na sceny i akty. Pozwoli ci to uniknąć takich błędów jak dwugodzinne sceny, czy też przeciwnie - zmienianie sceny co minutę. Ponieważ fabuła może potoczyć się różnie, dobrym pomysłem jest zastosowanie w scenach albo cezury bardzo ogólnej (typu - Scena I - przyłot na stację, Scena II - apel i obiad), albo też chronologicznej (Scena I - poranek, Scena II - południe). Oczywiście łączenie obu metod jest jak najbardziej na miejscu.

Przy każdej scenie postaraj się podkreślić zewnętrzne zagrożenia, jakim będzie poddany w jej trakcie bohater. Taki przejrzysty konspekt pozwoli wszystko łatwo zapamiętać i nie pominąć niczego, co mogłoby dodać grze tempa i energii. Oczywiście, jeśli nie korzystasz z grafu, w opisie każdej sceny mile jest widziana jak największa ilość słów: „jeżeli”, „gdyby”, „w wypadku”. Postaraj się uwzględnić choćby najważniejsze możliwości rozwoju akcji.

Na koniec warto zawrzeć sugestie, mówiące o dalszych losach bohatera i innych sprawach, jakie powinieneś przekazać w epilogu. Warto naprawdę o to się postarać, bo zauważyłem, że składny, elegancki epilog po pełnej emocji przygodzie sprawia graczom wiele przyjemności.

Podsumujmy zatem przepis na przejrzystą opowieść: rozbudowany rys tła i postaci, spis konfliktów sił Światła i Ciemności, graf przedstawiający możliwe drogi rozwoju fabuły, podział akcji na sceny i akty, spis zagrożeń i sugestie dotyczące epilogu i możliwych zakończeń.



Przykład

Do pradawnej, podwodnej świątyni ma zostać wysłana misja badawcza. Tkacze Światła drżą, bo wiedzą już, że obudzi ona pradawne zło. Chcą za wszelką cenę powstrzymać ekspedycję, wiedzioną przez szalonego doktora, znajdującego się pod wpływem ciemności (to on jest "węzłem losów"). Mają nadzieję na zwycięstwo, bo według Ksiąg Przeznaczenia ekspedycja powiedzie się tylko wtedy, gdy na jej pokładzie pojawi się Shuahmar Mjembe z RPA. Tkacze nie mają na razie pojęcia dlaczego. Oczywiście Opiekun Przeznaczenia wie, że ten człowiek przypadkiem pomoże odnaleźć świątynię, zwracając uwagę na dziwny odczyt sonaru, podczas gdy obsługujący go oficer na chwilę zaśnie. Gracze nie dowiedzą się tego jednak do ostatniej chwili. Jest zatem dwóch bohaterów i dwa punkty akcji - jeden w stanach, w trakcie przygotowań, a drugi w rodzinnej wiosce pana Mjembe, który ani myśli gdziekolwiek wyjeżdżać. Tkacze Ciemności mają przewagę jeśli chodzi o jednego bohatera, ale za to drugiego muszą nakłonić, żeby w 12 dni przebył pół kuli ziemskiej i znalazł się wśród zalogi misji.

Nietypowe opowieści

Jeśli rozegrasz ze swoją drużyną już wiele sesji, co jakiś czas, żeby nie znużyć się formą gry, możesz pokusić się o stworzenie opowieści niesza-blonowej, łamiącej niektóre założenia „Władców”. Przede wszystkim chodzi mi tu o frakcje i rozkład sił. Dlaczego zawsze ma być Światło i Ciemność? Zaprojektuj opowieść, w której wszyscy są Tkaczami Światła, ale bohater jest jednym z najgorszych i najbardziej diabolicznych psychopatów na świecie. Albo na odwrót - wszyscy reprezentują siły mroku, ale bohater to nieomalże święty.

Inną metodą jest umieszczenie w rozgrywce dwóch bohaterów. Uczestniczą oni we wspólnym zadaniu, tzn. i jednemu i drugiemu musi się coś udać, aby opowieść zakończyła się sukcesem.

Przykład takiej opowieści znajduje się obok w ramce.

W przykładzie zasygnalizowałem coś, co może być kolejną metodą na stworzenie nietypowej przygody. Idzie tu o tzw. warunki konieczne. Aby misja zakończyła się sukcesem, Tkacze muszą sprawić, żeby obok głównej osi fabuły bohater zrobił coś pozornie bez sensu, ale o wielkim znaczeniu dla ich przełożonych. Np. Adolf Hitler, oprócz przyjazdu do Berlina i zapisania się do partii faszystowskiej, musi przybyć w Alpy i narysować szkic, który zostawi w prezencie pewnej kobiecie.

Kolejna możliwość to odmienne warunki początkowe. Wyobraź sobie, na przykład, że fabuła Opowieści zaczyna się bardzo ostro i niebezpiecznie (dla bohatera oczywiście), a tymczasem wszyscy Tkacze zaczynają tylko z jednym Punktem Mocy. To dopiero emocjonująca rozgrywka.

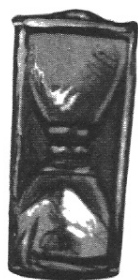
Jest jeszcze wiele innych metod - jak na przykład zakaz, lub nakaz używania określonych mocy, prowadzenie bohatera, który wie o Tkaczach i zdaje sobie sprawę z tego, że jest manipulowany, czy też prowadzenie bohatera, który stoi na granicy obłądzenia (brakuje mu np. tylko 2 punktów do jej przekroczenia).

Inną metodą na urozmaicenie sesji, jest wprowadzenie ciekawych, nowych elementów do fabuły opowieści. Po kilkunastu przygodach Tkacze mogą mieć dość ciągłego zajmowania się kolejnymi śmiertelnymi bohaterami. Choćbyś nie wiem jak się starał, sama formuła może zacząć nużyć. Najlepszym lekarstwem na znużenie jest tajemnica. A zagrać na ciekawości drużyny możesz na wiele sposobów.

Na świecie istnieją inne niż oni potęgi. Tkacze nie znają wielu z nich, a niektórych się lękają, jak choćby omówionych przeze mnie wcześniej Niszczycieli Losów. Bardzo dobrym pomysłem jest wprowadzenie do Opowieści takich właśnie „mocy trzecich”. Wyobraź sobie zdziwienie Tkaczy, którzy pierwszy raz w życiu poczują, jak coś potężne-

go blokuje ich próbę użycia mocy. Jak będą zdziwieni, kiedy nagle bohatera otoczy antypole, a coś potężnego zacznie przedzierać się do niego przez zasłonę światów.

Demony, ziemscy magowie i szamani, potężne, skwierczące od mocy artefakty, tajemnicze istoty silniejsze i starsze od Tkaczy, które pomagają lub szkodzą bez żadnej widocznej przyczyny, bogowie i półbożkowie, którzy starają się wpłynąć na bohatera i jego otoczenie aby zrealizować własne cele - te i wiele innych motywów urozmaici doskonale opowieści. Może nawet postanowisz umieszczać w każdym kolejnym scenariuszu drobną wskazówkę (niedokładnie wymazane wspomnienia Tkacza etc.), aby wreszcie, pracowicie je łącząc, Tkacze Losów zdali sobie sprawę, że oni również są manipulowani, przez jakieś całkiem nieznanne, potężniejsze istoty? Decyzja należy jak zwykle do ciebie, ale taka fabuła może przykuć graczy na kilka, a nawet kilkanaście opowieści.





Marek Flawiusz Krasus stał na przedzie barki, próbując przebić wzrokiem mgłę wiszącą nad wodą. Okręt kołysał się leniwie na falach, pchany przez kwadratowy żagiel. Nieopodal oparci o drewniane barierki, siedzący na pokładzie legionści grali w kości. Zwierzęta pociągowe, nieprzywykłe do morskich podróży, porykiwały żałośnie. Tymczasem na horyzoncie wciąż nie było nawet zarysu białych klifów Brytanii. Marek zauważył, że załoga statku zaczyna być poważnie zaniepokojona. Podszedł do wpatrującego się w mgłę marynarza i spytał go: "Co się stało! Nie powinniśmy być już w porcie!". "Tak, panie!" odrzekł tamten "Wygląda na to, że zniosło nas z kursu, a przez tą mgłę nie widać gdzie jesteśmy". W tym momencie barką zakolysało mocniej. Potem jeszcze raz i jeszcze. Fale szybko zaczęły rosnąć...

Wstęp

"Powrót do domu" to pełen, rozbudowany scenariusz opowieści. Przeniesie Twoich graczy w realia starożytnego Rzymu pod panowaniem Antonina Piusa (131-168 n.e.). Oczyma bohatera, młodego centuriona Rzymskiej armii, zobaczą oni dzikie, zamglone równiny Albionu i potężny Wał Hadriana, na północ od którego rozciągają się ziemie barbarzyńskich Piktów. Wielowątkowa fabuła skonfrontuje ich nie tylko ze sobą, ale i z mocami nadprzyrodzonymi oraz szaleństwem, które ogarnie bliską Markowi osobę. Zapraszam więc do czytania, a później, oczywiście, do gry!

Na zakończenie wstępu podam jeszcze kilka orientacyjnych danych. Ta dwuaktowa Opowieść powinna zająć około sześciu godzin, ale jeśli Tkacze będą naprawdę zapamiętałe między sobą walczyć, może się to przedłużyć. W takim wypadku każdy akt powinien zająć osobną 4-5 godzinną sesję. Ilość Tkaczy biorących udział w Opowieści może być w zasadzie dowolna. Poziom trudności jest średni, choć jest kilka bardzo niebezpiecznych dla bohatera sytuacji.

Osoby dramatu

Marek Flawiusz Krassus - Główny bohater. Jak dowiedziałeś się ze wstępu, to młody centurion w armii cesarstwa. Dowodząc manipulem ekwitów wslawił się odwagą w udanej kampanii przeciw Dakom, gdzie w trakcie bitwy zastąpił poległego przywódcę legionu. Marek ma wielkie ambicje, a jego największą bolączką jest to, że wielu sugeruje jakoby karierę zawdzięczał tylko ojcu, który jest prokonsulem Brytanii. To spokojny, odważny i zrównoważony (Poziom Oblędu = 12) żoł-

Przygoda: Powrót do domu

nierz. Wychowany w tradycyjny, rygorystyczny sposób, jest bardzo posłuszny wobec ojca. Nie potrafi mu jednak wybaczyć, że ten, po śmierci matki, wziął sobie za żonę tubylkę. I to ponoć związaną z mrocznymi siłami.

Oktawian Grako Krassus - Głowa rodu Krassusów, pełniący funkcję prokonsula. W młodości dowodził legionem na północnym pograniczu. To ponury, potężnie zbudowany mężczyzna o ciele porośniętym bliznami i głębokimi zmarszczkami. Niewiele mówi i jest bardzo wymagający wobec członków rodziny. Stosunkowo najlepiej traktuje Marka. Antoniuszowi wypomina wciąż, że nie wziął się za służbę wojskową, tylko marnotrawi czas na różne bzdury, a Otylii nie może darować, że jest tak chorowita i niweczy wszelakie małżeńskie plany. Oktawian jest pod ogromnym wpływem Vestry - swojej drugiej żony, będącej w rzeczywistości piktyjską czarownicą. Jego umysł, z przyczyn omówionych dalej, jest już poważnie nadwyrężony. Ma Próg Obłądzenia równy 11, ale otrzymał już osiem punktów.

Vestra - córka jednego z lokalnych wodzów, podległych rzymskiemu prokonsulowi. Posądzana o to, że rzuciła na Oktawiana urok, w rzeczywistości bardzo go kocha i próbuje chronić. Tego wszelako dowiedzą się Tkacze bardzo późno. Nie jest związana z mrocznymi bóstwami tylko z Meane, kaledońską boginią życia. Jej wygląd wydaje się jednak temu przeczyć. Ma długie, ciemne włosy, ostre rysy twarzy i szyję pokrytą tatuażami. Nosi się przeważnie na czarno.

Antoniusz Publiusz Krassus - brat Marka. Zamiast kariery wojskowej ten dość urodziwy młodzieniec o wiecznie rozmarzonych oczach oddał się filozofii i poezji. Jego literackie próby są oceniane dość wysoko, ale solą w oku jest mu to samo podejrzenie, które motywuje do wojennego bohaterstwa Marka - że sukces to zaśluga nazwiska a nie czynów.

Otylia - młodsza siostra Marka. Mimo bardzo bladej cery i chorowitego ciała, uważana za ładną. Niestety większość czasu spędza w łóżku, często zapadając na wszelakie choroby. Przez nią cały czas w domu przebywa medyk i kapłan. Otylia cierpi, bo jest ciekawa świata, lecz ojciec, w obawie o jej zdrowie, rzadko pozwala wyjść jej na zewnątrz.

Lepidia - dziesięcioletnia dziewczynka, najmłodsze z rodzeństwa Marka. Nie widziała go przez pół życia i będzie z początku bardzo się go bała. Jest jednak bez-

cennym źródłem informacji o życiu rodziny i bohater powinien ją sobie jak najszybciej zjednać.

Co wydarzyło się dotąd?

Historia zaczęła się pół roku temu, gdy pijany rzymski żołnierz zakłócił rozgrywaną się w lesie ceremonię ku czci boga ziemi i śmierci - Crumha Callaha. Rozsierdzeni tubylcy zamordowali go. Na represję ze strony Oktawiana nie trzeba było długo czekać. Już następnego dnia spalili świątynię bożka i osobiście poćwiartowali jego kapłana. Reszta wyznawców została wybatożona i rozpedzona, a ich religia została oficjalnie zakazana. Kapłan Crumha przed śmiercią rzucił na Krassusa straszliwą klątwę, która ma go doprowadzić do obłądzenia.

Młoda, poślubiona niecałe trzy miesiące wcześniej Vestra wyczuła coś złego w zachowaniu Krassusa i starała się znaleźć tego przyczynę, ale od kolejnych prób odciągnęła ją kolejna - tym razem bardzo poważna choroba Otylii i złe moce, które zaczęły nocami podchodzić pod sam próg domostwa. Domownicy zmianę zwyczajów Oktawiana złożyli na karb uroku, którym rzekomo obciążyła go barbarzyńska wiedźma.

Tymczasem Marek został czasowo zwolniony ze służby, aby powrócić do rodziny, z którą ostatni raz widział się cztery lata temu. O śmierci matki dowiedział się listownie, podobnie jak o pojawieniu się w domu Vestry i niecierpliwie się bardzo, aby zobaczyć, jakie układy panują teraz w Villa Krassa. Nie wie, że wokół jego osoby rozpęta się prawdziwe piekło.

Jakby tego było mało, wśród dzikich plemion, mieszkających po drugiej stronie Wału, zapanowało ostatnio poruszenie. Z pustkowi przybył tajemniczy, pokryty siatką blizn osobnik, który mimo zakrytej twarzy zdołał zjednać sobie wielu wodzów. Obiecał, że starzy bogowie tej krainy pomogą im, jeśli wystąpią przeciw Rzymskiemu panowaniu i przekroczą Wał, aby zepchnąć najeźdźców do morza.

Szkic fabuły i konflikty

W grze biorą udział trzy siły, w tym dwie nadprzyrodzone. Pierwsza to kapłan, który jest owym tajemniczym przywódcą. Powstał z grobu i pała rządzą zemsty. Ześle naturalne i nienaturalne kataklizmy na rodzinę Krassusów, której tymczasem grozi jeszcze inne zagrożenie. To szaleństwo ojca nawiedzanego przez koszarne sny. Pozostaje jeszcze Vestra i jej magia, która zostanie jednak uznana z początku za złe uroki i czary. Zaraz po

przyjeździe Marka umrze Otylia, a wina za to spadnie właśnie na Vestrę.

W to wszystko wplątany będzie Marek. Dlaczego jest węzłem losów? Otóż jeśli przegra, szalony Oktawian nie będzie w stanie stawić czoła najazdowi, a wszystkie południowe prowincje Brytanii zostaną spalone i splądrowane. Znow staną kaplice ku czci mrocznego Crumha Callaha. Natomiast gdy Marek okaże się skuteczny, obrotni Wał i być może zostanie nawet prokonsulem. Ojciec bowiem musi zostać usunięty ze stanowiska. Tutaj też leży pole popisu dla Tkaczy, bowiem Marek może dopuścić się okrutnego ojcobójstwa, albo też pracowicie przekonać całą rodzinę i domowników, że Oktawian postradał rozum. Oczywiście będzie to trudne, tym bardziej że głowa rodu spodziewa się właśnie podobnej rzeczy. Część jego koszmarów dotyczy synów i opowiada o tym, jak próbują oni go zabić i zająć jego urząd. Kolejny aspekt dotyczy tego, co zrobi Marek po zwycięstwie. Jak odniesie się do przegranych?

Podsumowując konflikty światła i ciemności dotyczą następujących spraw:

- Czy prowincje zostaną uchronione przed rzezią?
- Czy ojciec zostanie pozbawiony funkcji, czy będzie dalej rządził, pozbawiony zmysłów?
- Czy Marek zabije go, czy usunie w pokojowy sposób?
- Czy ożywiony kapłan zostanie pokonany, czy też stanie się tyranem plemion północy?
- Czy Vestra zginie oskarżona o czarną magię i urok?
- Czy Antoniusz i Lepidia przeżyją piekło, jakie rozgorzeje pomiędzy Markiem a ojcem?
- Czy Marek będzie litościwy dla przegranych?
- Czy świątynie Crumha Callaha zostaną odbudowane?

Jeśli prowadzisz spis ingerencji i opisujesz Tkaczom momenty przełomowe w linii losów, to rozwiązanie każdej z tych kwestii przesunie znacznie balans przeznaczenia w stronę odpowiedniej dla rozwiązania mocy. Możesz nagrodzić tryumfatorów Punktem Mocy.

Przebieg Opowieści

Oczywiście wszystko co tu przeczytasz to tylko prognozy. Akcja może potoczyć się inaczej, w zależności od działań Tkaczy Losów. Poza tym fabuła będzie się rozwijać w różnych kierunkach, odpowiednio do decyzji Marka.

Akt I - Nowe porządki w Villa Krassa:

Scena I - Przeprowa. Zaczynij narrację na barce, przepływającej się do Brytanii. Pod wpływem klątwy kapłana, obejmującej także dzieci Oktawiana, statek straci kurs i wpadnie w szalejący sztorm. **Zagrożenie:** bez ingerencji barka zostanie roztrzaskana a bohater zginie.

Scena II - Droga Marka do Villà Krassa z wybrzeża. Konna jednodniowa podróż, pod ochroną dekuriona i kilku legionistów, nie przebiegnie bez niespodzianek.

We mgle okrywającej wzgórze, przez które wiedzie szlak, Marek usłyszy dziwne głosy. Jakby niski rumor i chrobotania dobiegające spod ziemi. Kosztuje to wszystkich 1 PO. Przyczyną są ogromne, skalne robaki, słudzy i postannicy kapłana, które rozpełzają się po prowincji w oczekiwaniu na sygnał do ataku. Zwęszyły Marka, ale nie pojawiają się przy uzbrojonej eskorcie. **Zagrożenie:** Marek będzie chciał za wszelką cenę zbadać źródło hałasów. Jeśli oddali się od eskorty, spod ziemi wystrzelą obrzydliwe kształty, które rzucą się do ataku (2 PO). Wtedy tylko ingerencja pozwoli mu uciec. Gdyby zszedł z gościńca wraz z eskortą, robaki również zaatakują, lecz mogą zostać odparte, mimo śmierci kilku żołnierzy.

Scena III - Powrót do domu. Przy bramie Marek zostanie przywitany przez prawie wszystkich członków rodziny. Zwróci uwagę na wielką przemianę jakiej przeszedł ojciec. Zacznie podejrzewać o to Vestrę, której wygląd od początku mu się nie spodoba. Otylia nie wyjdzie na spotkanie, bo leży ciężko chora w łóżku. Marek może ją odwiedzić (a wtedy zwróci uwagę na dziwny zapach jej pościeli i włosów), a także porozmawiać ze służbą (która opowie o podejrzeniach wobec Vestry i o tym, że w nocy odwiedza ona pokój Otylii). Vestra i Oktawian są odporni na większość prób użycia mocy. Pierwszą chroni moc jej bogini, a drugiego - zły czar.

Scena IV - Pierwsza noc. Marek będzie miał koszmarny sen, w którym stawia czoło na murze, w wirze bitwy, potężnej, opancerzonej sylwetce (to kapłan) i ginie przytłoczony jej zdolnościami. Budzi się z krzykiem i prawdopodobnie pójdzie zobaczyć, czy pogłoski są prawdziwe. Vestra rzeczywiście zakradnie się do pokoju Otylii i będzie odprawiać nad jej łóżkiem tajemnicze rytuały, paląc różne zioła. Przyłapaną powie, że to w celach leczniczych. Zасыpiając marek usłyszy za oknem hałasy.

Scena V - Poranek. Otylia zmarła we śnie. Vestra wygląda raczej na przestraszoną niż smutną. Oktawian szaleje, rozbijając kilka mebli (zyskuje 2 PO i jest na granicy obłądę). Marek może mieć własne podejrzenia. Vestra nalega, aby spalić szybko ciało, ale ojciec chce, żeby poleżało ono zgodnie ze zwyczajem w kaplicy, do czasu kiedy przybędzie kapłan z balsamami. Ostatecznie stanie na wersji tej osoby, którą poprze Marek. **Zagrożenie:** jeśli Otylia nie zostanie spalona, tej nocy powstanie jako strzyga, zabije kilku służących i wejdzie do pokoju Marka. Ten, bez ingerencji, da się zaskoczyć i polegnie. Zbadanie pokoju Otylii zaowocuje znalezieniem śladów rytuałów odprawianych przez Vestrę, jak również tajemniczych śladów pazurów na zewnętrznej stronie okna. Lepidia powinna nabrać już zaufania do Marka i może opowiedzieć mu o coraz dziwniejszym zachowaniu ojca i hałasach, jakie co noc słyszy za oknem. Lepidia ufa Vestrze i mówi, że "nowa mama jest bardzo dobra".

Scena VI - Popołudnie. Jeden z pastuchów wraca z alarmującą wiadomością. O poranku tajemnicze stworzenia zabiły wiele koni. Ich ciała są zmiażdżone. Marek może pojechać na inspekcję. Jeśli widział już czerwie, stwierdzi łatwo, że to ich sprawa. Jeżeli wszystkie

stada nie zostaną tego dnia wycofane z pastwisk, zginie jeszcze pięć koni i dwóch pastuchów. Po obiedzie przychodzi zwiadowca z raportem o ruchach plemion za wałem, ale rozgoryczony po stracie córki Oktawian nie będzie chciał go widzieć. Marek może obejrzeć raport, z którego wynika, że piktowie łączą siły i mogą przygotować atak na niespotykaną skalę. Zwiadowca wspomni mu, że Oktawian dawno nie wizytował garnizonów i że z żołnierzami dzieją się złe rzeczy.

Scena VII - Marek wybiera się na inspekcję sił. Jeśli do tego dojdzie, stwierdzi, że stan IV Legionu Brytyjskiego, który obsadza ten odcinek wału, jest fatalny. Prawie połowa żołnierzy zapadła na dziwne choroby. Wszyscy są bladzi i wynędzniali. Niektórzy słyszeli odgłosy dochodzące spod ziemi i są przerażeni. Oktawian przestał interesować się swoimi podwładnymi parę miesięcy temu. Od tego czasu nie dostali żadnego rozkazu. Marek stwierdzi, że większość oddziałów znajduje się w garnizonach, a stanowiska i strażnice na murze są słabo obsadzone. Parę godzin ciężkiej pracy i jeżdżenia od miasteczka do miasteczka pozwoli mu przegrupować legion, ale będzie musiał kłamać, że działa z polecenia ojca. **Zagrożenie:** jeden z legionistów pójdzie donieść Oktawianowi o działaniach syna. Jeśli tak się stanie, Marka czeka straszliwa kłótnia. Oktawian, żeby pokazać kto dowodzi, odwoła wszystkie rozkazy syna nawet nie zastanawiając się nad jego argumentami. **Zagrożenie:** Marka, krążącego między garnizonami a wałem, może spotkać przygoda podobna do tej ze sceny II.

Scena VIII - Wieczór i druga noc. Po kolacji do Marka przyjdzie kilku służących prosząc go, aby uwięził i obezwładnił Vestrę. Posądza się ją o śmierć Otylii, a teraz widziano ją, jak wychodziła z pokoju Antoniusza. Badanie pomieszczenia wykaże tajemnicze znaki wysypałe ledwo widocznym proszkiem na parapecie. Może to zostać uznane za dowód winy. Jeśli Vestra zostanie obezwładniona i zamknięta, to najpewniej zginie na skutek linczu, kiedy Marka w następnym akcie będzie przebywał poza domem. Niezależnie gdzie znajdzie się Vestra, w nocy wezwie Marka do siebie i powie mu, że miała sen, zesłany przez swą boginię i że Marek musi natychmiast udać się do starej wyroczeni mieszkającej na opustoszałych, otoczonych złą sławą bagniskach kilkanaście mil na południowy zachód od Villa Krassa. Tam, wedle snu, dostanie wskazówki dotyczące zdarzeń w domu i w całej prowincji. Oczywiście Marek może nie zaufać Vestrze. W końcu może go ona ciągnąć w pułapkę.

Akt II - Zło wychodzi z ukrycia

Scena I - Poranek. Słońce jest jakby bledsze niż zwykle i zaciągnięte ołowianymi chmurami. Dzień będzie ciemny, zimny i ponury. Jeśli Marek rusza na bagniska, będzie śledzony przez robaki. **Zagrożenie:** zaatakują one w pierwszej dogodnej chwili. Jeśli młody Krassus nie ma konia, lub licznej ochrony, pomoże tylko ingerencja. Na samych bagniskach, niedaleko od chaty, w rzadkim, wymarłym lesie Marek wpadnie w zasadzkę. **Zagrożenie:** tutaj nie pomoże żaden koń, ani ochrona. Tylko ingerencja jest w stanie uratować Marka i tych, którzy



poszli z nim na tą wyprawę. Po zwycięskiej bitwie bohater może uznać, że nie ma sensu szukać dalej i że to właśnie miał znaleźć, według planu Vestry. Jeśli jednak poszuka dalej, odkryje wspomnianą chatkę. Wyrocznia to starucha nosząca wszystkie zewnętrzne cechy wiedźmy, a jej dom wypełniają paskudne zwierzęce truchła i cuchnące mikstury (czy można zaufać takiemu wróżowi?). Rada, wyciągnięta z wnętrza skóry, brzmi: "Wróg i przyjaciel ugodzi cię dziś w plecy sztyletem, krew twoja zginie, gdy słońce stanie w zenicie, a opuszczeni i bezbronni padną ofiarą złego, spotkasz to, co nie umiera i tylko ogień je zgasi, twe serce stoczy robak zemsty, bacz czy dobrym ci będzie doradcą". Pierwsza część odnosi się do ojca, który dziś oszaleje ze szczętem i odegra wielką rolę w krwawych wydarzeniach finału. Druga ostrzega przed śmiercią brata i powiązaniem z nią linchem Vestry. Trzecia odnosi się do zbliżającej się konfrontacji z kapłanem. Czwarta opowiada o wydarzeniach, które rozegrają się po wielkim finale.

Scena II - Południe. Mała Lepidia rano nie wstała z łóżeczka. Objawy jej choroby są bardzo podobne do tej, która powaliła Otylię i która dręczy legionistów. Oktawian ciężko bije Vestrę, o ile nie przeszkodzi mu w tym Marek. Jeśli tak się stanie, Oktawian rozkaże służbie pojmać go i zamknąć dobrze w pokoju. Godzinę potem przyjedzie poraniony żołnierz z alarmującą nowiną. Jedną z ważniejszych obronnych baszt rozszanych po wale zawałiła się, grzebiąc wielu ludzi. We mgle widziano piktyjskich zwiadowców podchodzących pod mury. Oktawian nie interesuje się tym zbytnio. Cały czas siedzi przy łóżeczku Lepidi, mamrocząc coś. Przyciśnięty przez żołnierza, w południe wyśle Antoniusza do zbadania sprawy. **Zagrożenie:** Antoniusz zginie niedługo po opuszczeniu willi, zaatakowany przez czerwie. Jedyłą szansą na jego uratowanie jest ucieczka Marka, który dogoni Antoniusza (może nawet uratuje go), i sam pojedzie na wał.

Scena III - Na wale. Sytuacja jest tragiczna. W murze powstała wyrwa, a cała wieża leży w gruzach. Ze stuosobowego garnizonu zdolnych do walki jest czterdzieści osób. Marek powinien natychmiast rzucić tu wszelkie rezerwy. Żołnierze ogarnięci są panicznym strachem bo w noc poprzedzającą zawalenie wieży słyszeli nieustanne chroboty dobiegająca gdzieś spod jej fundamentów. Kilku zwiadowców zginęło. Ich zmiażdżone ciała schowano szybko, ale mimo to koszmarnie plotki rozniosły się wśród ludzi. **Zagrożenie:** jeśli Marek pozwolił zamknąć Vestrę, a akcja rozwinęła się odpowiednio, może dojść teraz do jej linchu przez rozsierdzoną zaistniałym chaosem służbę. Oktawian, pogrążony w katatonii nie będzie oponował, a Antoniusz zbiera po miasteczkach resztki garnizonu, żeby przybyć na wał. Marek ma wybór, ryzykować i pozostać na wale, czy też powrócić do domu. Co do obu miejsc ma jak najgorsze przeczucia.

Scena IV - Wieczór. Do zmroku na wale nie dzieje się nic złego. Posiłki, jeśli dostały rozkaz, zdążą wzmocnić obronę. Gdyby Marek nie wrócił do domu wystarczająco szybko, znajdzie na dziedzińcu zmasakrowane ciało Vestry. Jeśli wróci, aby ją uratować narazi się na gniew

ojca, który spostrzeże, że opuścił on areszt. Oktawian zwymyśla syna od najgorszych ale nie podejmie konkretnych akcji. Choroba ostatniej córki przepełniła czarę. Ojciec jest już na wpół szalony i krąży po domu z błędnym wzrokiem. O zmroku przybędzie zdyszany posłaniec, mówiąc, że piktowie po drugiej stronie wału zapalili wojenne ognie na wzgórzach. Marka czeka ciężki wybór - zostawić dom, czy nie? Zlecić Antoniuszowi doglądanie siostry i pilnowanie ojca, czy też dowództwo nad obrońcami?

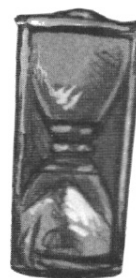
Scena V - Atak. Jeżeli bohater pojawi się na murze, zdąży tuż przed atakiem. Fala napastników będzie potężna. Siły kilku połączonych plemion, dowodzone przez mroczną figurę pokrytego bliznami wojownika o zakrytej twarzy, uderzą całym impetem na wyrwę. Na dodatek w kilku miejscach wyjdą spod ziemi wielkie czerwie, sięjąc chaos i panikę. **Zagrożenie:** bez jakiejś sprytnej ingerencji legionistów nie będą w stanie stawić czoła przeciwnikom. Nawet jeśli im się to uda, Marek stanie twarzą w twarz z kapłanem, który kosi żołnierzy niczym trawę. **Zagrożenie:** bez ingerencji bohatera przegra z ogromną siłą i wytrzymałością wskrzeszeńca. Nawet jeśli, odpowiednio wzmocniony, stawi mu czoła, wszystkie celne ciosy spełzną na niczym. Żadne rany bowiem nie są w stanie powalić kogoś, kto raz już umarł. Pomocny może być tylko ogień, jeśli Tkacze Losów na to wpadną i zasugerują to bohaterowi. Gdyby Marek polecił obronę Antoniuszowi, żołnierze Rzymscy zostaliby wycięci w pierń, a brat poległby w walce z kapłanem. Oczywiście wszystko mogłoby się potoczyć inaczej gdyby młodszemu bratu asystował Awatar.

Scena VI - Szaleństwo Oktawiana. Jeśli zaraz po odparciu ataku Marek, poraniony i zmęczony, wskoczy na konia i puści się galopem do posiadłości, ma szansę uratować Lepidę. Oktawian podpalił bowiem Villa Krassa i zabił próbującą go powstrzymać służbę. Vestra, jeśli żyje, starała się zdjąć z niego szaleństwo, ale straciła przytomność ze zmęczenia, nie będąc w stanie złamać mrocznego czaru. Antoniusz, jeśli był w posiadłości, wystąpił przeciw ojcu zbrojnie. Został ciężko poraniony i teraz leży na podwórku obok Lepidi. Nad nimi stoi, zataczając się, Oktawian z mieczem. Marek musi podjąć trudną decyzję. Czy rzucić się na ojca z bronią i zabić go, czy ryzykować jego obezwładnienie, lub dłuższą konwersację. Jeśli nie będzie działał szybko, Oktawian zabije dwójkę swoich dzieci, krzycząc, że są opętane przez złe moce. **Zagrożenie:** Oktawian w furii ma niemalże nadludzką siłę. Zabicie go jest możliwe, ale obezwładnienie niesie ze sobą ogromne ryzyko i będzie trudne. Bez pomocy Tkaczy Marek nie będzie w stanie podjąć na czas decyzji jak obejść się z ojcem.

Scena VIII - Zakończenie. Do płonącej Villa Krassa, niezależnie od tego ilu spośród Krassusów przeżyło, przybędzie żołnierz z meldunkiem, że grupy legionistów zaczęły palić i pacyfikować wsie tubylców po południowej stronie wału. Od Marka, a raczej od tego jak działali Tkacze i co teraz zrobią, zależy czy Marek rozkaże im przerwać, czy też poleci wyciąć wszystkich w pierń.

Podsumowanie

W epilogu opowiedz graczom jaki się stał Marek w wyniku zdarzeń i jakim był Prokonsulem. Wspomnij też o losach tych członków rodziny, którzy przeżyli. Jeśli ktoś zginął z winy Marka, wspomnij o złych snach, które z tej przyczyny go dręczą. Pamiętaj też, że niezależnie jak potoczy się sprawa ojca, bohater może sobie robić związane z nią wyrzuty. Na koniec przydziel Tkaczom Losów, w zależności od zaangażowania, dobrych pomysłów i ilości konfliktów rozstrzygniętych na korzyść własnej frakcji, 5-8 PD.



Wstęp

Poniższa opowieść różni się znacznie od "Powrotu do Domu". Przede wszystkim mało w niej elementów ponadnaturalnych, od których pierwszy scenariusz aż kipiał. Poza tym jest chyba nieco trudniejsza i dojrzałsza. Wymaga bardziej psychologicznego podejścia do bohatera i otaczających go postaci.

Historia opowiada w wielkim skrócie o twórcy i jego zmaganiach z demonami własnego umysłu. Toczy się ona w Londyńskiej dzielnicy biedoty, pod koniec XIX wieku, a tytułowy bohater jest ubogim i ambitnym poetą. Posiada wielki talent, wyobraźnię i (co czyni z niego osobą bardzo niebezpieczną) ogromną zdolność przekonywania.

Biedak nie wie, że wkrótce stanie się obiektem wyjątkowo zacieklej walki. Wszystko natomiast za sprawą dzieła, które na razie jest jeszcze tylko strzępkami myśli w jego głowie. James, zainteresowany filozofią i parapsychologią, napisze wkrótce rozprawę "O kształcie rzeczy". Potężni Tkacze drżą, bo z ksiąg przeznaczenia wynika, że dzieło będzie idealnie wiernym opisem świata i rządzących nim w rzeczywistości istot.

Cieżko przewidzieć w jaki sposób James wpadnie na swoje teorie. Czy zadziała przypadek, czy też jakiś złośliwy byt, zsyłający mu podszepty i sny? Nikt nie przejmowałby się też sprawą, gdyby książka została potraktowana jako fikcja i kupiona przez nielicznych. Wszystko wskazuje jednak, że będzie dokładnie na odwrót. "O kształcie rzeczy", napisane mistycznym, pełnym symboli językiem, zostanie biblią bohemy. Co gorsza - znajdą się ludzie władający mocą, którzy wezmą ją poważnie i zaczną badać postawione przez autora tezy. Zawiążą oni liczne, tajne kapituły zwalczające wpływ Tkaczy.

Z tym zagrożeniem trzeba sobie poradzić u źródła. Decyzja starszych Tkaczy jest prosta - dzieło ma nigdy nie powstać! Co do szczegółów nie ma jednak takiej zgody. Siły dobra chcą, aby James ustatkował się, związał z kimś i tworzył dalej poezję, odnosząc sukcesy, które sprawią, że na zawsze zapomni o filozofii. Siły zła pragną bezpieczniejszego rozwiązania. James musi rzucić całkowicie tworzenie, ma zostać odrzucony przez wydawcę i wyśmiany przez środowisko. Najlepiej też, żeby wyjechał z Londynu na prowincję.

W budowaniu ciekawej, odpowiedniej do czasu i miejsca narracji może Ci pomóc film "Całkowite Zaćmienie" Agnieszki Holland. Jeśli wdziałeś - odśwież znajomość, a jeśli nie - obejrzyj koniecznie. O wiele łatwiej będzie ci potem opisywać środowisko w jakim obraca się James, a także jego prywatne rozterki.

Poniższa opowieść jest długa i pełna spornych sytuacji. Jej poprowadzenie zajmie Ci zatem, zależnie od stylu narracji, 2-3 spotkań

Osoby dramatu

Oto cztery główne postacie, występujące w przygodzie. Z powodu ograniczonej ilości miejsca nie opisuję wszystkich bohaterów pobocznych. Nakreślenie ich będzie leżało w Twoich rękach, jeśli tylko gracze będą potrzebowali jakichś dotyczących ich szczegółów.

James MacDowhan - ubogi pisarz i poeta. Jest sierotą, a koszt jego studiów pokrywał wuj - średnio zamożny właściciel ziemski, zastępujący mu rodziców. Liczne ekscesy sprawiły, że Jamesa wyrzucono z uczelni (jego opiekun oczywiście o tym nie wie). MacDowhan związał się z Londyńską bohemą i wydał dwa tomiki wierszy oraz (pod pseudonimem) zbiór pikantnych opowiadań pt. "Z portowej dzielnicy".

Największym marzeniem Terrence'a jest opublikowanie dzieła, które wybije go ponad wszystkich Londyńskich twórców, a nawet ponad największych współczesnych. Pisarz sam jednak nie wie, jakiego rodzaju miało być to dzieło. Ostatnio jednak bardzo zainteresowała go filozofia.

MacDowhan jest bardzo porywczy i łatwo ulega skrajnym emocjom. Czasami, pogrążony w depresji, potrafi przez kilka dni nie wychodzić z domu i nie odzywać się nawet słowem. W inne dni obiega wszystkich swoich znajomych, godzinami opowiadając o nowych projektach.

Próg Oblędu Jamesa wynosi 11, lecz ma on już 3 PO. Jeśli granica poczytalności zostanie przekroczona, James zacznie żyć jak eremita, zajmując się tylko tworzeniem kolejnych, szalonych dzieł.

Terrence Alendorf - jedyny prawdziwy przyjaciel Jamesa. Ten młody, niski blondyn o nieprzeniknionej twarzy jest osobą bardzo cichą i cierpliwą. Pracuje jako robotnik w fabryce tekstylnej, ale jest zafascynowany bohemą Londynu, a w szczególności Jamesem. Sam nic nie pisze, ale uważnie czyta wszystko, co wpadnie mu w ręce. Przyjacielem opiekuje się w te dni, kiedy James wpada w katatonię. Przynosi mu jedzenie, załatwia za niego proste, codzienne sprawunki. Ma dodatkowy komplet kluczy do mieszkania.

MacDowhan ledwo zauważa poświęcenia Terrence'a i sądzi, że chłopak pomaga mu, bo ceni jego twórczość. Prawdziwy powód jest tymczasem nieco inny. Terrence jest homoseksualistą, całkowicie zafascynowanym Jamesem. Jest przy tym bardzo ostrożny i nieśmiały, nie zdradza się więc niczym. Młody Alendorf ma Próg Oblędu równy 10.

Przygoda: Objawienie Jamesa MacDowhana

Horatius Brewfoot - właściciel małej firmy, wydawca Jamesa i wielu innych podobnych mu poetów. Wydawnictwo "Chimera" Brewfoota prosperuje ostatnio bardzo dobrze - w atmosferze zbliżającego się fin de siecl, nowoczesna, proponowana przez niego poezja i literatura sprzedaje się licznie, mimo złych recenzji krytyków. Horatius wierzy, że James ma talent i z chęcią wyda mu nawet najdziwniejsze teksty. Tym bardziej, że kilka ostatnich pozycji przyniosło duże zyski, które można zainwestować w nierentowne, ale ambitne dzieło. Brewfoot jest ogniwem, które niełatwo będzie zaatakować Tkaczom, jeśli chcą przeszkodzić w ukazaniu się rozprawy Jamesa. To silny psychicznie człowiek o Progu Obłądzenia wynoszącym 13 punktów.

Sarah Morgan - młoda wdowa, zarabiająca opracowywaniem grafik do publikacji "Chimery". Pół roku temu weszła w gorący romans z Jamesem. Wkrótce jednak poeta związał się z Marią Connor - zwykłą, londyńską ulicznicą. Upokorzona Sarah publicznie obraziła go w trakcie odczytu w gronie przyjaciół. James w akcie zemsty przekonał Horatiusa, aby zerwał z nią umowę. Sarah Morgan zdecydowała się wtedy zamordować byłego kochanka. Jej Próg Obłądzenia wynosi 10, ale dziewczyna ma aż 5 PO.

Szkic fabuły

Założenia i zadania dla obu frakcji już znasz. Dodam tylko, że według starszych Tkaczy, James napisze pierwszą część swego dzieła w trzy dni - od 12 do 14 października 1892 roku. Akcja zaczyna się dwunastego rano. Jeżeli Tkaczom uda się sprawić, aby do wieczora ostatniego dnia James nie stworzył pierwszego rozdziału i zrezygnował z tworzenia dzieła, nigdy nie wróci już on do pracy.

Teraz przejdźmy do szczegółów - jakie są najważniejsze taktyki, które mogą zastosować Tkacze? Główni bohaterowie dają sporo możliwości zarówno sługom światła, jak i ciemności. Są aż dwie osoby, które Światło może wykorzystać, aby zbudować Jamesowi szczęśliwy związek - Sarah i Terrence. Ta pierwsza jednak może być łatwo wepchnięta przez ciemną stronę w obłąd. Poza tym trzeba będzie przekonać Jamesa, żeby darował jej winy, a ją samą odwieść od planów zabójstwa. Związanie Jamesa z Terrencem także będzie trudne, po poeta, choć posiada ukryte skłonności biseksualne, z początku będzie się brzydził zalotami przyjaciela.

Walka o to, aby James nie napisał swego traktatu, również nie należy do najprostszych. Totalna izolacja przez trzy dni nie zda egzaminu - za dużo wydawanej mocy, a James ma zbyt wielu znajomych, którzy nie da-

dzą mu spokoju. Zresztą wtedy żadna z frakcji nie osiągnie sukcesu, jeśli idzie o jego życie prywatne. Uderzenie w wydawcę jest, jak już pisałem, trudne. Tym bardziej, że dobrzy Tkacze raczej nie zechcą zrazić Brewfoota do twórczości bohatera. Ciekawą taktyką dla złych może być wykorzystanie wuja MacDowhana, ale podróż do Londynu zajmie mu półtora dnia. Wiadomość o wybrykach syna musi więc do niego dojść najpóźniej przed południem 13.

Niełatą taktyką będzie stałe zwodzenie myśli Jamesa i zajmowanie go czymś innym. Kłopot stanowi tu jednak Terrence. Młodzieniec korzysta z każdej okazji, żeby przejrzeć notatki swojego mistrza. Nie omieszką go powiadomić, jeśli okaże się, że (na przykład) James pisze dokładnie to samo co wczoraj. Jakby tego było mało, w trakcie trzech dni rozegra się kilka zdarzeń, które wpłyną na poetę inspirująca. Cudowne ocalenia i inne mało prawdopodobne przypadki będą dla niego dowodami, że nie myli się w swoim dziele. Powinieneś jeszcze wiedzieć, że napisanie pierwszego rozdziału to tylko półtorej godziny intensywnej pracy. Bohater zdąży więc nawet, jeśli zabierze się do pracy na krótko przed końcem opowieści.

Znając upodobanie graczy do topornych metod dodam, że fizyczne unicestwienie manuskryptu w ostatniej chwili nie oznacza zwycięstwa. W całej opowieści chodzi bowiem o to, aby przez trzy wyznaczone dni James rozmyślał się. Aby zapomniał o temacie, ew. uznał go za głupi i już nigdy do niego nie wrócił. Unicestwienie manuskryptu nie zmieni woli bohatera, więc będzie on mógł łatwo odtworzyć dzieło w najbliższym czasie. Rozkaz "nie pisz!" to żadne rozwiązanie, ponieważ rozkazy działają tylko przez kilka chwil. Nie mogą dotyczyć jakiegokolwiek dłuższej czynności. Nawet amnezja raczej nie zadowoli przełożonych graczy. Przeznaczenie lubi bowiem wracać na swój właściwy tor i ktoś, lub coś może kiedyś przypomnieć Jamesowi nad czym pracował.

Plan zdarzeń

Oczywiście znajdujący się poniżej plan służy tylko do celów orientacyjnych. Przygoda daje bowiem graczom wiele możliwości. Nie sposób przewidzieć jak będą wyglądały plany czy psychika Jamesa w danym momencie. Podobnie ciężko też stwierdzić, na jakim etapie będzie dzieło danego dnia. MacDowhan może mieć już napisane wszystko, a może nie mieć nic.

Akt I - Czwartek, 12 Października

Scena I - Południe. James budzi się, wciąż jeszcze obolały po całonocnej hulance. W głowie wirują mu dziwne



myśli. Zjada dwie kromki czerstwego chleba, siada do biurka i, jeśli nic mu nie przeszkodzi, zapisze w kilku zdaniach pomysły na nowe dzieło.

Scena II - Tawerna "Szalony Koni". Wieczorem przychodzi Terrence i przypomina Jamesowi, że tego wieczoru ma spotkać się w "Szalonym Koniu" ze znajomymi poetami. Winiarnia pełna jest ludzi. James wita się z przyjaciółmi, ktoś pyta go o plany. MacDowhan wyjawia co mu chodzi po głowie i budzi tym wielki podziw. Wrażenie jakie wywiera pomysł motywuje go do dalszej pracy. **Zagrożenie:** James nie zauważa, że do tawerny wchodzi Sara. Kiedy poeta zamówi dwa kieliszki absyntu, dziewczyna pod nieuwagą barmana dosypie do nich trucizny. Niezależnie od tego, jak zadziałają Tkacze spraw, aby James odkrył, że próbowano go otruć. Im większym szczęściem uniknął wypadku, tym gorzej dla graczy.

Scena III - Powrót do domu. Po długiej zabawie para pijanych przyjaciół zgubi się w drodze do domu. Bez pomocy Tkaczy będą nocować w bramie. Kiedy trafią do mieszkania, Terrence stwierdzi, że jest za późno, aby wracać do siebie. Obaj są pijani i lekka sugestia wystarczy, aby Terrence zaczął zalecać się do Jamesa. Jeśli tak się stanie, MacDowhan urządzi przyjacielowi straszliwą awanturę, a może nawet pobije go, lub wyrzuci z mieszkania. Okazja do zbitcia punktu, lub dwóch dla ciemnej strony.

Scena IV - Noc. James nie może zasnąć i zastanawia się nad kształtem świata. Na myśl przychodzą mu raz zrazem prawdziwe obrazy, łącznie z wizerunkami Tkaczy próbującymi wpłynąć na jego umysł. Gracze będą musieli nieźle się nagimnastykować, żeby dusić te myśli w zarodku.

Akt II - Piątek, 13 Października

Scena I - Białym świtem Sara podrzuca pod drzwi Jamesa zarżniętego kota. James budzi się i zjada przygotowane przez Terrencego śniadanie. Tego ostatniego już nie ma. James przelicza pozostałe pieniądze i stwierdza, że starczy mu zaledwie na bochenek chleba. Pakuje do teczki wszystkie swoje notatki i wyrusza do siedziby wydawnictwa "Chimera". Na schodach łapie go ładna, młoda sąsiadka. Nie wypłacili jej pensji, dziecko chodzi głodne. Okazja do zbitcia punktu, lub dwóch dla jasnej strony. Jeśli jednak MacDowhan da jej ostatniego funta, tym bardziej będzie czuł, że musi napisać coś wielkiego i to wkrótce.

Scena II - Oficyna Brewfoota. Niezależnie co znajdzie się w teczce, Brewfoot zachęci bohatera do dalszej pracy. Jest gotów dać mu małą zaliczkę, która pozwoli mu żyć do ukończenia dzieła. Jeśli Tkacze pozwolą, aby James pokazał wydawcy plany "O naturze rzeczy", ten będzie zachwycony i utwierdzi MacDowhana w przekonaniu, że ów traktat jest czymś niezwykle ważnym. Ponadto Brewfoot skontaktuje się wtedy z Jamesem w sobotę po południu, aby sprawdzić jego postępy.

Scena III - Manifestacja. Zaraz po powrocie do domu bohatera odwiedza Terrence. Robotnicy urządzili strajk i maszerują pod parlament. Przyjaciel namawia Jamesa, żeby poszedł tam razem z nim. **Zagrożenie:** jeśli tak się stanie, Tkacze znów będą musieli ratować bohatera. Komunistyczni agitatorzy podburzą tłum, który spróbuje zlinczować właściciela fabryki. Przybyła na miejsce policja konna otworzy ogień. Jeśli ocalenie będzie "cudowne", da to Jamesowi sporo do myślenia. Po powrocie - czas na pisanie.

Scena IV - Mieszkanie Nathana Relincka. Po zmroku MacDowhan i Alendorf idą na wieczorek poetycki do przyjaciela. Przy kilkunastu butelkach whisky i z udziałem kilku ulicznic, młodzi twórcy ochryplym głosem prezentują fragmenty swoich dzieł. James dostrzega mierność wszystkich prezentowanych utworów. Znów budzi się w nim pragnienie, aby wybić się ponad to wszystko czymś genialnym. Jeśli nic mu nie przeszkodzi, dzieli się z kolejnymi znajomymi swymi literackimi planami.

Scena V - Powrót. Znów ciemne zaułki Londynu i znów niespodzianka. **Zagrożenie:** tym razem Sara, za pożyczone pieniądze, wynajęła trzech twardych oprychów. Otaczają oni Jamesa i Terrence'a w jakimś pustym zaułku. Nie trzeba chyba mówić, że bez ingerencji ta przygoda skończy się śmiercią obu nieszczęśników. Tkacze zła mogą zarobić PM dopuszczając do brutalnej śmierci Terrence'a, ale James otrzyma wtedy PO. Jeśli Tkacze dobra planują pogodzić Jamesa z Sarą, to mogą skłonić go do przesłuchania jednego z bandziorów. Po użyciu sporej dawki przemocy wyjawí on gdzie mieszka pracodawczyni. Alendorf uważa, że należy ją doprowadzić przed sąd, lub zabić.

Akt III - Sobota, 14 Października

Scena I - Poranek. James ma okazję napisać co nieco, a Terrence idzie na drobne zakupy. Pamiętaj, że tej nocy MacDowhan znowu miał sny (to na wypadek, gdyby gracze potraktowali go wcześniej amnezją). Poza tym Alendorf cały czas dopytuje się jak idzie mu najnowsze dzieło.

Scena II - James, zmęczony pisaniem, decyduje się trochę rozerwać. W Hyde Parku o dwunastej jego znajomy wystawia swoją nową modernistyczną, jednoaktową sztukę. Bohater z przyjacielem opuszczają mieszkanie, ale nie wiadomo, czy będzie im dane dojść do celu. **Zagrożenie:** kiedy wszystkie próby pośredniego załatwienia sprawy speliły na niczym, Sara postanowiła własnoręcznie zabić Jamesa. Czai się w jego bramie ze sztylblem w dłoni. Bez ingerencji MacDowhan nie dostrzeże jej w porę i nie uniknie zabójczego ciosu. Jeśli Sara zostanie pojmana, zapewne dwie frakcje stoczą długą batalię o to, co z nią zrobić.

Scena III - Komisariat policji. Ta scena nastąpi wyłącznie, jeśli wcześniej James wziął udział w demonstracji. Tuż przed kutą bramą Hyde Parku aresztuje go czterech policjantów. Zarzut: udział w nielegalnym zgromadzeniu i podżeganie do zamieszek. Terrence stara się

uwolnić przyjaciela, biegnie do Brewfoota, który pisze, że całe piątkowe południe James spędził u niego. Jednakże frakcja ciemności raczej nie będzie chciała, aby Terrence zdołał wiadomość dostarczyć. Sprawa jest tym trudniejsza, że Tkacze powinni mieć już bardzo mało mocy. Tymczasem James uznaje, że jakaś potężna moc rzuca mu pod nogi kłody, aby uniemożliwić powstanie dzieła...

Scena IV - Popołudnie. Do Jamesa przychodzi Brewfoot. Jeśli James był na policji, to wydawca chce sprawdzić jak się on czuje. Jeśli nie był - Horatius wpada ze zwykłą towarzyską wizytą. Tak czy inaczej pyta jak idzie najnowsze dzieło. Terrence, jeśli czytał notatki, wychwala pomysły Jamesa.

Scena V - Finał. Ostateczna bitwa rozegra się w kameralnej scenerii. Terrence wyszedł odprowadzić Brewfoota (to w końcu niebezpieczna dzielnica). Jest tylko James, oświetlone przez świecę biurko i kartka papieru. Pora na ostateczne starcie, które zadecyduje o powodzeniu, lub niepowodzeniu Tkaczy.

Podsumowanie

Zakładam, że odpowiednio wiedziony przez Tkaczy James MacDowhan zrezygnował z napisania "O kształcie rzeczy". Pozostaje Ci tylko sprawdzić, jak ingerencje zaświatów wpłynęły na jego przyszłość. Może zostanie cenionym modernistycznym poetą i zamieszka z Sarą w wiejskiej posiadłości pod Londynem? A może, aresztowany przez policję, po odsiadce w brudnej celi zostanie odesłany do wściekłego wuja, który złamie raz na zawsze jego marzenia o karierze? Wszystko zależy od tego, która frakcja zatryumfowała w trakcie rozgrywki.

Za ukończenie tej długiej, wymagającej opowieści możesz przyznać swoim graczom 6-10 PD.



WŁADCY LOSU

Imię:

Mistrzostwo:

Punkty Mocy:

Punkty Zauważenia:

Punkty Doświadczenia:

Współczynniki:

Krąg Asysty

- Sugestia (koszt 1, mod. trudn. 0)
- Ukryta wiedza (koszt 2, mod. trudn. 0)
- Głos (koszt 2, mod. trudn. 0)
- Sen (koszt 3, mod. trudn. -1)
- Niezwykłe umiejętności (koszt 3, mod. trudn. -1)
- Amnezja (koszt 3-6, mod. trudn. -1/-2)
- Falszywe wspomnienia (koszt 3-6, mod. trudn. -1/-2)
- Nakaz (koszt 4, mod. trudn. -1)

Krąg Wpływów

- Sugestia (koszt 1, mod. trudn. 0)
- Halucynacja (koszt 2, mod. trudn. 0)
- Nakaz (koszt 2-6, mod. trudn. 0/-2)
- Opętanie (koszt 2-6, mod. trudn. 0/-2)
- Amnezja (koszt 3-6, mod. trudn. -1/-2)
- Uspokojenie demonów (koszt 3, mod. trudn. 0)
- Falszywe wspomnienia (koszt 3-6, mod. trudn. -1/-2)
- Wizje przyszłości (koszt 6, mod. trudn. -2)

Krąg Tworzenia

- Transformacja (koszt 1-4, mod. trudn. 0/-1)
- Stworzenie przedmiotu (koszt 2-6, mod. trudn. 0/-3)
- Mutacja (2-5, mod. trudn. 0/-1)
- Zagięcie przestrzeni (koszt 3-6, mod. trudn. -1/-2)
- Stworzenie istoty (koszt 3-8, mod. trudn. -1/-3)
- Sprowadzenie z nicości (koszt. 5, mod. trudn. -2)
- Zagięcie czasu (koszt 10, mod. trudn. -2)

Krąg Awatarów

- Upodobnienie (koszt 1 lub 3, mod. trudn. 0/-1)
- Ukryta Wiedza (koszt 1, mod. trudn. 0)
- Czytanie w Myślach (koszt 2-4, mod. trudn. 0/-1)
- Zejście do Świata Śmiertelnych (koszt 3, mod. trudn. 0)
- Porzucenie ciała (koszt 3, mod. trudn. 0)
- Zdolności nadprzyrodzone (koszt 3, mod. trudn. -1)
- Rozkazywanie Żywiotom (koszt 3-8, mod. trudn. -1/-2)
- Odesłanie demona (koszt 4-8, mod. trudn. -1/-3)

Krąg Mocy

- Przywołanie mocy (koszt 1, mod. trudn. 0)
- Przekazanie mocy (koszt 2 za 1, mod. trudn. 0)
- Kradzież mocy (koszt 3 za 1, mod. trudn. -1)
- Złamanie mocy (koszt i mod. trudn.
= 2x odpowiednie cechy kontrowanej umiejętności)
- Połączenie Mocy (koszt 3, mod. trudn. -1)

Sukcesy Tkacza:

WŁADCY LOSU



"Władcy Losu" to hybryda RPG i gry strategicznej. Pozwala bawić się postaciami o potężnych, paranormalnych zdolnościach, a jednocześnie jest emocjonująca jak "gra na giełdzie". Wymaga od grających nieustannego obmyślenia nowych, wyrafinowanych strategii.

Fundamentem systemu jest teoria mówiąca, że nad losem ludzi czuwają Tkacze, którzy w chwilach kluczowych przejmują na siebie odpowiedzialność za nakłanianie ich do Dobrego i Złego. Tkacze reprezentują przeciwstawne sobie siły; Dobro i Zło, albo Jasność i Ciemność - jakkolwiek by je nazwano. Gracze wcielają się w Tkaczy i obejmują "opiekę" nad pojedynczym człowiekiem. Są Wysłannikami Przeznaczenia i tworzą dwa przeciwstawne obozy, grające przeciw sobie. Nierzadko od tego, kto wygra, zależą dalsze losy całego świata.

Tkacze posiadają specyficzne cechy i oryginalne moce. Jest to system, w którym zamiast typowych cech (Siła, Zręczność itp.) mamy Asystę (moc wpływania na podopiecznego), Wpływy (oddziaływanie na otoczenie), Tworzenie (manipulowanie czasoprzestrzenią), Siłę Awatara (pozwalającą manifestować się w Świecie Śmiertelnych) i Moc. Dzięki szerokiemu wachlarzowi inspirujących zdolności, gracze automatycznie wpadają na zaskakujące, błyskotliwe rozwiązania, co daje wiele satysfakcji.

We "Władcy Losu" możemy grać w dowolnym okresie historii świata (np. Starożytny Rzym, Rewolucja Październikowa, podbój kosmosu) lub nawet w innych, fantastycznych uniwersach (jako nakładka na inne gry RPG).

Autor gry, **Krzysztof Piskorski**, to zdobywca nagrody Quentina w 2001 r. za najlepszy scenariusz („Krzyk kamienia”, MiM 7/8/2001).



Wydawnictwo PORTAL
Ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel. (0-32) 370 29 79
Fragmenty gry na www.rpg-portal.pl



Władcy Losu
Cena: 19,99zł
ISBN 83-914727-7-9

Wszelkie prawa zastrzeżone, kopiowanie bez zgody wydawnictwa zabronione