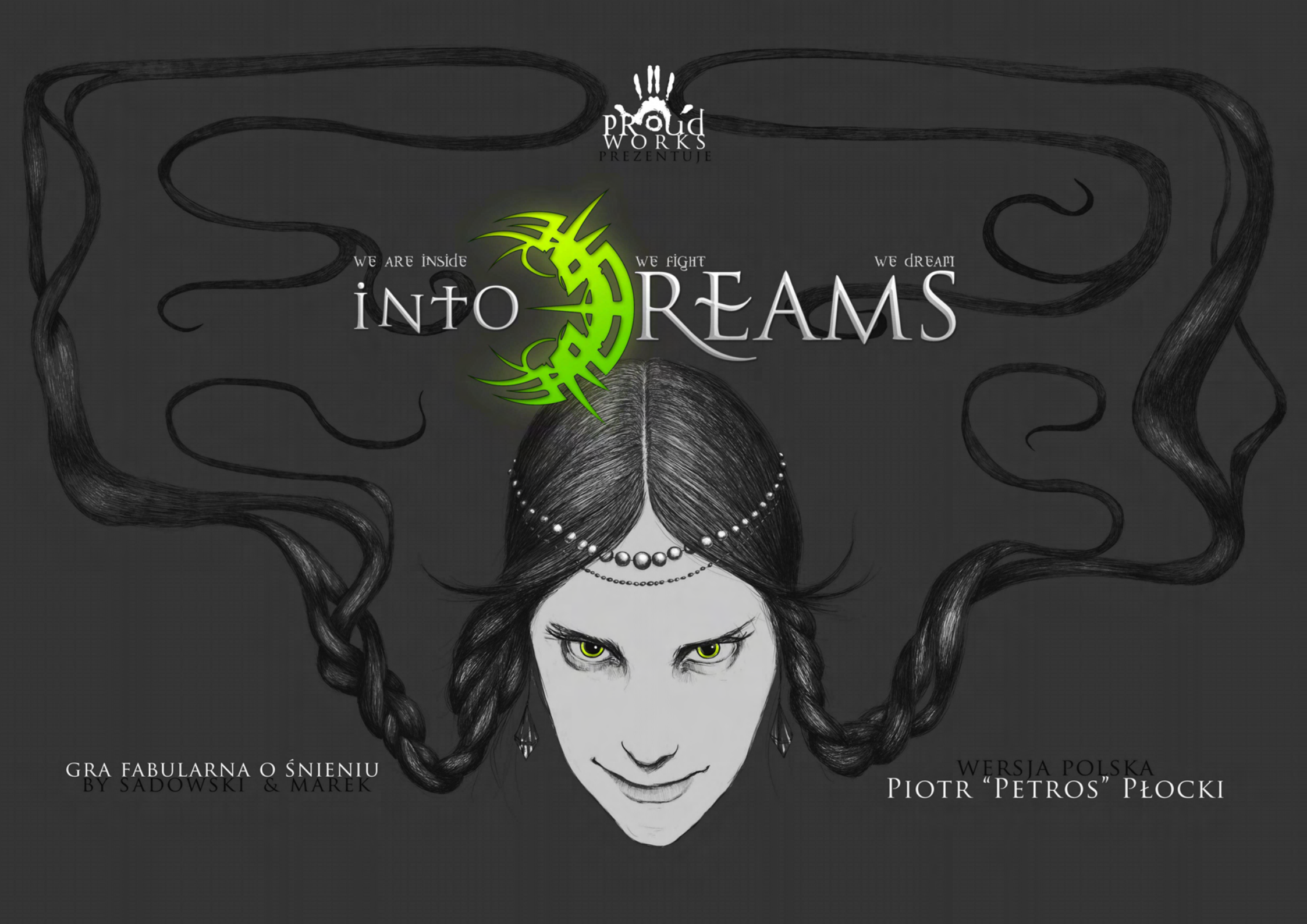
PROUD WORKS
PREZENTUJE

WE ARE INSIDE WE FIGHT WE DREAM

INTO DREAMS



GRA FABULARNA O ŚNIENIU
BY SADOWSKI & MAREK

WERSJA POLSKA
PIOTR "PETROS" PŁOCKI

INTO DREAMS

GRA FABULARNA O ŚNIENIU

VERSION | ONE

Wersja Polska - Piotr "petros" Płocki
pomoc w tłumaczeniu oraz dodatki - Alexander Ostrowski

Napisał Rafał Sadowski
Zilustrowała Basia Marek

logo i layout - Rafał Sadowski

2010

creative commons

PROUD WORKS

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Poland License. You are free to copy, distribute and transmit the work, and to create other works based on it. Click the Creative Commons icon above to learn more.

ŚWIAT SNÓW

„Gdyby człowiek mógł we śnie przejść przez raj i dostałby kwiat na dowód, że jego dusza rzeczywiście tam była, i gdyby, przebudziwszy się, dostrzegł kwiat w swej dłoni – ach, co wtedy?”

- Samuel Taylor Coleridge

Śniący,

Transmituję te słowa poprzez Radio Śmierci choć wiem, że tylko garstka z was to usłyszy.

Ludzkość jest na krawędzi samozagłady. Dzienny Świat staje się coraz mroczniejszy. Ludzkość bowiem jest niegodziwą, wiecznie głodną bestią o siedmiu miliardach głów.

Dla Ludzkości, Moralność jest żartem.

Inteligencja jest wadą.

Dusza jest mitem.

Miłość natomiast, jest tylko staromodnym określeniem seksu i tolerancji.

Jeżeli nic się nie zmieni, ludzka cywilizacja zakończy swą egzystencję w przeciągu nie więcej niż stu lat od tej chwili. Wysłuchajcie mnie! Skazaliśmy się na zagładę!

Nie lękajcie się jednak.

Bowiem my jesteśmy w środku. Walczymy!

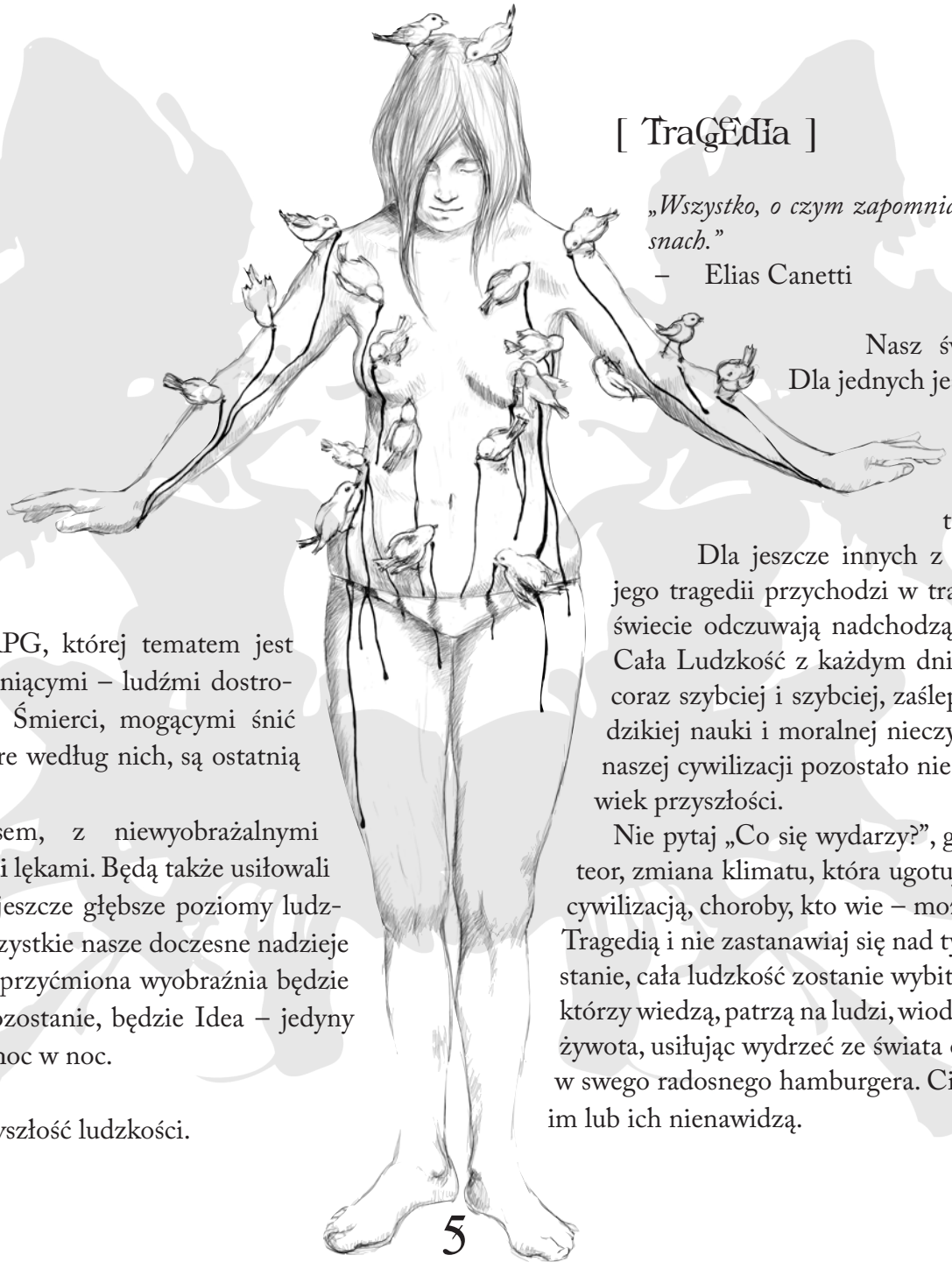
Każdej nocy, w trakcie waszych płytkich snów i koszmarów, dzielni mężczyźni, kobiety a nawet dzieci, toczą wojnę przeciwko naszej mrocznej przyszłości. Każdej nocy Śniący zanurzają się w lepki ocean Memoaru, tylko po to, by odzyskać Idee. Perły myśli. Diamenty podświadomości. Idee, których przeznaczeniem jest zmienić naszą przyszłość.

Nie lękajcie się zatem. Jesteśmy w środku. Walczymy. Śnimy!

Zapraszam was na głębsze płaszczyzny zbiorowej świadomości. Tej nocy nadaje Radio Śmierci, więc dostrójcie się i chodźcie z nami.

Zanurzmy się razem z nadzieją i dumą.

W Sny.



[GRa]

Into Dreams jest grą RPG, której tematem jest śnienie. Dosłownie. Gracze są Śniącymi – ludźmi dostrojonymi do tajemniczego Radia Śmierci, mogącymi śnić specjalne, unikalne Sny. Sny, które według nich, są ostatnią nadzieją ludzkości.

Będą walczyć z czasem, z niewyobrażalnymi łamigłówkami a także z własnymi lękami. Będą także usiłowali odnaleźć Klucze, które ujawnią jeszcze głębsze poziomy ludzkiej podświadomości. Dopóki wszystkie nasze doczesne nadzieje będą rozproszone, dopóty nasza przyćmiona wyobraźnia będzie rozdarta i jedyną rzeczą jaka pozostanie, będzie Idea – jedyny powód, by przechodzić przez to noc w noc.

Idea.

Panaceum na ponurą przyszłość ludzkości.

[TraGEdia]

„Wszystko, o czym zapomniałeś woła o pomoc w twopich snach."

– Elias Canetti

Nasz świat współczesny. Ziemia. Dla jednych jest miejscem radości. O nich mówić nie będziemy.

Dla innych jest wystarczająco mroczny taki, jakim go postrzegają.

Dla jeszcze innych z kolei, głębsze zrozumienie jego tragedii przychodzi w trakcie snu. Ludzie na całym świecie odczuwają nadchodzący chaos i grozę. Tragedię. Cała Ludzkość z każdym dniem, biegnie w jej kierunku coraz szybciej i szybciej, zaślepiona i w szale konsumpcji, dzikiej nauki i moralnej nieczystości. Prawda jest taka, że naszej cywilizacji pozostało nie więcej niż sto lat jakiejkolwiek przyszłości.

Nie pytaj „Co się wydarzy?", gdyż tego nie wie nikt. Meteor, zmiana klimatu, która ugotuje twój mózg, wojna z inną cywilizacją, choroby, kto wie – może atak zombie. Nazywaj to Tragedią i nie zastanawiaj się nad tym. To nastąpi, a gdy tak się stanie, cała ludzkość zostanie wybita w przeciągu kilku dni. Ci, którzy wiedzą, patrzą na ludzi, wiodących swoje nic nieznaczące żywota, usiłując wydrzeć ze świata odrobinę czasu i wcisnąć go w swego radosnego hamburgera. Ci, którzy wiedzą, współczują im lub ich nienawidzą.

To jest nasz świat, Ziemia. Dzień za dniem. Dzień za dniem coraz bliżej swej Tragedii.

[MemOar]

Co się dzieje z myślą po tym, jak ją stworzysz?
Co się dzieje z każdą nową nazwą, jaką ludzkość czemuś nada?
Skąd wielcy artyści i pisarze biorą pomysły?
Gdzie się znajduje podstawowa wiedza Ludzkości?

Wierzymy w istnienie takiego miejsca, gdzie każda myśl istnieje przed i po użyciu. Wierzymy w Memoar. Zbiorową Podświadomość Ludzkości. Można jej dotknąć. Niektórzy potrafią z niej czerpać.

Składa się ze strumieni myśli każdego człowieka, wzmocnionych prostymi, logicznymi myślami, oraz pokrytymi warstwami doświadczenia i oczekiwań. Wiersze, książkowe pomysły, teksty piosenek, wspomnienie twojej przeszłości – to wszystko tam jest.

Wszystkie ludzkie sny rodzą się w Memoarze i dlatego często zwiemy go Sennobrazem.

[RadiO Śmierci]

„Sny są wolne, więc uwolnij swe sny."
– Astrid Alauda

Otchłań Memoaru zamieszkuje…coś żywego. Coś inteligentnego i spójnego. Głos, który słyszą Śniący.

Nazywamy to Radiem Śmierci. Z chwilą gdy je usłyszysz, dowiesz się dlaczego. To będzie niczym tysiące szeptów zza grobu. Niczym szelest, martwy wicher, mrożący twój kręgosłup. Niczym ślad ostrzegawczego zapachu, którego jeszcze nie poczułeś.

Będziesz wiedział.

Tak czy siak to tam jest. Zdaje się, że zawsze było. Lecz wcześniej przemawiało do nas rzadko. Kto wie, może to zbliżająca się Tragedia pozwoliła nam to lepiej usłyszeć?

Dosięgło nas. Przemówiło. Powiedziało nam o Tragedii, a my czuliśmy, że to prawda. Następnie powiedziało nam o Ideach, a my wiedzieliśmy co musimy zrobić.

Czym więc jest Radio Śmierci? Istnieje na ten temat mnóstwo teorii. Pozwól, że przytoczę te najbardziej znane:

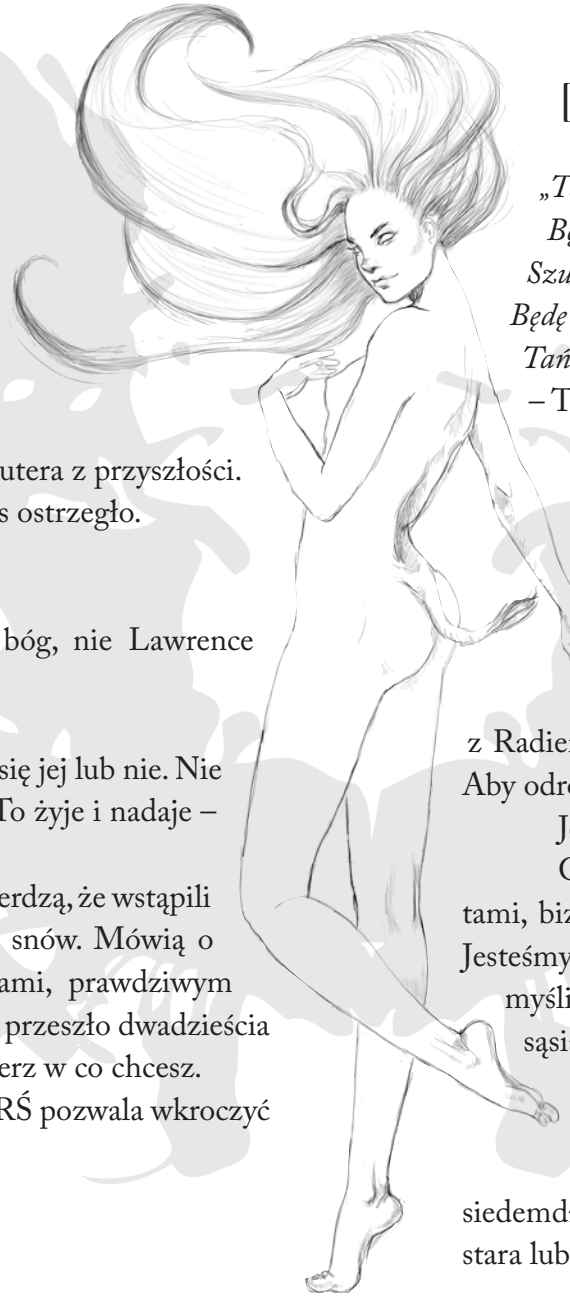
- To głos naszej umierającej planety.
- To Bóg lub Jego aniołowie.
- To swego rodzaju neutralny duch.
- To głos wszystkich tych, którzy kiedykolwiek umarli.
- To tylko potężny, przyjazny Byt.
- To transmisja obcej rasy.

- To tajny, rządowy projekt.
- To głos naszych instynktów.
- To wielki zbieg okoliczności.
- To istota z innej rzeczywistości.
- To Elvis. Tak, Król we własnej osobie.
- To sztuczna istota, która zyskała inteligencję z powodu aktywności naszych mózgów w nocy.
- To Sztuczna Inteligencja superkomputera z przyszłości.
- To złudzenie, które przypadkowo nas ostrzegło.
- To wiadomość od wróżek.
- To Szatan.
- To stary, dobry Morfeusz. Grecki bóg, nie Lawrence Fishburne.

Wybierz więc swoją wersję i trzymaj się jej lub nie. Nie sądzę by ktoś kiedykolwiek poznał prawdę. To żyje i nadaje – tyle tylko musisz wiedzieć.

Chociaż… Istnieją Śniący, którzy twierdzą, że wstąpili do RŚ podczas swoich podróży po krainie snów. Mówią o jakiejś Dolinie Głosów, miejscu poza Snami, prawdziwym źródle transmisji. Cóż, zajmuję się Śnieniem przeszło dwadzieścia lat. Nigdy nie widziałem czegoś takiego. Wierz w co chcesz.

Fakty sá takie, że podłączenie się do RŚ pozwala wkroczyć w Sny. Tak, w Sny, nie byle jakie sny.



[Śniący]

„Teraz, gdy spać położę się
Będę tańczyć w moim śnie
Szukać tego, jak powinno być
Będę tańczyć
Tańczyć w moim śnie.”
– Tina Turner „Dancing in my Dreams”

Zapomnij o tych fałszywych, tak zwanych „oneironautach”. Oni nie widzieli nawet powierzchni oceanu, w którym my co noc się zanurzamy.

Jesteśmy piratami! Jesteśmy cholernymi ninja, hakerami snu, potężnymi, bystrymi, zaradnymi. Pływamy w Memoarze, śnimy Sny, rozmawiamy z Radiem Śmierci, każdego dnia usiłujemy uratować Ludzkość. Aby odroczyć Tragedię lub jej uniknąć.

Jesteśmy także normalnymi ludźmi.

Gdy nie Śnimy, jesteśmy członkami rodziny, studentami, biznesmenami, robotnikami, kapłanami wszystkich religii. Jesteśmy gwiazdami rocka, opiekunkami do dzieci, plemiennymi myśliwymi w Afryce. Możemy być waszymi przyjaciółmi, sąsiadami, rywalami – możemy być nawet waszymi synami i córkami.

Wyliczyliśmy, że jeden człowiek na sto tysięcy, jest w stanie usłyszeć Radio Śmierci. Daje nam to około siedemdziesiąt tysięcy Śniących na Ziemi. Połowa z nich jest za stara lub zbyt chora aby Śnić. Połowa tej połowy, to dzieci poniżej

szóstego roku życia (wiek najmłodszego Śniącego o jakim kiedykolwiek słyszeliśmy). Wychodzi nam więc około siedemnaście i pół tysiąca aktywnych Śniących. Ponieważ około dwie trzecie z nich żyje w kiepskich warunkach, większość z nich nie zdaje sobie nawet sprawy z istnienia pozostałych Śniących, bądź nie mają siły lub czasu na Śnienie.

Pozostali? Cóż. Co byś zrobił, gdybyś spotkał kilku dziwnych ludzi w bardzo jaskrawym śnie, którzy usiłowaliby przekonać Cię, że zostałeś wybrany na bohatera przez Radio Śmierci? Taa...

Tak więc większość z nich spędza dnie na rozmowach z psychiatrami, braniu pigułek bądź w inny sposób lekceważą swoje dziedzictwo.

Nasze domysły? Na dzisiaj: Dwa tysiące aktywnych Śniących, którzy wiedzą co robią i znają pozostałych przez Internet czy inne media. Podzielone grupy ludzi z całego świata. Weźmy na przykład mnie. Tak jak już wspominałem, zajmuję się tym od dwudziestu lat. Znam osobiście siedemdziesięciu sześciu Śniących.

Dobra. Zostawmy liczby na razie.

Jak to robimy, zapytasz? To proste.

Podłączanie się do Radia Śmierci jest prawie niemożliwe, jeśli robisz to samemu. Co najmniej dwóch Śniących musi wkroczyć na ścieżkę tego samego Snu w tym samym czasie. Co jest w tym zabawne? Mieszkając w Berlinie raczej nigdy nie połączysz sił z mieszkańcem Tokio, ponieważ oni pracują, gdy ty śpisz. Dobra, złapałeś falę. Jesteś więc we Śnie. I możesz mi wierzyć, że poznasz różnicę między snem a Snem. Wszystko jest tam żywsze, prawdziwsze, zapamiętujesz każdą chwilę tam spędzoną. Świadome śnienie w porównaniu z tym, jest jak woda z tonikiem przy wódce.

Pierwszą rzeczą jakiej doświadczysz, będzie spotkanie innego Śniącego. Albo dwóch, trzech a nawet więcej. Ba, kiedyś zdarzało się Łowić Sny nawet w dziesięciu… Jeżeli to twój pierwszy raz, to poczujesz się dziwnie. To są prawdziwi ludzie i ty to czujesz. Rozmawiają logicznie. Dają ci maile i numery telefonów. Ty natomiast jesteś w stanie zrozumieć wszystko, niezależnie od języka jakim się posługują.

Zawsze staramy się traktować nowych łagodnie. Widzisz, możesz ześwirować i sprowadzić na nasze dupy fluktuacje Mary. Później ci to wytłumaczę. Tak więc jesteśmy mili dla nowych. Powoli im wszystko tłumaczymy. Jedni przystosowują się szybko. Pozostali natomiast…Sprawiają trudności. Co poniektórzy lądują w szpitalach, sam rozumiesz…

Zatem jeśli nowy pojawia się, gdy wy zbieracie się na Polowanie, jest on wówczas o wiele ważniejszy niż sam Sen. Zawsze możemy zapolować następnej nocy, nowy jednak jest cennym nabytkiem. Nieważne czy jest to dzieciak, niezła laska czy pomarszczony dziadek. Nie tylko chodzi tu o umiejętność Śnienia, lecz także o Rolę, jaką każdy ze Śniących musi odegrać. Niektórzy są Syrenami, inni potrafią latać a jeszcze inni są Skrybami, kartografami Memoaru. Wszyscy są warci setki Idei. Rolami jednak zajmiemy się później.

Pozwól mi teraz opowiedzieć o najważniejszym. Pozwól mi opowiedzieć o Snach.

[Sny]

„Śniłem, że mówię w innym języku,
Śniłem, że noszę inną skórę,
Śniłem, że byłem moją najmilszą,
Śniłem, że mam tygrysa naturę.

Śniłem, że Raj we mnie zamieszkał
I gdy oddycham, ogród wschodzi przy mnie,
Śniłem, że znam wszelkie Stworzenie,
Śniłem, że znam Stwórcy imię.

Śniłem – i był to sen najpiękniejszy –
Że sen mój spełnił się pewnego dnia
I zawsze żyć będziemy w radości,
Ty we mnie, a w tobie – ja.
– Clive Barker

O to w tym wszystkim chodzi.

Tak więc wszystkie ludzkie sny rodzą się w Memoarze. Tam się rodzą i tam umierają. Wierzymy, że zbliżająca się Tragedia uruchomiła reakcję obronną Memoaru. Częścią tego jest Radio Śmierci, a wynikiem – Sny.

Istnieją coś takiego jak wzory snów. Każdy człowiek może sięgnąć ku tym uniwersalnym opowieściom, uniwersalnym motywom, nawet w płytkim, zwyczajnym śnie. Sen o spadaniu, sen w którym jesteś nagi, sen o szalenie wysokiej wieży, sen o szeptach w mroku, sen o złym sobowtórze. To są echa prawdziwych Snów,. Snów, które znamy, nazywamy i w których Polujemy.

Sny są właśnie takimi uniwersalnymi zjawiskami. Każdy z nich jest próbą. Zamkniętą bramą, prowadzącą do Idei, bramą, którą musimy poznać i otworzyć. Czasem by natychmiast zdobyć Ideę, czasem by wejść w coraz to głębsze Sny. Często śnimy ten sam Sen dwa lub więcej razy, aby dokładniej go zbadać. Mamy swoje ulubione. Te znienawidzone także. Kiedy zamierzasz wyruszyć na poszukiwania konkretnego Snu, byłoby rozsądnie wziąć ze sobą kogoś, kto śnił już ten Sen. Istnieją też Śniący, zwani Skrybami, którzy uwielbiają katalogować Sny i nadawać im nazwy. Często służą jako zwiadowcy i przewodnicy w Memoarze.

Każdy sen składa się z kilku rodzajów podstawowych motywów, które zwiemy Kolorami. Cztery z nich znamy dogłębnie:

ONEIROS

Istota czystej wyobraźni. Ten kolor składa się z motywów fantastycznych, wirujących świateł, nieopisanego piękna, delikatności i najbardziej łagodnej sztuki. Niebiańska muzyka, zapach nieznanych perfum, nieludzko kunsztowne rzeźbienia, ogromne budowle.

W symbolicznym spektrum Oneiros przybiera kolor niebieski.

PRIMALIS

Zwierzęce instynkty, ciemne, niezbadane puszcze, dzicz, którą nasi przodkowie przemierzali w poszukiwaniu pożywienia – wszystko to powiązane jest z Primalisem. Ten kolor uosabia naturę i dzikość. To przypomnienie naszego zwierzęcego dziedzictwa.

Za każdym razem, gdy we śnie biegałeś po ciemnym lesie, pokryty potem i krwią, czując tysiące zapachów i słysząc krzyk zwierzęcych zmysłów – pływałeś wówczas w zielonych fluktuacjach Primalisu.

MARA

Składa się ze wszystkich ludzkich koszmarów. Mara jest mrocznym, wściekłym, spoconym, szepczącym lękiem. Czy potrzebujesz wiedzieć więcej?

Oznaczamy Marę kolorem czerwonym. Czerwonym niczym świeża krew.

REFLECTIO

Odbicie naszego życia. Powszechne pośród zwyczajnych ludzi. Znasz sny mające miejsce w twoim domu lub pracy? Wszystko to jest ci znane, lecz w jakiś sposób…Inne. Umarli mogą żyć. Ściany mogą być pomalowane na żółto zamiast na szaro. Odległości i miejsca mogą być pomieszane, lecz zawsze są rozpoznawalne.

Ta pokręcona, odbita rzeczywistość, posiada kolor srebrnego lustra lub po prostu biały.

Wierzymy, że każdy sen, oczywiście Sny także, składa się z różnych ilości tych podstawowych kolorów, w ten sam sposób co obraz, składający się z różnych farb czy mistrzowskiej symfonii, zawierającej w sobie proste linie melodyjne.

Odrobina Reflectio i Mary, a śnisz o ścigającym Cię w metrze szefie-zombie. Primalis jako baza z nutą Oneiros, a śnisz o satyrach i magii w zapomnianych puszczach.

I wiesz co?

Śniący są w stanie panować nad tymi kolorami. Dodajemy pociągnięcia pędzla na płótnie, na którym się znajdujemy.

[Polowanie]

„Martwą ciszę wierząc wzrokiem, nie ruszyłem się ni krokiem,
Tylko drżałem, śniąc na jawie sny o jakich nie śnił nikt."
– Edgar Allan Poe

Jak to wszystko wygląda, zapytasz?

Śniący śni i znajduje nowy, nieznany Sen. Budzi się rano i spisuje wszystko, co zapamiętał. Kontaktuje się ze znanymi Śpiącymi przez Internet, telefon lub rzadziej twarzą w twarz. Wiadomość się roznosi. W końcu kilku Skrybów zauważa, że to rzadki, cenny Sen bądź trop prowadzący do takowego. Sen, w którym mogą znajdować się Idee.

Zbiera się garstka utalentowanych Śniących. Zamierzają zasnąć i Wyśnić wspólnie ten właśnie Sen. Postępują zgodnie z notatkami założyciela w taki sam sposób, w jaki myśliwy tropi zwierzynę. W końcu, jeden za drugim, pojawiają się we Śnie.

Wiedziałeś o tym, że każdej nocy człowiek śni trzykrotnie? Większość snów trwa tylko od pięciu do dwudziestu minut. W większości przypadków sen, wyśniony jako pierwszy w cyklu, zawiera te najbardziej powszechne motywy, podczas gdy każdy następny jest coraz mniej spójny dla umysłu.

Nasze Sny działają w podobny sposób.

Polujemy na ten pierwszy i rozglądamy się za Kluczami oraz innymi sposobami na otwarcie pierwszej Bramy. Musimy pilnować czasu. W momencie, gdy kończy się czas, kończy się i Sen. Jeżeli uda nam się otworzyć Bramę, wówczas wejdziemy do następnego, głębszego Snu. Tam robimy dokładnie to samo i choć możliwe jest odnaleźć Ideę w drugim Śnie, zazwyczaj przechodzi się do trzeciej warstwy Memoaru. Te ostatnie Sny, Sny zawierające Idee, znajdują się bardzo głęboko i nie możesz na nich od razu Polować. Są tak posplatane w samym sercu Memoaru, że możesz usłyszeć Radio Śmierci tak, jakby nadawało prosto w twoje ucho.

Jak Sen wygląda?

A jak wygląda twój sen? Są podobne.

Czasem są piękne. Czasem czujesz jakbyś spędzał lata w tym innym świecie. Raz jesteś rybą, raz sobą. Czasem są czarno-białe jak dawne filmy. Raz są dzikie, a raz są krótkimi, niespójnymi chwilami zawieszonymi w wilgotnym powietrzu.

Za każdym razem są jednak pogmatwane.

Większość Snów opowiada jakąś historię. Całą istotą Śnienia jest zrozumienie, co należy zrobić w każdej z nich. To jedyny sposób, by zebrać wystarczającą ilość Kluczy i przejść głębiej.

[KlucŻe]

„Co widzimy, co się zdaje
Snem we śnie wciąż pozostaje."
– Edgar Allan Poe

Pamiętasz jak mówiłem, że każdy Sen stanowi próbę? No i stanowi.

Sny są krajobrazami i scenami, mającymi tylko jeden cel: sprawdzić, czy będziemy wystarczający bystrzy, by rozwiązać zagadkę. Na końcu każdego Snu czeka Brama. Do jej otwarcia potrzebne są Klucze.

Klucze mogą być czymkolwiek. Nie tylko każdym przedmiotem, lecz również słowem, pieśnią, zadaniem do wykonania, czymkolwiek. Krótki przykład: Śni ci się kuchnia. Wszystko wydaje się być spokojne, niemal czyste Reflectio. I to tyle. Nic więcej się nie dzieje. Co zatem robisz? Otwórz lodówkę. Sprawdź szafki. Kto wie – może spróbuj coś ugotować? Jeśli ci się uda, możesz zdobyć jeden lub więcej Kluczy.

Inny przykład. Znajdujesz się w ciemnym lesie i jest naprawdę zimno. Próbujesz rozpalić ognisko. Zebranie suchych gałęzi może zapewnić Ci Klucze, a rozpalenie ogniska może być Bramą do następnego Snu.

Tak wiem, że to wszystko jest pogmatwane. Oczywiście zawsze możesz spróbować Wyśnić jakieś obejście, by

„złamać" jakoś Bramę albo otworzyć ją siłą. Jest to trudne, lecz nie niemożliwe. Gdy trudno jest znaleźć Klucze, a czas ucieka, wówczas każdy sposób jest dobry. Niektórzy Śniący zwani są Ślusarzami, ponieważ potrafią stworzyć własne, uniwersalne Klucze za pośrednictwem snu. Zawsze dobrze jest mieć choć jednego z nich po swojej stronie. Oszczędza to wielu problemów.

[Idee]

„Sny odpowiadają na pytania, których jeszcze nie potrafimy zadać."
– Z Archiwum X

Powiedzmy, że Polowałeś i Polowanie się powiodło. Stoisz na skraju ostatniego Snu, mając wiele Kluczy. Co wtedy?

Ostatnia Brama musi zostać otwarta. Gdy to nastąpi… Wówczas odnajdziesz Ideę. Jedyny powód naszych zmagań.

Zabawne jest to, że Idee za każdym razem wyglądają jak klejnoty. Jedne mogą wyglądać jak lśniące perły, inne jak rubiny, mogą być zrobione ze złota lub srebra bądź wyglądać jak wspaniałe diamenty. Gdy taki klejnot zobaczysz, będziesz wiedział, że to jest to, po co przyszedłeś.

Po znalezieniu Idei, każdy ze Śniących musi położyć przynajmniej jedną dłoń na klejnocie…I będzie po wszystkim.

Czym są Idee?

Ujmijmy to w ten sposób: Pamiętasz może słowa „Miałem sen…", wypowiedziane przez Martina Luthera Kinga? Powiedziałbym, że poprzedniej nocy jakaś grupa Śniących musiała mieć pełne ręce roboty.

Wszystkie wielkie Idee rodzą się w Memoarze. Podczas gdy niektórzy geniusze potrafią sami podświadomie zajrzeć do niego i wydobyć, co im potrzebne, zwykli ludzie czasami potrzebują grupy specjalistów. W skrócie, jesteśmy poszukiwaczami, którzy przynoszą ludzkości najwspanialsze myśli. Jesteśmy Prometeuszami, przynoszącymi ludzkości ogień, by życie nasze i naszych dzieci było lepsze.

Idee dają nadzieję. Idee zmieniają świat. A co najważniejsze, zmieniają ludzi. Noc po nocy, ludzie na całym świecie budzą się z dobrą myślą. Z pomysłami na zmiany. Te idee mogą odroczyć lub nawet zatrzymać Tragedię.

Oto w jaki sposób ratujemy świat.

Śpiąc w naszych łóżkach.

[Role]

„Tak, jestem marzycielem. Marzycielem jest bowiem ten, kto odnajdzie drogę po świetle księżyca i zobaczy świt przed resztą świata."
– Oscar Wilde

Wspominałem wcześniej o różnych Rolach, jakie odgrywają Śniący. Nie jest to jednak za sprawą wyboru – każdy Śniący może wypełnić tylko jedną Rolę. Z tą umiejętnością się rodzi. Nie można być Lotnikiem i nagle zamienić się w Kołysankę. Przynajmniej ja nigdy o czymś takim nie słyszałem.

Każda Rola jest przydatna i cenna. Każda może pomóc

twojej grupie w Polowaniu na Sny. Dobrze jest znać przynajmniej jednego Śniącego, obdarzonego jedną z jedenastu podstawowych Ról:

ŁAMACZ

Łamacze są buntownikami o silnej woli, łamiącymi, naginającymi i zmieniającymi zasady Snu jak tylko zechcą.

SKRYBA (UCZONY)

Skryba zna wiele Snów, zapamiętuje je i analizuje. Skrybowie są naukowcami i często naszymi liderami.

MUZA

Muza jest Śniącym, który potrafi natchnąć pozostałych. Jego obecność dodaje odwagi i zachęca innych do czynienia cudów.

ZMIENNOKSZTAŁTNY

To mistrzowie podstępu, zdolni przybierać we Śnie kształt czegokolwiek, by zaspokoić swój kaprys.

LOTNIK (PTAK, IKAR, SZYBOWIEC)

Jeżeli często śnisz o lataniu, możesz być jednym z nich. Nieważne czy szybujesz, skaczesz, pływasz w powietrzu, czy latasz jak Superman – Lotnik jest ucieleśnieniem wolności i może osiągnąć to, co nieosiągalne dla innych.

KOŁYSANKA (SYRENA)

Jeżeli stanie się najgorsze i zaczniesz się budzić, wówczas możesz liczyć na Kołysankę, która wprowadzi cię spowrotem w sen. Ci Śniący są uzdrowicielami, zsyłającymi ukojenie.

SAMOBÓJCA (KENNY, LEMING, DODO)

Ponury ród, trwający w najmroczniejszym motywie – w niemal każdym Śnie umierają. Są jednak w stanie wykonać każde ryzykowne działanie, które będzie kosztować ich życie. Samobójcy są rzadko spotykani. Pozostali Śniący mogliby się jednak od nich nauczyć, czym jest prawdziwe poświęcenie.

ANIMATOR

Ci kuglarze Snu potrafią ożywić dowolny obiekt. Pamiętasz Płomyka i Panią Imbryk z Pięknej i Bestii? Teraz wyobraź sobie Animatora, ożywiającego miecz albo broń palną. To jest dopiero zabawa.

ŚLUSARZ

Hakerzy Sennobrazu. Po przyjrzeniu się „zamkowi" i poświęceniu trochę czasu, są w stanie stworzyć klucze, potrzebne do otwarcia danej bramy.

OBSERWATOR (SEKUNDNIK)

Ci ludzie posiadają przydatną moc: moc czasu. Mogą sprawić, że minuty będą się dłużyć niczym godziny a godziny niczym minuty. Bardzo przydatne, gdy czas twojego snu się kończy.

ŚWIADOMY (ALICJA)

Świadomi docierają dużo głębiej niż jakikolwiek inny Śniący. Zanim, po wejściu w Sen, dojdziesz do tego co i jak, oni już tam będą, gotowi dać czadu i trudni do obudzenia. To najlepsi spośród Śniących, lecz za każdym razem gdy Dryfują, ryzykują śpiączką lub uszkodzeniem mózgu.

To jest jedenaście podstawowych Ról.

Czy są jakieś inne? Podobno może być o wiele więcej rzadkich umiejętności. Słyszałem o Śniących, którzy spotkali przynajmniej dwóch przedstawicieli innych Ról:

RULETKA (MOIRA)

To nieprzewidywalni osobnicy, mogący dokonywać zdumiewających cudów w Snach, lecz mogą też sprowadzić zagładę na innych Śniących.

KYLIKS

Dziwni ludzie, mogący zmieniać kolory fluktuacji Sennej Jaźni. Na przykład zmienić Marę w Oneiros lub Reflectio. Bardzo przydatna sztuczka, szczególnie gdy jesteś bliski zmoczenia łóżka ze strachu.

[Mieszkańcy Sennøobrazu]

„Gdy pierwsze dziecko śmiało się po raz pierwszy, jego śmiech rozbił się na tysiąc kawałków. Wszystkie one zaczęły podskakiwać dookoła i taki był początek istnienia wróżek. Teraz, gdy dziecko przychodzi na świat, wraz z jego pierwszym śmiechem na świat przychodzi wróżka."

– James Matthew Barrie

BYTY

Kiedy śnisz i rozmawiasz ze swoim nieżywym ojcem, z kim wówczas rozmawiasz tak naprawdę...?

Wszystkie istoty, jakie spotykasz podczas Snu poza Śniącymi, zwane są Bytami. To zwodnicze stworzenia, mające minimum inteligencji, potrzebnej do spełnienia swojej roli. By odgrywać twoją nieżywą rodzinę, zwierzęta, kochanków i niesamowite stworzenia, zrodzone z ludzkiej fantazji.

Byt nie potrafi zapomnieć swojej roli. Nigdy nie pokaże ci, że jest czymś więcej. Mając tak mało rozumu naprawdę wierzą, że są tym, co odgrywają. Byty, tak samo jak Sen, składają się z czterech podstawowych kolorów, które wymieszane ze sobą, tworzą wrażliwą istotę. Normalna wiewiórka, spotkana we Śnie jest Primalisem. Ta sama wiewiórka, która potrafi mówić, będzie Primalisem ze śladem Oneirosu, śmiało przyprawioną Reflectio. Z kolei ta sama wiewiórka, większa trzykrotnie, o oczach nabiegłych krwią i paskudnych kłach, będzie Primalisem, pokrytym wieloma warstwami Mary.

Byty mogą być niebezpieczne. Niektóre będą cię atakować, podczas gdy rolą pozostałych będzie pomoc. Cała sztuka polega na tym, by szybko pojąć ich grę, zagrać na ich zasadach i wygrać.

NEMEZIS

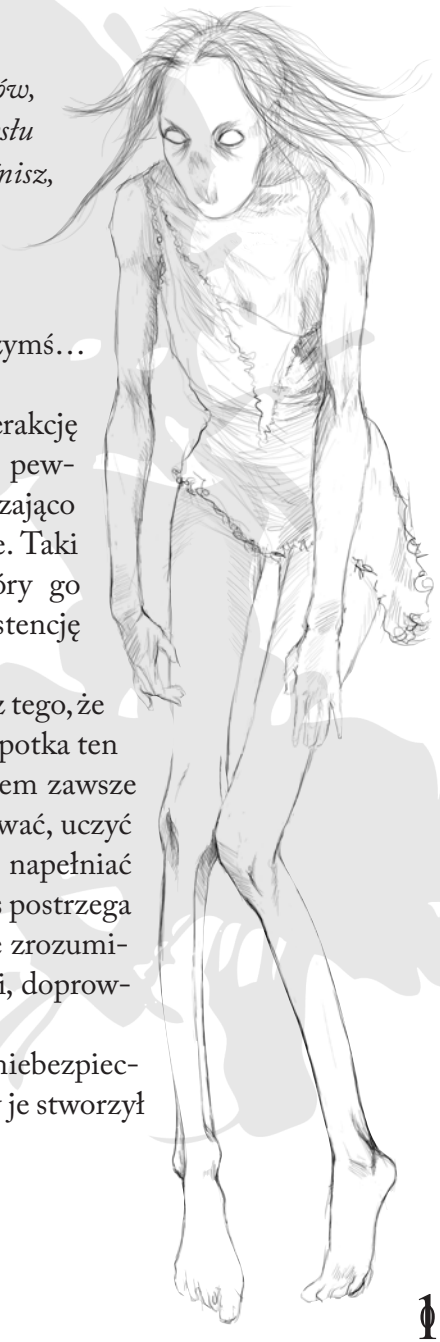
„Strzeż się osobistych koszmarów, które zamieszkują otchłanie twojego umysłu w zamknięciu. Strzeż się, bowiem gdy śnisz, twój umysł jest otwarty."
– Autor nieznany

Czasami Byty stają się czymś… Więcej.

Poprzez Śnienie oraz interakcję Śniących z Bytami, mogą one uzyskać pewien stopień samoświadomości. Wystarczająco wysoki, by podejmować własne decyzje. Taki Byt wykorzystuje wolę Śniącego, który go „zmienił", by podtrzymywać swoją egzystencję karmiąc się jego Senną Jaźnią.

Śniący może zdać sobie sprawę z tego, że stworzył Nemezis tylko wówczas, gdy spotka ten sam Byt w innym Śnie. Nemezis bowiem zawsze podąża za swoim stwórcą. By obserwować, uczyć się, usiłować zrozumieć lub po prostu napełniać swój umysł nienawiścią. Wiele Nemezis postrzega swoje przebudzenie jako klątwę. Nagłe zrozumienie swojej pomniejszości i sztuczności, doprowadza Nemezis do obłędu.

Nemezis jest nieobliczalnym, niebezpiecznym wrogiem i nie każdy Śniący, który je stworzył i stoczył z nimi walkę zdołał przeżyć.



ACEDIANIE

„Acedia (gr. akēdía, akedeía – "brak troski o własny byt i istnienie, obojętność" od kēdía – "troska") – „choroba duszy" objawiająca się przygnębieniem, smutkiem, brakiem motywacji do działania, brakiem zaangażowania i nadziei, zniechęceniem, wyczerpaniem, zobojętnieniem i wrażeniem duchowej pustki."

Wyobraź sobie, że jesteś Śniącym, lecz nie potrafisz bądź udajesz, że nie potrafisz usłyszeć Radia Śmierci. Że nigdy w życiu nie spotkałeś innego Śniącego. Co byś zrobił?

Mógłbyś skończyć jako Acedianin. Tym mianem określamy Śniących, którzy używają swoich umiejętności dla zabawy, Śniąc tylko po to, by spełnić najmroczniejsze i najbardziej potworne pragnienia. Uważają się za bogów Sennobrazu.

Acedianie kroczą na krawędzi szaleństwa, chwytając się Snów i żeglując przez Memoar, nie wiedząc nawet czym on jest. Zamieszkują pokręcone Sny, przemienione w ich prywatne światy, wypełnione tym, co kochają.

Powinieneś być ostrożny wchodząc do królestwa takiego Śniącego. Ich moc, niezrównoważona poprzez brak treningu i moc innych Śniących może być dosyć niszczycielska.

JEŹDŹCY

„Musisz wiedzieć kim jesteś. W przeciwnym razie dręczą cię koszmary."

– Stephen Rea

Słuchaj teraz uważnie, bo to co powiem nie tylko jest ważne ale i przerażające. Potraktuj to jako ostrzeżenie, przykład tego co się może stać, jeżeli stracisz koncentrację podczas Śnienia.

Istnieją Śniący, którzy zgubili się w Sennobrazie. Zdają się nieźle wysilać, aby powstrzymywać nasze wysiłki. Z pewnością są agentami jakiejś większej siły, której nazwy i pochodzenia nie znamy i mamy nadzieję, że nigdy nie poznamy.

Zwiemy ich Jeźdźcami, bo w przeciwieństwie do nas, podróżują przez Sny niczym łowcy ujeżdżający fale wybranych przez nich kolorów fluktuacji.

Każdy Jeździec był kiedyś Acedianinem lub Śniącym, takim jak ty czy ja. Lecz jego efemera, jego Senna Jaźń zawierała w sobie za dużo jednego koloru. Powoli odpływał, jego umysł zatrzymywał się na jednej nucie danego Snu a dusza tonęła w obrazach samego Primalisu, Mary, Oneirosu lub Reflectio. Jego efemera szybko stawała się jednokolorowa, przez co dostawał świra.

Nie, poważnie. Jego efemerze odbijało, co dawało mu umiejętności wykraczające poza granice ludzkiej istoty. Jego umysł dostawał świra, splatając się ze Snem i tworząc ohydną hybrydę człowieka z Bytem. To jednak jeszcze nie był koniec.

Gdy przekroczysz już tą linią, pragniesz tylko jednego – pozbyć się ludzkiej skorupy i przemierzać Sennobraz przez wieczność. Obudziłeś się kiedyś płacząc nad straconym, w połowie tylko zapamiętanym, pięknym snem…? Często nam się to przytrafia. Ponieważ wiemy, że nie wolno nam nigdy przekroczyć tej granicy. Ponieważ wiemy, że mamy robotę do wykonania.

Jeździec niestety przestaje słuchać swojego sumienia. Polują więc w Snach by zdobyć Idee, bo tylko tak potężne porcje Snu są wstanie wplątać ich umysły i dusze w Sennobraz. Pozostawiają swe ciała by gniły i głodowały póki zwyczajnie nie umrą. A gdy to nastąpi… Coś wewnątrz Snów oferuje im nowe życie.

Jeźdźcy są naszymi najbardziej niebezpiecznymi i najrzadziej spotykanymi przeciwnikami. Nie tylko dlatego, że są potężnymi, sprytnymi i niegodziwymi zombie, lecz dlatego, że poszukują Idei tak jak my. Każda, którą oni znajdą, jest jedną mniej dla Ludzkości.

Nie możemy się na to godzić.

[Artefakty]

Mówimy tu o ludzkich Snach, a ludzie jak wiadomo, nie są idealni. Podobnie jest ze Snami.

Czasami we Śnie staje się coś dziwnego. Byty się rozpływają, Śniący walczą ze sobą, póki się nie przebudzą, Jeźdźcy wypaczają strukturę Sennobrazu… W takich ekstremalnych warunkach może powstać Artefakt.

Artefakty, to przedmioty lub widoki, które stają się trwałe w Sennobrazie i nigdy się nie rozsypują. Trudno jest powiedzieć, jak wyglądają Artefakty, lecz możesz sobie wyobrazić, że przypominają

„artefakty" ekranu komputera, obiekty wizualne, które nie powinny istnieć, nie jakieś złote kielichy z dawnych czasów. Artefakty są zagadkami. Artefakty, to pomyłki, robaki, błędy struktury Snu.

Mogą po prostu istnieć, za każdym razem w tym samym Śnie, nieruchome, niezniszczalne, nie robiące nic poza intrygowaniem twojego umysłu. Niektóre potrafią się poruszać. Inne z kolei mają przedziwne moce. Widzisz, każdy Artefakt jest pomyłką, która nie powinna mieć miejsca. Nikt ich nie uwzględniał w swoich planach. Są w stanie spajać to, co spojone być nie powinno. Są zdolne do rzeczy, które wydawały się niemożliwe w Sennobrazie. Mogą cię skrzywdzić, dać ci władzę, zapewnić nowe, niewyobrażalne możliwości…

Dlatego właśnie powinieneś ich unikać. Dlatego właśnie powinieneś podchodzić do nich z wielką ostrożnością.

Słyszałem kiedyś o Artefakcie, który więził umysły Śniących. Słyszałem o Artefakcie, wywołującym u Śniących raka. Słyszałem o Artefakcie, który dał jednemu facetowi umiejętność lewitacji po przebudzeniu. Słyszałem także o pewnym Skrybie noszącym Artefakt w pierścieniu, który pozwalał mu w Snach robić szalone sztuczki.

Wierz w to lub nie – ale lepiej uważaj na Artefakty. Są one rzadkie, każdy o unikalnych właściwościach. Mogą przypominać normalne przedmioty, lecz jeśli kiedyś trafisz na Artefakt, to będziesz wiedział, że nim jest. Artefakty są bardzo niebezpieczne, należy ich unikać jeśli jest to możliwe i powiadamiać nas o nich.

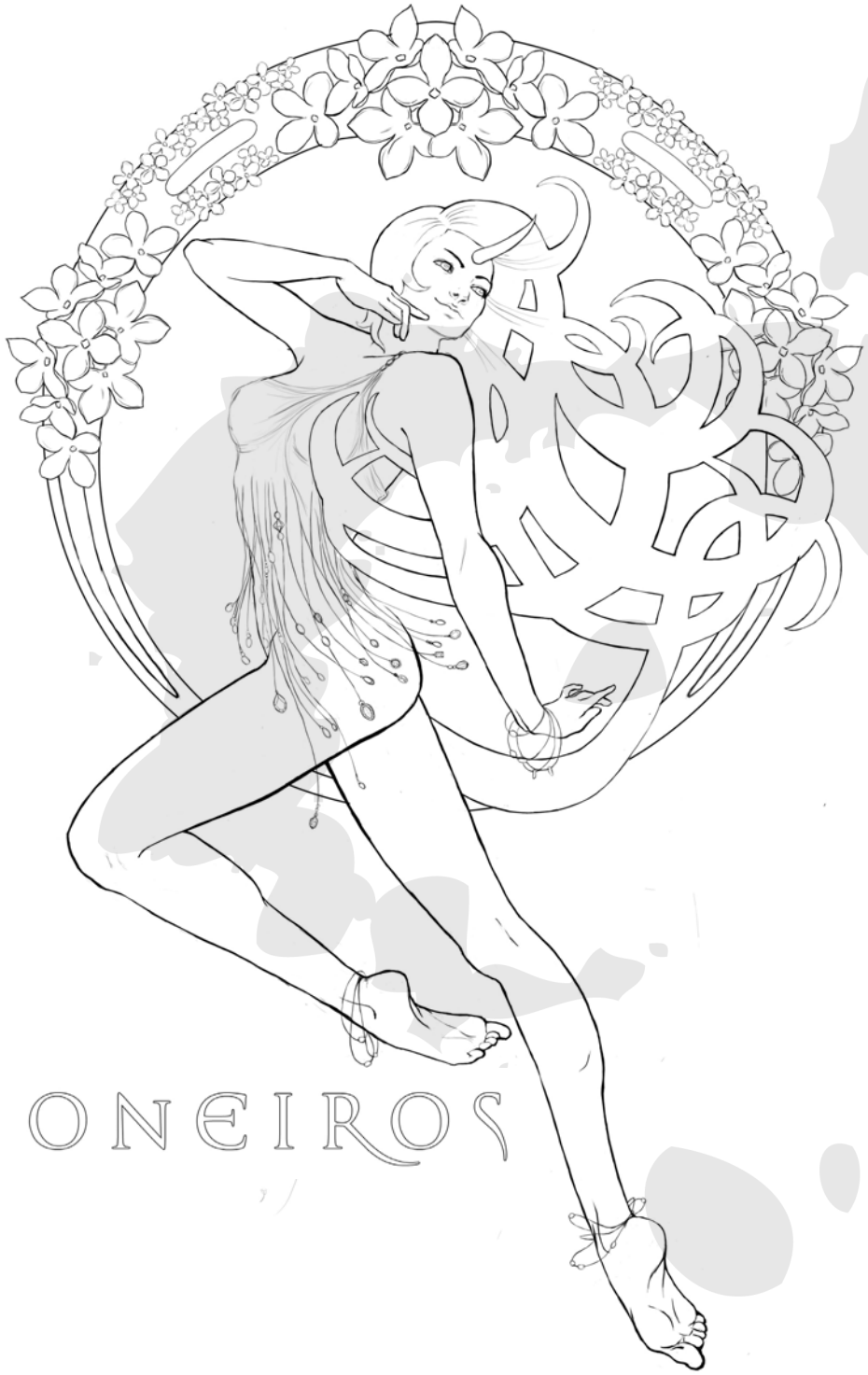
Więc nie rób głupstw i nie próbuj zachować dla siebie tego kamienia, rękawicy, dziwnych żółtych świetlistych kropek, zniekształconego klaśnięcia, bezgłośnego grzmotu lub czegokolwiek w tym stylu.

Możesz w ten sposób ryzykować własnym życiem.

TWORZENIE ŚNIĄCEGO

„Nikt nie może wyśnić sobie charakteru. Musisz go sobie wykuć w pocie czoła.”

- James A. Froude



Jako Gracz, będziesz musiał stworzyć postać, nazywaną Śniącym. Aby zacząć, przygotuj czystą kartę postaci i ołówek. Możesz stworzyć postać sam lub razem z innymi Graczami i Mistrzem Gry. Druga opcja jest dobra dla początkujących – możesz bez problemu stworzyć wielozadaniową drużynę. Tworzenie postaci samemu, nie znając postaci innych Graczy, daje więcej realizmu. Tak jak w prawdziwym życiu, grupa zawodowców nie musi „bujać się" ze sobą od samego początku…

[Postać]

Na początku pojawia się oczywiście pomysł.

Kim będzie twój Śniący w prawdziwym świecie? Niemieckim kierowcą autobusu, który ma dwie córki? Japońskim studentem z Warszawy, który lubi imprezować? Afro-amerykańskim fotografem z National Geografic? Gospodynią ze Szwecji? Plemiennym łowcą, żyjącym gdzieś w Afryce?

Oczywiście możesz stworzyć postać podobną do siebie samego, lecz w tym frajda? Spróbuj pomyśleć o rzeczywistości, która zyska coś w połączeniu ze światem Śnienia.

Zapytaj siebie, skąd twój Śniący pochodzi? Gdzie teraz mieszka? W jakim jest wieku? Co z jego krewnymi? Czy pracuje? Uczy się? Jest biedny czy bogaty? Od jak dawna Śni? Czy zna innych Śniących? Jakie przygody go spotkały w czasie podróży przez Sennobraz? Czy ma na względzie swoje obowiązki za dnia, czy też z niecierpliwością oczekuje ponownego zanurzenia się w Memoarze? Co lubi a czego nie?

Odpowiedz sobie na te pytania i stwórz swego Śniącego. Nie musisz zapisywać sobie każdego szczegółu na jego temat, wystarczy kilka najważniejszych faktów z jego życia. Zostaw sobie trochę miejsca na improwizację. Nadaj mu imię. Nieważne czy będzie to dumne imię i nazwisko, czy po prostu pseudonim – oby ci się podobało. Niech to imię coś znaczy.

Teraz łap się za czystą kartę postaci i zacznij kształtować swego Śniącego.

[Wiek]

Wiek jest istotny dla Śnienia.

Dzieci dla przykładu, mają bardziej żywą wyobraźnię, więc ich Senna Jaźń jest większa. Starsi ludzie korzystają ze swego doświadczenia, by odnajdywać Klucze, lecz ich sen jest bardziej płytki… I tak dalej. Każda kategoria wiekowa ma swoje wady i zalety, więc postaraj się wybrać mądrze.

DZIECKO

Zdolności: 18

Senna Jaźń: 10

Bonus: Śniąc, dziecko może osiągnąć krytyczny sukces gdy wyrzuci 6 oraz krytyczną porażkę gdy wyrzuci 1. Efekt krytyczny powinien być ustalony między graczami i mistrzem gry. Powinien także być właściwy dla danej sytuacji.

NASTOLATEK

Zdolności: 17

Senna Jaźń: 9

Bonus: Nastolatkowie mają w sobie najwięcej pasji. Mogą przerzucić ostatni test, wypalając jedną kość z Puli Snu. Nowy wynik jest wówczas ostateczny i muszą go zaakceptować.

DOROSŁY

Zdolności: 16

Senna Jaźń: 8

Bonus: Sny dorosłego są najbardziej stabilne i przewidywalne. Podczas śnienia otrzymują sukces w „parach" 1-ek, 2-ek i 3-ek.

DOJRZAŁY

Zdolności: 17

Senna Jaźń: 8

Bonus: Dojrzali Śniący są bardziej skoncentrowani podczas Polowań. Zaczynają każdy sen z jednym Kluczem w kieszeni.

STARZEC

Zdolności: 18

Senna Jaźń: 7

Bonus: Braki w Zdolnościach i Sennej Jaźni, starzy Śniący nadrabiają najlepszym dostrojeniem do Radia Śmierci. Możesz wykupić jedną kość Sennej Jaźni za jeden Punkt RŚ mniej od pozostałych. Rozpoczynasz też każdy Sen z 1 punktem Dostrojenia, który działa zupełnie jakby był to punkt Radia Śmierci, ale do wydania tylko na dodanie do rzutu dwóch kości dowolnego koloru.

[Powód]

Powód jest jednym zdaniem, wybranym przez twojego Śniącego, które odpowiada na pytanie „Dlaczego Śnię?". To osobowość i "smak" twojej postaci, zawarte w jednym zdaniu. Zdanie to może ukazywać jej najbardziej wyraźne cechy lub cele. Użyj poniższych odpowiedzi lub zwyczajnie napisz własne:

- *„Ponieważ sprawia mi to frajdę"*
- *„Ponieważ ktoś to musi robić"*
- *„Ponieważ Bóg dał mi tą umiejętność, bym pomógł ludzkości"*
- *„Ponieważ Śnienie sprawia, że czuję się potężny"*
- *„Ponieważ nie potrafię przestać"*
- *„Ponieważ uważam, że to lepsze od rzeczywistości"*
- *„Ponieważ muszę się dowiedzieć czym jest Radio Śmierci"*
- *„Ponieważ muszę pomagać innym Śniącym"*

- *„Ponieważ ludzkość jest do dupy, a ja mogę ją zmienić na lepsze"*
- *„Ponieważ to jest lepsze od narkotyków"*
- *„Ponieważ fajnie jest odgrywać bohatera oraz niszczyć i zabijać istoty, które nie mają w sobie wrażliwości"*
- *„Ponieważ mogę zrobić coś dobrego, nie krzywdząc przy tym nikogo"*
- *„Ponieważ w Snach mogę spełnić wszystkie grzeszne fantazje"*
- *„Ponieważ chcę stanąć twarzą w twarz z własnymi koszmarami"*

Zdaj się na Powód za każdym razem, kiedy nie będziesz wiedział jak twoja postać powinna się w danej chwili zachować. Staraj się po prostu odpowiednio odgrywać charakter, który opisuje Powód. Dzięki temu w kadej chwili znajdziesz szybko odpowiedź na pytanie „co by Terrence teraz zrobił" lub znajdziesz pomysł na Śnienie.

[Zdolności]

W Snach ciało i umysł każdego Śniącego, przemieniony jest w tak zwaną Senną Jaźń, będącą żywicielem dla twojej wiedzy, umiejętności i cech fizycznych. Oczywiście Sny mogą zmienić twój rozmiar, rasę czy nawet płeć albo zamienić cię w owcę. Baza jednakowoż pozostaje stała. Zdolnościami są:

- CIAŁO

Siła, wytrzymałość oraz pozostałe cechy fizyczne twojego Śniącego.

- WIEDZA

Cała twoja wiedza, inteligencja i wszystkie cechy umysłowe.

- BIEGŁOŚĆ

Biegłość symbolizuje wszystkie zdolności manualne, oparte na treningu, od obsługi samochodu po bieganie długodystansowe.

- PERCEPCJA

Pozwala znajdować nowe rozwiązania w biegu. To Boża iskierka w istocie ludzkiej.

Spójrz teraz na wybraną przez siebie kategorię wiekową. Zawiera ona liczbę dostępnych twojej postaci zdolności. Ta liczba pokazuje ile punktów możesz wydać na dowolną ilość zdolności, licząc od 1 do 6.

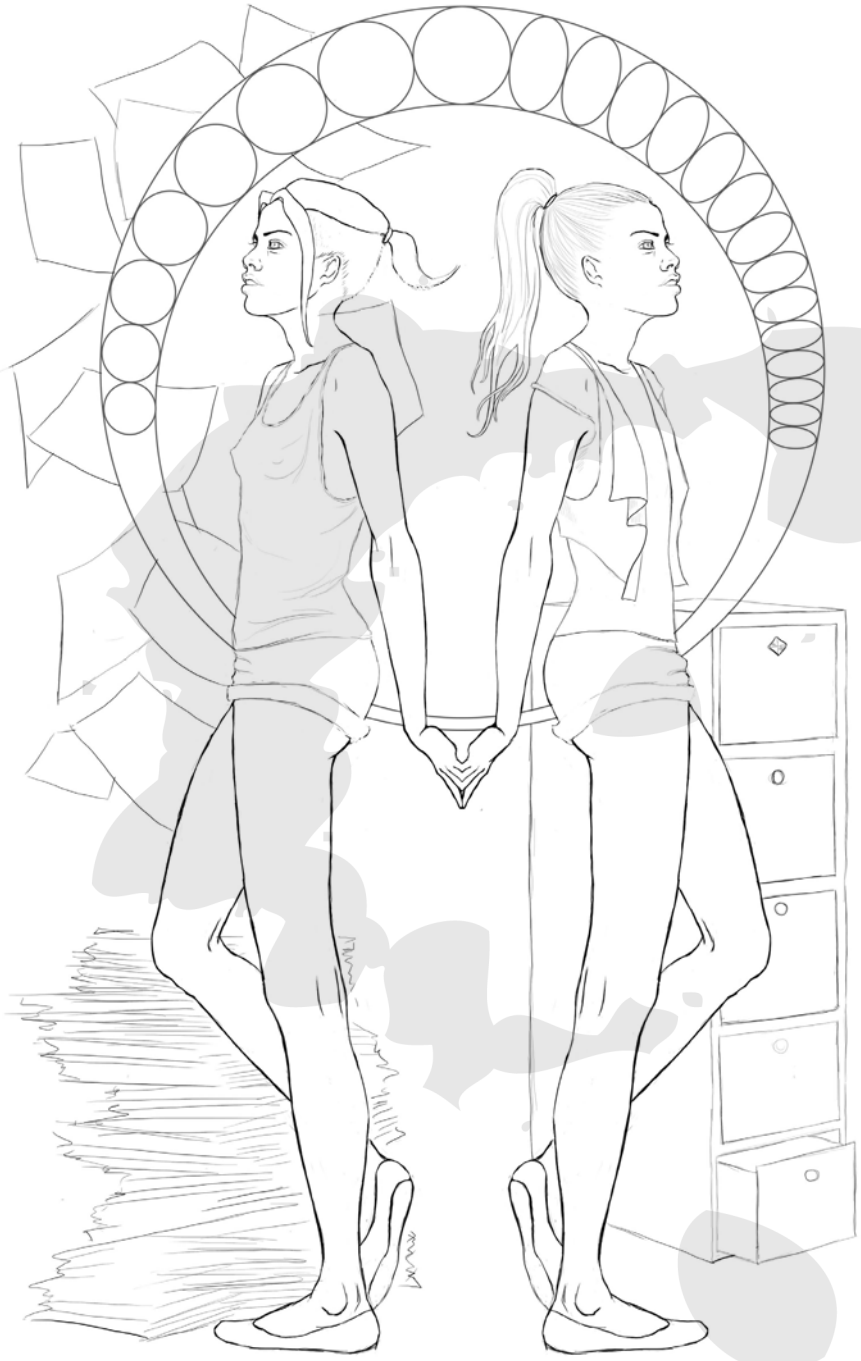
Ostrzegam jednak.

Im mniej wydasz punktów na daną zdolność tym lepiej.

1 OZNACZA NIESAMOWITY
6 OZNACZA SŁABY

…A musisz wydać wszystkie punkty.

Zastanów się czy wolisz wydać więcej punktów na gorsze zdolności,



by zostawić niskie liczby dla tych lepszych, czy wolisz by twoja postać była bardziej umiarkowana? To zależy wyłącznie od ciebie. Wpisz te liczby w pierwsze pole po lewej stronie na karcie postaci w części "zdolności".

Następne pole jest dla modyfikacji, które prawie każdy Sen będzie ci narzucać. Ostatnie pole jest dla ostatecznej liczby punktów na dany Sen.

Ostatnie pole musi się wahać od 1 do 6, więc za każdym razem gdy wyjdzie poniżej 1, po prostu wpisz 1, jeżeli zaś wyjdzie powyżej 6, wpisz 6. Punkty ostateczne wskazują, od jakiego wyniku wzwyż twoje rzuty będą sukcesami.

[Senna Jaźń]

Senna Jaźń jest zdolnością Śnienia w postaci liczby. Możesz ją znaleźć pod swoją kategorią wiekową.

Wskazuje również ile punktów możesz wykorzystać na swoją Efemerę i Pigmenty. Musisz mieć co najmniej 2 punkty Efemery i 2 punkty Pigmentów, więc wybieraj mądrze.

EFEMERA

Efemera jest esencją twojej Sennej Jaźni. Im więcej masz Efemery dowolnego koloru, tym bardziej obfita będzie Senna Jaźń.

Oznacza również ilość kości danego koloru, jakich możesz rzucać podczas Śnienia.

Dokonując Śnienia możesz rzucić kilkoma lub wszystkimi

kośćmi Efemery, więc jeśli planujesz dużo Śnić, powinieneś wydać na nią dużo punktów ze swojej Puli Snu.

Musisz też uważać, aby twoja Efemera nie składała się z jednego tylko koloru. W przeciwnym razie zamienisz się w Jeźdźca i stracisz kontrolę nad swoją postacią. Im więcej będziesz miał kolorów tym bardziej losowe będą efekty twojego Śnienia, lecz będziesz mniej podatny na Dryfowanie.

Ważnym jest, że Efemera każdego Śniącego, podobnie jak Pula Snu, odnawia się na początku każdego nowego Snu!

PIGMENTY

Cała Senna Jaźń jaką masz poza Efemerą, zwana jest Pigmentami. Jest to też ilość kości danego koloru, którą łączy się z Pigmentami innych graczy na początku każdego Snu, tworząc tym samym Pulę Snu.

Tak więc każda kość, której sobie pożałujesz, pomaga całej grupie. Ciężka sprawa, co?

[Tłumaczenie Ról]

Into Dreams jest grą, w której praca zespołowa jest niezbędna. Nie możesz tak po prostu wziąć Snu "na klatę". Dlatego właśnie większość Ról opiera się na pomocy pozostałym członkom drużyny. Wybierz jedną dla swego Śniącego. Najlepiej wybierz tą, która wydaje ci się najciekawsza lub tą, która najbardziej przyda się twojej drużynie.

Jedna ważna sprawa:

Nie może być w jednej grupie tych samych Ról. Dwóch Łamaczy nie zdoła wejść w ten sam Sen.

Pozwól mi zatem wytłumaczyć ci zasady każdej Roli:

ŁAMACZ

„Łamacze są buntownikami o silnej woli, łamiącymi, naginającymi i zmieniającymi zasady Snu na życzenie."

Łamacz może wymienić dwa modyfikatory Zdolności pomiędzy dwiema dowolnymi Zdolnościami dwóch dowolnych Śniących, wliczając w to samego siebie. Każde „łamanie" kosztuje jedną kość z Puli Snu lub jedną kość Efemery Łamacza (do końca Snu).

SKRYBA (UCZONY)

„Skryba zna nazwy wielu Snów, zapamiętuj je i analizuje. Skrybowie są naukowcami i często liderami."

Skryba jest jedynym graczem, który ma prawo podczas gry mieć czystą kartkę i ołówek. Tak więc tylko on może robić notatki dla danego Snu, rysować mapy i zapisywać szczegółowo sceny wraz ze stopniami trudności testów. Skryba może również przenosić grupę ze Sceny do Sceny wewnątrz jednego Snu za cenę dwóch kości swojej Efemery lub dwie kości z Puli Snu.

MUZA

„Muza jest Śniącym, który potrafi natchnąć pozostałych. Jego obecność dodaje odwagi i zachęca innych do czynienia cudów."

Muza może się skoncentrować na innym Śniącym. Gdy tak zrobi, cel może rzucić dodatkową kością na każdą 6 jaką wyrzuci, obojętnie czy testuje Zdolność, czy Śni. Dodatkowa kość musi być tego samego koloru, co wyrzucona 6. Muza może się koncentrować tylko na jednym Śniącym poza sobą, w danym czasie.

ZMIENNOKSZTAŁTNY

„To mistrzowie podstępu, zdolni przybierać we Śnie kształt czegokolwiek, by zaspokoić swój kaprys."

Za cenę jednej kości z Puli Snu lub swojej Efemery, Zmiennokształtny może przybrać dowolny wygląd. Zyskuje wygląd i masę danego obiektu, lecz nie jego właściwości. Na przykład może zamienić się w drzewo, lecz nie sprawi, że zaczną na nim rosnąć owoce. Może też zamienić się w ptaka, lecz nie będzie potrafił latać. Może się zamienić w komputer ale nie będzie działał i tak dalej.

Może zamienić się w wilka, mieć jego kły i futro, lecz będzie biegał z ludzką szybkością a jego zmysły nie będą równać się ze zmysłami drapieżnika. Oczywiście może nabyć te umiejętności w takcie Śnienia.

Zamiana z powrotem w ludzką postać kosztuje kolejną kość.

LOTNIK (PTAK, IKAR, SZYBOWIEC)

„Jeżeli często śnisz o lataniu, możesz być jednym z nich. Nieważne czy szybujesz, skaczesz, pływasz w powietrzu, czy latasz jak Superman – Lotnik jest ucieleśnieniem wolności i może osiągnąć to, co nieosiągalne dla innych."

Za cenę jednej kości z Puli Snu lub ze swojej Efemery, Lotnik może zacząć latać. Jego lot trwa póki gdzieś nie wyląduje lub póki Scena się nie skończy. W takim wypadku musi wydać kolejną kość, by znów wznieść się w powietrze. Każdy Lotnik może być ograniczony innymi zasadami w zależności od rodzaju jego latania. Na przykład jedni latają szybując, podczas gdy inni

ΦΛRΛ

muszą się skoncentrować, aby zacząć lewitować. Zastosuj również te „wyzwalacze" do swojej postaci.

KOŁYSANKA (SYRENA)

„Jeżeli stanie się to, co najgorsze i zaczniesz się budzić, wówczas możesz liczyć na Kołysankę, która wprowadzi cię spowrotem w sen. Ci Śniący są uzdrowicielami, zsyłającymi ukojenie."

Kołysanka może sprowadzić budzącego się Śniącego spowrotem do Snu. Za cenę jednej kości z Puli Snu lub z własnej Efemery, może podnieść danemu celowi Stan Snu o jeden poziom. Nie zadziała to na Śniących, którzy już są Przebudzeni i nie podniesie to Stanu Snu do poziomu „Świadomy". Kołysanka nie może też stosować własnej mocy na sobie.

SAMOBÓJCA (KENNY, LEMING, DODO)

„Ponury ród, trwający w najmroczniejszym motywie – w niemal każdym Śnie umierają. Są jednak w stanie wykonać każde ryzykowne działanie, które będzie kosztować ich życie. Samobójcy są rzadko spotykani. Pozostali Śniący mogliby się jednak od nich nauczyć, czym jest poświęcenie."

Samobójca ma jedną jedyną wielką moc.

Jeżeli poświęci swoje życie w danym Śnie, jego akcja, przedsięwzięta przed śmiercią będzie automatycznie sukcesem. Nie ważne czy jest to walka, Śnienie czy cokolwiek innego. Ten Śniący znika ze Snu i pojawia się dopiero w następnym.

ANIMATOR

„Ci kuglarze Snu potrafią ożywić dowolny obiekt. Pamiętasz Płomyka i Panią Imbryk z Pięknej i Bestii? Teraz wyobraź sobie Animatora, ożywiającego miecz albo broń palną. To jest dopiero zabawa."

Animator może użyć swojej Efemery, by dać pół-świadome życie obiektowi, którego dotknie. Ożywiony obiekt otrzymuje swoją własną Efemerą zgodnie z liczbą kości, przydzieloną do nich z puli Animatora.

Im więcej Efemery ma obiekt, tym bardziej świadomy się staje i więcej właściwości otrzymuje. Na każdy poziom Efemery obiekt otrzymuje następujące własciwości:

1 poziom Efemery – Może za pomocą prostych słów porozumiewać się z umysłem Śniącego.

2 poziomy Efemery – Może się głośno porozumiewać i budować złożone zdania. Jest świadomy. Użyty w akcji, odpowiadającej jego zamiarom, daje jeden przerzut dowolnej nieudanej kości.

3 poziomy Efemery – Może się teraz sam poruszać. Wyrastają mu nogi lub cokolwiek innego, co pozwoli mu chodzić, biegać lub wspinać się. Może też przerzucić dwie kości zamiast jednej oraz słucha rozkazów Animatora.

4 poziomy Efemery – Potrafi latać. Może przerzucić trzy kości.

5 poziomów Efemery – Otrzymuje swoje własne Zdolności o łącznej wartości 20.

6 poziomów Efemery – Staje się w pełni świadomym,

wolnym Bytem o własnej woli. Nie zrobi jednak nic wbrew woli swego stwórcy. Może stać się Nemezis przez przypadek.

Jego Efemera składa się z 2 punktów, a Pigmenty z 1.

7 poziomów i wyżej – Nikt nigdy nie widział takiego obiektu. Jego istnienie mogłoby być brzemienne w skutkach.

Efemera dzieli się miedzy Animatora a ożywiony przez niego obiekt. Animator może wówczas Śnić, korzystając tylko ze swojej części Efemery.

Ożywiony obiekt nie przechodzi do następnego Snu, chyba, że zostanie Zapisany, zgodnie z zasadmi Zapisywania (patrz Punkty RŚ).

ŚLUSARZ

„Hakerzy Sennobrazu. Po przyjrzeniu się „zamkowi" i poświęceniu trochę czasu, są w stanie stworzyć klucze, potrzebne do otwarcia danej bramy."

Aby stworzyć jeden Klucz, Ślusarz musi wydać jedną kość ze swojej Efemery. Musi wykonać Klucz z istniejącego we Śnie materiału, którego właściwości zachowa. Jeśli zostanie wykonany z kamienia, będzie zimny i twardy. Jeśli będzie to lód…Może stopnieć. Jeśli to będzie wiewiórka – może ugryźć. I tak dalej.

Nie może też wykonać Klucza, nie widząc wcześniej „zamka".

OBSERWATOR (SEKUNDNIK)

„Ci ludzie posiadają przydatną moc: moc czasu. Mogą sprawić, że minuty będą się dłużyć niczym godziny a godziny niczym minuty. Bardzo przydatne, gdy czas twojego snu się kończy."

To jedyny gracz, który może mieć stoper podczas gry.

Zawsze wie jak długo będzie dany Sen trwać i raz na każdy Sen, może zatrzymać czas na trzy minuty, wydając kość ze swojej Efemery. Gracze nie mogą w tym czasie podejmować żadnych działań, lecz wciąż mogą rozmawiać i planować.

ŚWIADOMY (ALICJA)

„Świadomi docierają dużo głębiej niż jakikolwiek inny Śniący. Zanim, po wejściu w Sen, dojdziesz do tego co i jak, oni już tam będą, gotowi dać czadu i trudni do obudzenia. To najlepsi spośród Śniących, lecz za każdym razem gdy Dryfują, ryzykują śpiączką lub uszkodzeniem mózgu."

Przytomny zawsze rozpoczyna Sen w "Świadomym" Stanie Snu.

Pozostałe Role:

RULETKA (MOIRA)

„To nieprzewidywalni osobnicy, mogący dokonywać zdumiewających cudów w Snach, lecz mogą też sprowadzić zagładę na innych Śniących."

Jeżeli podczas rzutu wypadnie mu więcej 6-ek niż 1-ek, wówczas coś dobrego się wydarzy dla wszystkich Śniących. Jeżeli wypadnie mu więcej 1-ek niż 6-ek… Wydarzy się coś naprawdę złego.

KYLIKS

„Dziwni ludzie, mogący zmieniać kolory fluktuacji Sennej Jaźni. Na przykład zmienić Marę w Oneirosa lub Reflectio. Bardzo przydatna sztuczka, szczególnie gdy jesteś bliski zmoczenia łóżka ze strachu."

Kyliks może zamienić kolory kości po każdym rzucie. Działanie to kosztuje go jedną kość z Puli Snu lub z jego Efemery.

[Punkty RŚ]

W tym polu zapiszesz wszystkie punkty Radia Śmierci, jakie otrzyma twoja postać. Będziesz mógł wydać je na poprawę swoich rzutów lub rozwinięcie postaci. Zasady nagradzania postaci Punktami RŚ są bardzo proste:

- Za odnalezienie każdej Idei (oraz dotknięcie jej pod koniec Snu), Śniący otrzymuje 3 Punkty RŚ
- Za skończenie i przeżycie Snu – 1 Punkt RŚ
- Po każdym Śnie, gracze i Mistrz Gry wybierają najlepszego spośród graczy i nagradzają go 1 Punktem RŚ. Nie można głosować na siebie i należy wyjaśnić za co nagradzasz wybranego gracza

Gracze mogą użyć Punktów RŚ do rozwinięcia swoich Śniących, zgodnie z zasadami poniżej:

Dodanie punktu do Efemery	**4 RŚ**
Dodanie kości do Pigmentów	**3 RŚ**
Obniżenie punktów Zdolności o 1	**5 RŚ**

1 Punkt RŚ może zostać spalony podczas Snu, po rzucie, aby móc rzucić dwiema bonusowymi kośćmi wybranego koloru.

ZAPISYWANIE SNÓW

Gracze mogą również wykorzystać Punkty RŚ, by Zapisać cechę Snu. Zapisane cechy pozostają na twojej karcie postaci, póki nie zostaną użyte. Śniący może Uwolnić te zapisane kawałki Snów w Sennobrazie.

Tylko przez Zapisywanie, gracze mogą przenosić przedmioty albo Byty pomiędzy Snami. Koszt Zapisu rośnie wraz ze znaczeniem i "siłą" danego obiektu. Podczas gdy przeniesienie broni palnej, tuzina myszy czy prostego Bytu będzie kosztowało 1 Punkt RŚ, przeniesienie potężnego smoka może kosztować 3 Punkty RŚ.

Uwolniony Zapis zniknie po zakończeniu Snu, lub Sceny, chyba, że zechcesz wydać kolejne Punkty RŚ na ponowny Zapis. Chcesz żeby ta seksowna syrena zawsze była pod ręką? Wyskakuj więc z Punktów!

Uwolniony Zapis robi to, co leży w jego naturze: Broń palna strzela, gliniarz służy i chroni, pies szczeka, statek pływa, straszne filmy straszą, płacz upiora doprowadza ludzi do szaleństwa, a Zapisany ogień – parzy. Zapisany Zły Geniusz będzie wciąż zły i wciąż genialny i prawdopodobnie wciąż będzie przeciwnikiem Śniących.

GRANIE W INTO DREAMS

„Kiedy ktoś śni samotnie, to jest to tylko sen; kiedy śnimy wszyscy razem, to staje się to rzeczywistością."

- Dom Helder Camara

[WprøwadŻeniE]

„Znasz to miejsce, o poranku? Zaraz po przebudzeniu? Miejsce, w którym pamięta się sny? Tam zawsze będę na ciebie czekała."
– Dzwoneczek do Piotrusia Pana

Into Dreas jest trochę innym rodzajem RPG.

Po pierwsze, ta gra jest dobra zarówno na krótkie i długie spotkania. Każdy Sen trwa 15-45 minut w rzeczywistości, więc w zależności od ilości Snów na sesji, możesz grać w świecie Snów godzinę, wieczór lub nawet całą noc.

Po drugie, Into Dreams pozwala wziąć graczom sprawy w swoje ręce i tworzyć wszystko bez ograniczeń. Nazywa się to Śnieniem. Możecie wspólne tworzyć przedmioty, zdarzenia, miejsca i wszystko to, czego zapragniecie. Gracze, którzy nie mieli okazji zagrać w podobną grę, mogą czuć się lekko skonfudowani.

Po trzecie, Into Dreams nie posiada jednego nastroju czy settingu. Mówiąc dokładniej, jej setting umożliwia rozegranie każdego rodzaju przygód sprawiając, że gracze krążą w kalejdoskopie nastrojów, smaków, zapachów i kolorów. Jeden sen może być czystym fantasy, podczas gdy drugi będzie psychodelicznym horrorem, natomiast trzeci będzie o kopiowaniu dokumentów w biurze.

Oczywiście da się także stworzyć rewelacyjną, epicką kampanię w świecie Snów. Znajdziesz też przygotowane pewne "haczyki" czy pomysły na kampanię w następnym rozdziale pod tytułem "Sennik"... Jeżeli jednak nie zamierzasz dużo grać w Into Dreams, myśl o nim jak o settingu, w którym będziesz odgrywał swoje najdziwniejsze pomysły lub odpoczywał od swoich typowych, epickich kampanii fantasy. Gra zawiera też proste zasady, które można z powodzeniem zastosować w innych systemach. Daj swoim postaciom z innej gry Karty Śniących i umieść swoich kosmicznych kadetów/detektywów/wojowników w wiecznie zmiennym Memoarze.

Sny są pomieszane i zmieniają się cały czas, tak samo jak gra o Snach.

[Czego PotRZebujEsz]

Potrzebna będzie duża ilość sześciościennych kości. Dobrze by było, gdyby były w 4 kolorach, aby odzwierciedlać cztery kolory esencji Snów: Oneirosu, Mary, Reflectio i Primalisu. Dziewięć kości danego koloru powinno wystarczyć, choć można również grać jedną – będziesz jednak musiał wówczas notować sobie gdzieś wyniki i rozmiary pul.

Potrzebne również będą karty postaci – po jednej na każdego Śniącego – oraz kilka ołówków. Upewnij się też, że wszyscy przeczytają te instrukcje i zrozumieją zasady. Na pierwszą sesję lub kampanię, najlepiej jest stworzyć postacie wspólnie, dzięki czemu powstanie fachowa drużyna.

[Granie w IntO Dreams]

Każda sesja (zwana również Polowaniem na Sny) składa się z serii jednej do trzech krótkich gier (zwanych Snami). Wszystko, co się dzieje w rzeczywistości lub w Dziennym Świecie jest poza rozgrywką, w której gracze od razu znajdują się w Sennobrazie.

Śniący komunikują się ze sobą w czasie dnia, zbierają informacje na temat Snów, w których będą polować oraz zbierają ekipę, która spróbuje zagłębić się w Sny, w poszukiwaniu Idei.

Gra zaczyna się w momencie, gdy wszystkie postacie znajdują się w pierwszym Śnie.

[Sen]

Każdy Sen składa się z pewnej ilości scen. Scen, nie „miejsc". Gracze będą się poruszać od sceny do sceny tak samo, jak poruszają się z północy na południe. Scen może być dowolna ilość, najlepiej tyle, aby dany Sen był wystarczającym wyzwaniem.

Śniący poszukują Kluczy, które otwierają Bramy do następnego Snu bądź poszukują Idei. Klucz może być praktycznie wszystkim: przedmiotem, słowem, piosenką, gestem, po prostu wszystkim. Z uwagi na to, że Sen składa się z pewnej ilości scen, gracze będą musieli dowiedzieć się „o czym jest dany Sen" i spróbować go „ukończyć", zachowując się odpowiednio w danej scenie.

Podczas interakcji Byty i sceny, będą musieli czasem stanąć naprzeciw Przeszkody.

[Przeszkody]

Każda przeszkoda (może to być walka, zagadka, próba sprawności lub zręczności, naprawdę wszystko) ma swoje poziomy trudności: Oneiros, Mara, Reflectio i Primalis. Aby pokonać Przeszkodę, gracze będą musieli rzucić kośćmi ze swojej Puli Snu.

W zależności od natury danej Przeszkody, każdy gracz będzie musiał użyć jednej ze swoich Zdolności. Klasa (liczba) Zdolności wskazuje, od jakiego wyniku wzwyż uzyskuje się sukces. W dodatku tylko kości w kolorze stopnia trudności brane są pod uwagę. Wyrzucenie 6 na kości dowolnego koloru, pozwala zamienić dany sukces na sukces dowolnego koloru.

Po wykonaniu rzutu, usuwasz wszystkie sukcesy z Puli Snu.

PRZYKŁADOWY RZUT

John przeskakuje nad magicznym ogrodzeniem w Śnie o olbrzymach. Przeszkoda składa się z 2 poziomów Reflectio oraz 1 poziomu Oneirosu. John zerka na zdolność Ciało: posiada klasę 4. Nieźle, lecz John chce mieć pewność, że przeskoczy za pierwszym razem. Bierze więc 5 kości z Puli Snu: 3R (Reflectio) i 2O (Oneiros), aby mieć większe szanse.

John rzuca kośćmi i otrzymuje następujące wyniki:

O4, O1, R3, R3, R6

Ponieważ Ciało Johna wynosi 4, wszystkie rzuty od 4 w górę są sukcesami. Niestety wyrzucił tylko dwa sukcesy: jeden Oneiros i jeden Reflectio. John zamierza więc wykorzystać 6, którą wyrzucił, aby zamienić ten sukces na Oneiros. **Zabiera dwie kości sukcesu z Puli Snu.**

Po wykonaniu rzutów John zwisa z ogrodzenia. Wciąż musi uzyskać 2 sukcesy Reflectio, aby przejść na drugą stronę.

Przeszkody mogą też być pokonywane przez całą drużynę w czasie kilku rund. Na przykład walka z olbrzymem. Taka Przeszkoda będzie miała wiele poziomów trudności kilku kolorów, a gracze będą się starali obniżać je runda po rundzie.

Przeszkody mogą strzec Kluczy, Bram lub Idei lub zwyczajnie blokować drogę do następnej sceny

RUNDA: **czas, w którym wszyscy gracze deklarują swoje akcje, oraz reakcja Snu (kierowana przez Mistrza Gry)**

[Śnienie]

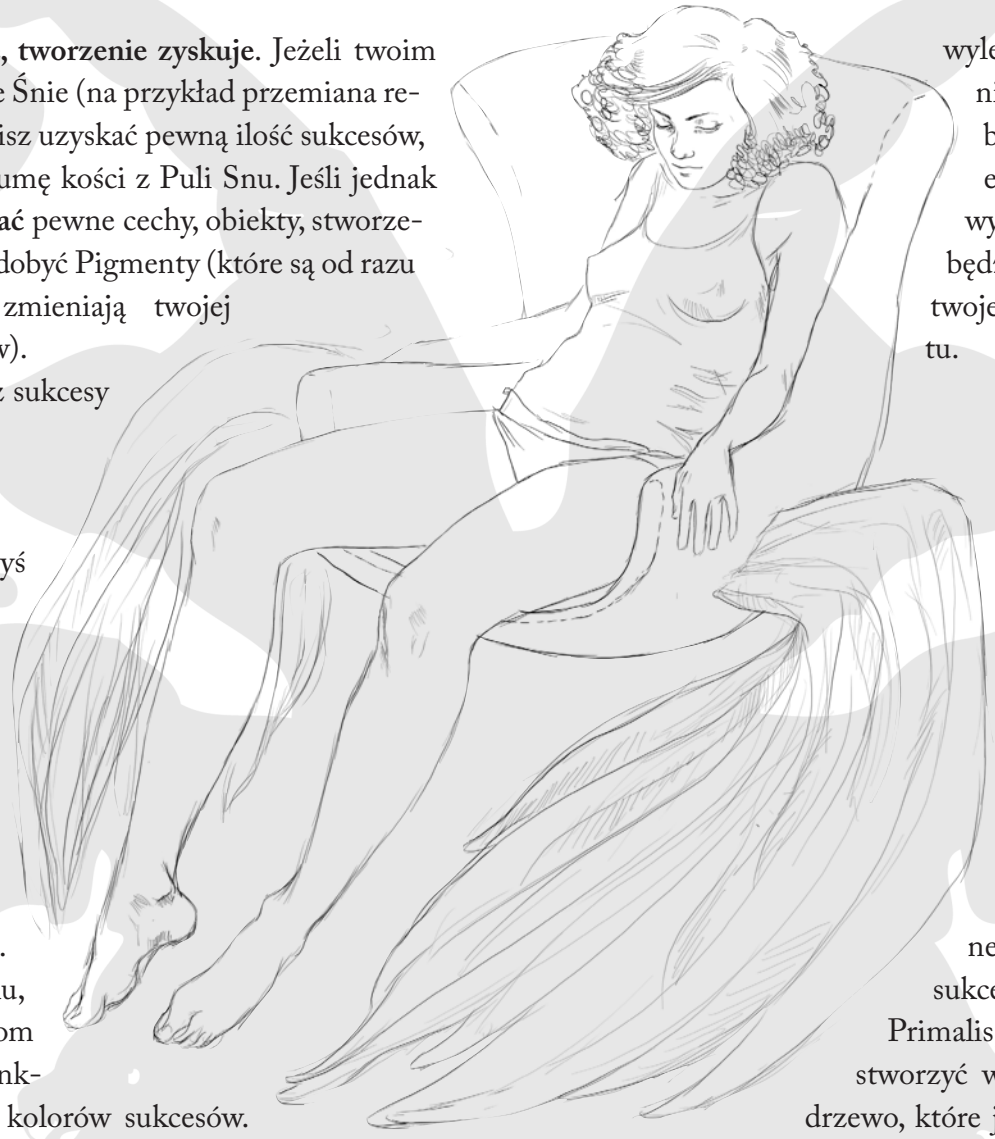
„Moje sny ścielę pod twoje stopy,
Stąpaj więc lekko, bo stąpasz po mych snach.”
– William Butler Yeats

Ponieważ Pula Snu szybko szczupleje w trakcie pokonywania Przeszkód, gracze muszą znaleźć sposób na odzyskiwanie swoich kości. Tu właśnie wchodzi Śnienie.

Kiedy gracz chce Śnić, bierze w dłoń kości Efemery. Deklaruje co usiłuje sobie wyobrazić i wykonuje rzut. Zasady Śnienia

są proste: **Przemiana kosztuje, tworzenie zyskuje**. Jeżeli twoim celem jest przemiana czegoś we Śnie (na przykład przemiana rewolweru w lody) nie tylko musisz uzyskać pewną ilość sukcesów, lecz również **zapłacić** pewną sumę kości z Puli Snu. Jeśli jednak chcesz naprawdę Śnić i **dodawać** pewne cechy, obiekty, stworzenia i sytuacje do Snu, możesz zdobyć Pigmenty (które są od razu dodawane do Puli Snu i nie zmieniają twojej podstawowej liczby Pigmentów).

Gdy Śnisz, otrzymujesz sukcesy wyrzucając 4-ki, 5-ki i 6-ki.



Przemiana

Zadeklaruj, co chciałbyś przemienić i w co. Nie bądź zbyt dokładny. Powiedz raczej „Chcę przemienić ten rewolwer w coś nieszkodliwego" zamiast „Chcę przemienić ten rewolwer w jeża". Ustalcie wspólnie, ilu sukcesów będzie do tego potrzeba. Rzuć kośćmi, sprawdź czy osiągnąłeś sukces. Zapłać ilością kości z Puli Snu, odpowiadającą ilości i kolorom sukcesów. I dodaj "smaku", konkretnej formy w zależności od kolorów sukcesów. Na przykład jeden sukces Oneirosu i dwa Mary, mogą zamienić rewolwer w jakiegoś złego, obrzydliwego owada, który wyleci z ręki twórcy. Bawcie się, wspólnie tworząc takie smaczki. Im więcej będzie sukcesów, tym potężniejszy efekt. Jeżeli nie uda Ci się osiągnąć wymaganej liczby sukcesów, wówczas będziesz musiał zapłacić jedną kość, a twoje Śnienie nie wywoła żadnego efektu.

Tworzenie

Zadeklaruj, że chciałbyś coś stworzyć. Nie bądź zbyt dokładny. Powiedz raczej „Chcę stworzyć drzewo" zamiast „Chcę stworzyć drzewo z krwi, z oczami zamiast owoców". Ustalcie wspólnie, ilu sukcesów będzie do tego potrzeba. Rzuć kośćmi, sprawdź czy osiągnąłeś sukces. Zapłać ilością kości z Puli Snu, odpowiadającą ilości i kolorom sukcesów. I dodaj "smaku", konkretnej formy, w zależności od kolorów sukcesów. Na przykład dwa poziomy Primalis, jeden Mary i jeden Reflectio, mogą stworzyć wysokie, potężne, dojrzałe w owoce drzewo, które jest pokryte wściekłymi, gadającymi mrówkami, które mogą przegryźć skórę. Bawcie się, wspólnie tworząc takie smaczki. Im więcej będzie sukcesów, tym

więcej będzie efektów. Jeżeli nie uda Ci się osiągnąć wymaganej liczby sukcesów, wówczas będziesz musiał zapłacić jedną kość, a twoje Śnienie nie wywoła żadnego efektu. Na koniec dodajcie odpowiednią ilość kości danego koloru do swojej wspólnej Sennej Jaźni, zgodnie z ilością i kolorami uzyskanych sukcesów.

I to by było na tyle.

Gracze mogą oczywiście zmieniać, lub w późniejszych etapach gry ulepszać efekty Śnienia, przemieniając i dodając to, co chcą. Wszystkie przedmioty, stworzenia i sytuacje, stworzone podczas Śnienia są stałe (o ile nie zostały stworzone w inny sposób) i pozostają we Śnie, zmieniając jego cechy, być może wpływając na istniejące Przeszkody lub nawet dodając nowe, dopóki Śniący, którzy je stworzyli nie opuszczą Snu.

Wszystkie inteligentne lub pół-inteligentne istoty podczas Śnienia, uznawane są za Byty, a wszystkie przedmioty są zwykłymi przedmiotami, nie Artefaktami.

[DRyføwanie]

Czasami trudno jest pozostać skoncentrowanym w trakcie Śnienia. Śniący zaczyna patrzeć komuś na dłonie i nagle zdaje sobie sprawę, że jedna z dłoni ma sześć palców zamiast pięciu. Ludzie przecież nie mają sześciu palców. Może więc to nie jest ludzka dłoń? Może to dłoń kosmity, zła dłoń. To znaczy, że właściciel tej dłoni też musi być zły. Powinieneś więc uciekać, lecz nie możesz. Twoja wyobraźnia zaczyna wariować, zaczynasz tworzyć mnóstwo nowych rzeczy, zaczynasz przemieniać sen, patrząc się wciąż w ten sam punkt.

To się nazywa Dryfowanie.

Dryfowanie jest stanem zamroczenia, kiedy Śniący nie oddziałuje fizycznie a jego wyobraźnia działa sama, dziko zmienia, tworzy, krzywdzi i wypacza Sennobraz.

Kiedy Śniący mogą zacząć Dryfować:

Za każdym razem, kiedy gracze będą mówić o rzeczach nie związanych ze Snem, który aktualnie Śnią, Mistrz Gry może uznać, że Dryfują.

Za każdym razem, kiedy Śniący uparcie usiłuje nadać znaczenie jakiemuś szczegółowi Snu, który jest bez znaczenia.

Za każdym razem, kiedy Śniący napotyka Przeszkodę, która próbuje wpłynąć na jego umysł.

Za każdym razem, kiedy Śniący zaczyna głośno rozmyślać nad jakąś cechą Snu, która może być czymś więcej.

Cała sztuka polega na tym, że kiedykolwiek Śniący zaczyna myśleć, że coś może być czymś więcej, niż się wydaje… Takie się staje. Tak więc Dryfowanie nie zawsze musi być sposobem na wprowadzenie zamętu we Śnie albo zwodzeniem graczy. Czasami może być sposobem na obejście Przeszkód.

Mechanika Dryfowania zależy od Efemery danego gracza.

Za każdym razem, kiedy gracz chce zatrzymać Dryfowanie, dostaje tyle kości, ile rodzajów kolorów posiada jego Efemera.

Na którejkolwiek kości musi wyrzucić 6, aby przestać Dryfować. Może rzucać raz na każdą minutę Śnienia, lecz w międzyczasie rzeczy, które stworzył, świadomie lub nie, mogą żyć własnym życiem.

Pamiętaj, żeby podnosić poziom twojego **Stanu Snu** za każdym razem, gdy Dryfujesz!

[splOty]

Splot jest modyfikacją Sennej Jaźni, narzuconą przez sam Sen. Może cię zmienić w rybę na czas Snu lub w boga, jeśli śnisz Oniryczną wersję olimpian.

Splot może obdarzyć cię nowymi Zdolnościami na czas Snu. Od ziania ogniem po tworzenie nowych światów. Splot jest częścią Snu i oddziałuje na wszystkich Śniących, obecnych w danym Śnie jednakowo. Istnieją dwa podstawowe rodzaje splotów:

Przymus

Kiedy Sen zmusza cię do konkretnego zachowania. Na przykład może zmusić cię do współzawodnictwa z pozostałymi Śniącymi we Śnie o walkach na arenie lub do ratowania jak najwięcej ludzi we śnie o tonącym statku.

Przymus zawsze przyjmuje postać jednego zdania typu „chcesz" lub „nie chcesz", które udziela się całej grupie.

Na przykład:

„Chcesz zostać kochanym przez wszystkich półbogiem"
„Nie chcesz, by jakikolwiek człowiek cię zobaczył"
„Nie chcesz się odzywać"

Przymusy zawsze muszą zostać uszanowane. Gracze muszą zachowywać się zgodnie z Przymusem do końca Snu. Zachowanie niezgodne z Przymusem kosztuje jedną kość z Efemery gracza.

Efekt

Kiedy Sen daje ci jakieś moce specjalne lub kiedy modyfikuje twoje Zdolności.

Efekt nigdy jednak nie zmienia ilości Efemery ani ilości Pigmentów.

[ArtefakTy]

Tak jak już wcześniej napisano, z Artefaktami nie wolno igrać. Twoim zadaniem jako Mistrza Gry jest sprawić, by twoi Gracze to zrozumieli.

Artefakty są rzadkie. Nie wciskaj ich więc do każdego Snu, bo staną się nudne. Artefakty są pomyłkami, błędami, więc nie twórz zbyt potężnych przedmiotów, które robią z Gracza boga Śnienia. Artefakty nie są też „magicznymi przedmiotami", które dodadzą +2 do Sennej Jaźni czy coś w tym stylu.

Każdy Artefakt powinien być unikalny i mieć unikalny wygląd (unikalny w szerszym znaczeniu niżnawet „biżuteria" czy „fizyczny obiekt") i unikalne właściwości (nie wszystkie przydatne).

Zastanów się więc trzykrotnie zanim stworzysz jakiś Artefakt. Miej pewność, że jest wystarczająco dziwaczny, zanim pokażesz go Graczom. Poniżej znajdują się dwa przykłady:

Obelisk Magenty

Obelisk zbudowany z szarego kamienia, ciepłego w dotyku, jest stałym obiektem, zawsze dwa razy wyższym od patrzącego. Na jego szczycie rozpościera się szeroki trójkąt w kolorze magenty tak wysoko, jak tylko wzrok sięga.

Ten kto podejdzie bliżej, zdoła usłyszeć buczenie Obelisku, przypominające buczenie klimatyzatora.

Jeżeli ktoś dotknie Obelisku, stworzy on wówczas dokładną jego kopię. Kopia jest tak idealna, że musi być traktowana jak drugi oryginał. Na przykład, jeżeli Śniący go dotknie, to stworzy drugą Senną Jaźń swojej osoby. Skoro Śniące ciało w Świecie Dnia, jest w stanie utrzymać tylko jedną Senną Jaźń… Co stanie się z tą drugą?

Zewnętrzna Bańka

Wygląda jak mała, idealnie czarna kula, unosząca się nad głową obecnego żywiciela. Dotknięta łączy się z tym, który jej dotknął, robiąc z niego nowego żywiciela.

Gdy żywiciel jej dotknie, kula zabiera go ze Snu w mroczne, ciepłe miejsce, gdzie zostaje do następnej sceny, odnawiając sobie całą Efemerę z wyjątkiem Mary.

[Stany Snu]

Stany Snu ukazują Śniącym ich stan w świecie rzeczywistym. Wszyscy Gracze muszą pilnować swojego Stanu Snu na okrągło.

Po wkroczeniu w nowy Sen, Stan Snu każdego Śniącego jest ustawiony na środkowej fazie REM (oczywiście nie licząc Świadomych Śniących).

Jeżeli Śniący zmaga się z poważnymi obrażeniami, tak fizycznymi czy umysłowymi, jego Stan Snu spada w dół o jeden poziom, co zbliża go do przebudzenia i tym samym zniknięcia ze Snu.

Za każdym razem, gdy Śniący Śni, Dryfuje lub w jakikolwiek inny sposób wchodzi głębiej w Sen, Stan Snu wzrasta mu o jeden poziom.

Podczas każdego poziomu Stanu Snu, prócz trzech REM, coś się dzieje z twoim Śniącym.

Budzący Się i Przebudzony

Budzenie się jest stanem, w którym Śniący znajduje się w obu światach. Kiedy twój Stan Snu znajduje się na poziomie Budzenia, musisz wówczas rzucić wszystkimi kośćmi ze swojej Sennej Jaźni. Jeżeli wy-

padnie ci jakikolwiek wynik poza 6, jesteś Przebudzony, a twoja Senna Jaźń się rozprasza. Znikasz z danego Snu i nie dołączysz do swojej drużyny aż do rozpoczęcia kolejnego.

Jeżeli wyrzucisz jakąkolwiek 6, Budzisz się nadal, lecz nie jesteś jeszcze Przebudzony i musisz rzucić kośćmi jeszcze raz, lecz tym razem jedną mniej.

Jeżeli twój Stan wzrośnie i nie będziesz się już Budził, z uwagi na twoją budzącą się pamięć danego Snu, otrzymasz darmową Przemianę jakiejkolwiek cechy Snu, która zawsze zakończy się sukcesem.

ŚWIADOMY

Na tym poziomie, otrzymujesz niesamowite postrzeganie Sennobrazu. Nigdy nie odrzucasz kości z Puli Snu, ani testując Zdolności przeciwko Przeszkodom, ani Śniąc i Przemieniając.

To jest Stan, w którym jesteś panem Snu. Bądź jednak ostrożny! Wielu Śniących, którzy weszli na ten poziom, skończyli ze Śpiączką. Jedna chwila nieuwagi, jeden moment Dryfowania, może doprowadzić do poważnego uszkodzenie mózgu.

ŚPIĄCZKA

Oto cena ryzyka.

Wielu Śniących podczas podróży weszło za głęboko w Sny. Weszli w stan, w którym przebudzenie nie jest już możliwe.

Podczas Śpiączki wciąż możesz grać i pomagać przyjaciołom w Sennobrazie. Nigdy jednak nie wejdziesz w Stan Przebudzenia. Zamiast tego zostaniesz Rozproszony aż do następnego Snu. Możesz wszystko widzieć i rozmawiać, lecz nie jesteś w stanie działać w jakikolwiek inny sposób. Do końca Snu jesteś duchem w Sennobrazie.

Za każdym razem, gdy wejdziesz w Stan Śpiączki, rzuć kością:

1 – Otrzymujesz poważne obrażenia. Rzuć dwa razy w tabelce Obrażeń Mózgu. Nie możesz się przebudzić przez miesiąc.

2 – Otrzymujesz średnie obrażenia. Rzuć raz w tabelce Obrażeń Mózgu. Nie możesz się przebudzić przez dwa tygodnie.

3 – Otrzymujesz lekkie obrażenia, które wpływają tylko na twoją zdolność Śnienia. Tracisz na stałe jedną wybraną kostkę Efemery lub Pigmentów. Nie możesz się przebudzić przez tydzień.

4-5 – Otrzymujesz drobne obrażenia, po których nie wchodzisz tak naprawdę w stan Śpiączki. Tracisz wszystkie Zapisy i Punkty RŚ, po czym wracasz do środkowego REM.

6 – Szczęśliwie uniknąłeś jakichkolwiek obrażeń mózgu. Wracasz do środkowego REM.

Obrażenia Mózgu to paskudna sprawa, lecz zazwyczaj nie jest tragiczna. Oczywiście możesz zamienić się w warzywo albo nawet umrzeć albo stracić czucie w nogach, lecz zazwyczaj wejście w krótka Śpiączkę nie jest tak brzemienne w skutkach.

Stracisz rzecz jasna co nieco. Części ciała, wspomnienia, połączenia w mózgu, nic wielkiego. Możesz nawet tego nie odczuć.

OBRAŻENIA MÓZGU

1 – Umierasz

2 – Usmażone nerwy. Dodaj 1 do Biegłości

3 – Usmażone połączenia mózgu. Dodaj 1 do Percepcji

4 – Tracisz kontrolę nad partią mięśni. Dodaj 1 do Ciała

5 – Niewielka utrata pamięci. Dodaj 1 do Wiedzy

6 – Szczęśliwie uszkodziłeś tą część mózgu, której nigdy nie używasz. Nic złego się nie dzieje.

Jeżeli Śniący, który wszedł w stan Śpiączki, kiedykolwiek będzie musiał dodać 1 do Zdolności, która będzie już na poziomie 6, wówczas zapadnie w stałą śpiączkę i prawdopodobnie już nigdy się nie przebudzi.

[Przykład Gry]

Postacie

Eddie (Skryba): Młody student literatury. Pewny siebie, zawsze szuka przygody.
Powód: *„Ponieważ sprawia mi to frajdę”*.

Lisa (Kołysanka): Nastolatka, mól książkowy. Łatwo ją przestraszyć.
Powód: *„Ponieważ muszę pomagać innym Śniącym”*.

Zachary (Klucznik): Stary profesor, wdowiec, usiłuje każdego pouczać. Zafascynowany Sennobrazem.
Powód: *„Ponieważ ktoś powinien zbadać Sny”*.

Annah (Lotnik): Żywiołowa, dojrzała pani z brytyjskimi manierami. Potrafi latać, przemieniając ręce w skrzydła.
Powód: *‘Ponieważ potrafię”*.

Pula Snu: 17 (Oneiros 5, Primalis 3, Mara 4, Reflectio 5)

Pierwszy Sen
„Ogród Olbrzyma”

SCENA 1 „OGRÓD"

Pula Snu: 17 (Oneiros 5, Primalis 3, Mara 4, Reflectio 5)

Gracze znajdują się w ogromnym ogrodzie o wschodzie słońca. Trawa jest rozmiarów małych drzew, dookoła słyszą ciągłe bzyczenie tysięcy nieznanych owadów. Dostrzegają z daleka altanę, w której śpi Olbrzym. Niebo jest fioletowe, migocące czerwienią i żółcią. Światło jest słabe, lecz nadal są w stanie całkiem nieźle widzieć.

Eddie Skryba notuje, że jest to pierwsza scena nowego Snu.

„Wydaje mi się, że logicznym założeniem będzie, jeżeli powiem, iż powinniśmy zbliżyć się do Olbrzyma" – mówi Zachary. „Założę się, że ma Klucze".

Annah się śmieje i wydaje jedną kość z Puli Snu (1R), nie pytając nikogo o zdanie i wznosi się w powietrze, ponad trawę. „Szkoda, że tak nie potraficie…Cóż, do zobaczenia na miejscu!".

„Nieźle! Widzisz coś więcej stamtąd?" – pyta Eddie.

Annah się rozgląda. Mistrz Gry tworzy Przeszkodę o poziomie 2 Primalisu dla Ciała. Ciało Annah (i wzrok) jest tylko 5-tej klasy, więc decyduje się na użycie 3 kości Primalisu z Puli Snu (3P). Niespodziewanie wyrzuca P5, P5 i P6, co oznacza trzy sukcesy. Mistrz Gry postanawia nagrodzić ją dodatkowymi informacjami.

„Siedziba jest naprawdę daleko. Najlepsza droga wiedzie obok jabłoni, która stanowi następną Scenę.".

„Świetna robota, Annah!". Eddie szybko spisuje drugą scenę Snu. Znając ją i mając ją zapisaną, Eddie postanawia użyć umiejętności Skryby i przenieść całą grupę pomiędzy Scenami. Odrzuca dwie kości z Puli Snu (2R) i wszyscy pojawiają się w drugiej Scenie, zaoszczędzając sporo czasu.

SCENA 2 „JABŁOŃ"

Pula Snu: 11 (Oneiros 5, Primalis 0, Mara 4, Reflectio 2)

Postacie stoją pomiędzy korzeniami ogromnej jabłoni. Anna wykorzystuje jedną kość Oneirosu (1O) i postanawia wzlecieć, aby rzucić okiem na gałęzie.

„Macie jakiś pomysł?". Eddie robi się niecierpliwy.

„Skoro to drzewo owocowe, to jest to chyba oczywiste, prawda?" – cicha dotąd Lisa w końcu się odzywa. „Prawdopodobnie potrzebujemy do czegoś owoców.".

„Annah!? Postaraj się nam przynieść jabłko!" – krzyczy Eddie.

Mistrz Gry tworzy Przeszkodę o poziomie 5 Primalisu dla Ciała. To o wiele za dużo dla Annah. Nie wspominając już o tym, że nie mają żadnych kości Primalisu. Ponadto Mistrz ogłasza, że każde z jabłek można zdobyć, używając trzech Kluczy.

„Nie ma mowy! Wszystkie są rozmiarów półciężarówki!"

„Musimy się wspiąć lub zrobić coś innego, aby je zdobyć." mówi Lisa.

„Cóż…Annah jest Dojrzała, więc ma już jeden Klucz…" mówi Zachary.

„Kogo nazywasz dojrzałym, ty stary pierniku!?" – krzyczy Annah z góry."Zatem potrzebujemy jeszcze dwóch…Może powinienem…"

Zacharemu przerywa atak wielkich, czerwonych owadów, które mieszkały w drzewie i zdenerwowały się ich głośną rozmową. Atak Owadów jest Przeszkodą o poziomie 4 Primalisu dla Biegłości i 4 Mary dla Ciała. Każdy sukces chroni jedną postać przed obrażeniami w każdej turze.

Eddie, Zachary i Lisa usiłują z nimi walczyć, Annah nato-

miast zastanawia się co zrobić.

Eddie ma najwyższą klasę Ciała (3-ci), podczas gdy Lisa ma Biegłość 2-go poziomu. Wciąż jednak brakuje im kości Primalisu w Puli Snu. Eddie więc postanawia nie rzucać, Lisa z kolei używa swojej Zdolności i rzuca 4 kośćmi Mary (4M).

Wypada jej M4, M2, M6 i M2. To cztery sukcesy! Lisa opisuje jak rzuca ostrymi kamieniami w Owady. Postanawia też wykorzystać 6 i zamienić ją na kość Primalisu. Osłoniła swoich przyjaciół, więc nikt nie otrzymał obrażeń.

Atak Insektów ma teraz poziom 3 Primalisu dla Ciała i 1 Mary dla Biegłości. W międzyczasie Zachary decyduje, że najlepszym wyjściem będzie ucieczka, ponieważ nie wygrają tej walki. Klucznik używa dwóch kości ze swojej Efemery Oneirosu i pluje na swoje dłonie, tworząc dwa Klucze z własnej śliny.

„Annah, chodź po nie!" – krzyczy potrząsając w dłoniach Kluczami. Annah nurkuje.

Eddie i Lisa wciąż usiłują odpędzić Owady. Ponieważ nie mogą Śnić podczas walki, postanawiają spróbować szczęścia i rzucić 2 Oneirosami każdy (4O), licząc na uzyskanie 6.

Wyniki Eddiego: O6, O4
Wyniki Lisy: O1, O5

Eddie uzyskuje jeden sukces i postanawia go wykorzystać, by chronić Lisę. Eddie zostaje ranny, jego Stan Snu spada o jeden poziom w dół. Wciąż jest w fazie REM.

Annah zabiera Klucze od Zacharego i od razu wznosi się ku gałęziom. Następnie używa trzech Kluczy i uderza jabłko pięścią. Jabłko spada.

Owoc uderzając o ziemię, rozpada się na cztery kawałki, a Owady rozpraszają się na chwilę. Z jabłka wychodzi piękna, świecąca gąsiennica, oferując Drużynie miękkie miejsca. Wszyscy wskakują na jej grzbiet i gąsiennica rusza w kierunku Altany, lecz Owady podążają za nimi.

Koniec Drugiej Sceny.

SCENA 3 „MAŁY POŚCIG"

Pula Snu: 2 (Oneiros 0,Primalis 0, Mara 0, Reflectio 2)

Postacie uciekają na Gąsiennicy, podczas gdy złe Owady siedzą im na ogonie. To wciąż Atak Owadów, Przeszkoda o poziomie 2 Primalisu dla Ciała i 1 Mary dla Biegłości. Graczom prawie skończyła się Pula Snu. Lisa postanawia zacząć Śnić.

Zamierza stworzyć pułapkę na Owady.

Lisa rzuca wszystkimi pięcioma kośćmi swojej Efemery (3O i 2P): O2, O4, O2, P5, P1. Dwa sukcesy. Pula Snu wzrasta o dwie kości (1O i 1P) i gracze wspólnie opisują mięsożerną roślinę, która wyrasta niedaleko od nich. Zwracają swoją Gąsiennicę w stronę rośliny, by przechytrzyć Owady.

Eddie stara się walczyć z najbliższymi Owadami, wykorzystując do tego jedną kość Primalisu.

Wyrzuca P3. Zważywszy na 3-cią klaskę jego Ciała, jest to sukces. Wyprowadza silne kopnięcie w oko najbliższego Owada, spowalniając ich natarcie i ratując ponownie Lisę.

Pozostali otrzymują po jednym obrażeniu. Ich Stan Snu wciąż znajduje się w fazie REM, lecz Eddie jest już bliski Budzenia się.

Atak Owadów, Przeszkoda o poziomie 1 Primalisu dla Ciała i 1 Mary dla Biegłości.

Annah podejmuje się Śnienia ciągnąc wątek Lisy.

Rzuca czterema kośćmi Efemery (2P, 1R, 1M) i otrzymuje P6, P3, R4, M5. Trzy sukcesy!

Drużyna otrzymuje 1P, 1R i 1M. Annah z pomocą pozostałych opisuje, jak okazuje się, że roślina jest inteligentna i pomocna oraz z jaką chęcią zje wszystkie Owady, jakie jej zapewnią. Wkrótce do niej dotrą.

Lisa używa swojej mocy Kołysanki i używając dwóch kości Reflectio (2R), podnosi Eddiego o dwa Stany Snu. Jego Stan wraca do normalności.

Eddie używa swojej Biegłości i Ciała przeciwko Owadom.

Wyrzuca M6 i P4, otrzymując ostatnie 2 sukcesy. Pobite Owady zawracają i Przeszkoda zostaje pokonana. Wszyscy są szczęśliwi. Mistrz Gry wprost przeciwnie. Ustala, że roślina, którą Wyśnili złości się, nie zjadłszy Owadów… Zaatakuje ich więc. MG Wznosi Przeszkodę, składającą się ze wszystkich kości, jakie zostały wykorzystane do stworzenia rośliny: 1 Oneirosu dla Wiedzy, 2 Primalisu dla Ciała i 1 Reflectio dla Percepcji. Gracze mają dwie rundy zanim roślina zje ich Gąsiennicę. W kolejnych może dobrać się do nich samych.

„Wyśnijmy się stąd! – krzyczy Zachary. Ma na myśli wykorzystanie pozostałych kości Puli Snu, aby Przemienić coś, co pozwoli im uniknąć Przeszkody. Ich Pula Snu składa się teraz z 1 Oneirosu, 1 Primalisu i 1 Reflectio.

Annah, która ma pięć kości w swojej Efemerze, postanawia Wyśnić Przemianę. Chce aby ich Gąsiennica zaczęła latać. Mistrz Gry uznaje, że będą do tego potrzebne 3 sukcesy.

Na szczęście Annah wyrzuca 3 sukcesy i odrzuca trzy kości z Puli Snu.

Wszyscy razem opisują jak ich Gąsiennica zamienia się w biegu w motyla i wszyscy odlatują z dala od mięsożernej rośliny.

Scena dobiega końca.

SCENA 4 „OLBRZYM”

Pula Snu: 0

Motyl zanosi ich do Altany. Mogą teraz dostrzec Olbrzyma, który śpi nagi przy stole. Na stole jest talerz, lecz jest pusty. Olbrzym wygląda dosyć przerażająco. Pozbawione warg usta wypełnione ma ostrymi, małymi zębami a jego kończyny są nienaturalnie długie.

Po krótkiej dyskusji gracze ryzykują lądowanie na stole. Motyl odlatuje.

„Cóż, w końcu tu dotarliśmy…” mówi Eddie.

„Powinniśmy się pospieszyć. Nie pozostało nam zbyt wiele czasu.” stwierdza Zachary.

„Ktoś wie, gdzie może znajdować się Brama?” niecierpliwi się Annah.

„Albo Klucze? Uważam, że powinniśmy Śnić mimo wszystko.” Lisa zaczyna deklarować Śnienie.

„Zaczekaj!” zatrzymuje ją Eddie. „Nie obudzi to Olbrzyma?”

Tego nie wie nikt. Dyskutują przez jakąś minutę. W końcu Zachary wychodzi z dość ryzykownym pomysłem.

„Rozejrzyjcie się. Nie ma tu nic prócz pustego talerza i nagiego Olbrzyma. Jedno z nich musi być bramą.”

„Hm…No dobra. Sprawdźmy talerz.” Eddie powoli

wchodzi na talerz.

„Nic się nie dzieje.” Jest rozczarowany

„Nawet jeśli talerz jest Bramą, to nie mamy Kluczy.” mówi Lisa.

„Czymkolwiek one są, powinniśmy się ruszać. Pozostało nam tylko kilka minut.” Zachary nie jest zbyt optymistyczny.

„Olbrzym śpi. To jest tym, co możemy zmienić, zrobić cokolwiek. To może być Klucz, może też być Przeszkoda. Zobaczmy.” mówi Annah.

„Dwie rzeczy naraz. Wyśnię coś głośnego, a wy pomożecie.” mówi Lisa.

Postanawia Śnić o głośnej muzyce. Rzuca pięcioma kośćmi Efemery (3O i 2P): O4, O2, O4, P1, P6. Trzy sukcesy, trzy kości do Puli Snu (2O, 1P).

Lisa opisuje jakąś Oniryczną muzykę z pierwotnymi bębnami.

Nie ma czasu na zrobienie czegokolwiek innego. Olbrzym budzi się z przerażającym rykiem i spogląda na nich wszystkich, stojących na jego talerzu, swoimi małymi czerwonymi oczami. Talerz nie zamienia się w Bramę.

„To był kiepski pomysł.” zauważa Eddie.

Zanim którekolwiek jest w stanie zareagować, Olbrzym zaciska dłoń na ich ciałach i wrzuca ich do swojej paszczy.

Krzycząc, Śniący widzą, jak paszcza Olbrzyma zamyka się za nimi… I nagle zauważają, że znajdują się na parkingu, spowitym we mgłę.

„Co to jest? Następna Scena?” Eddie strzepuje kurz z koszuli.

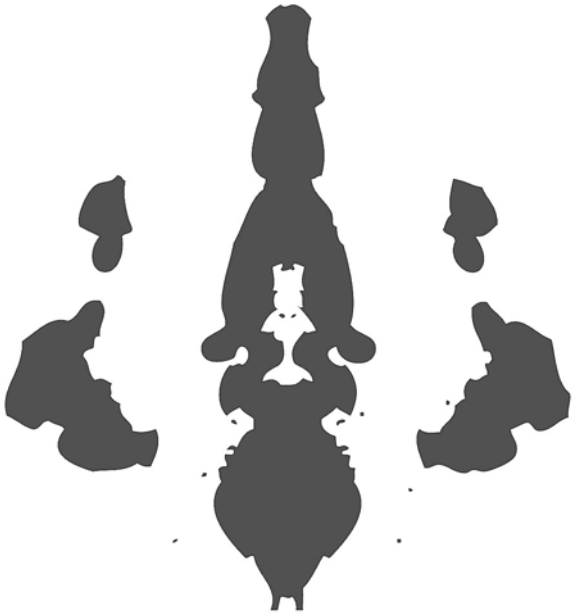
„Nie, wydaje mi się, że zmieniliśmy Sny.” mówi cicho Lisa.

„Rozumiem…To znaczy, że to my byliśmy Kluczami a paszcza Olbrzyma była Portalem.” zauważa Zachary. „Poczekajcie tylko na to, aż inni zrozumieją, że muszą zostać pożarci aby się tu dostać…”

Gracze zbierają się i w końcu wchodzą głębiej.

Głębiej w Sny.

KSIĘGA SNÓW



“„Każde wielkie marzenie, zaczyna się od marzyciela. Pamiętajcie, macie w sobie siłę, cierpliwość i namiętność, aby sięgnąć gwiazd i zmienić świat.”

- Harriet Tubman

[Dodatkowe Pomysły]

Użyj tych pomysłów, aby stworzyć swoją własną kampanię w Into Dreams lub po prostu, żeby wzbogacić swoją rozgrywkę. Mogą, lecz nigdy nie muszą stać się częścią Twojego Settingu Into Dreams.

Przesunięcie Snu

Przesunięcie Snu następuje wtedy, gdy gracze nie wiedzą, że wkroczyli w następny Sen. To następuje, kiedy Klucze i Portal są dla nich abstrakcyjne do tego stopnia, że nie zdają sobie sprawy z tego, że otworzyli Bramę. Cała sztuka polega na tym abyś ich o tym nie informował. Przesunięcia Snu mogą być całkiem frustrujące i pogmatwane dla Śniących oraz stanowić dobrą zabawę dla Graczy.

Gromadzenie

„Gromadzenie" jest wariantem gry, w który grać będziecie bez Mistrza Gry. Przed każdą sesją, Gracze opisują Sen, jaki będą Śnić, tak jakby byli zwiadowcami, informującymi społeczeństwo Śniących.

Gracze spisują Sceny, opisy, Przeszkody, a następnie używają własnych notatek, by poprowadzić swoje Postacie przez Sennobraz.

Twórz własne warianty, jeżeli chcesz grać bez Mistrza Gry i wysyłaj je do Proud Works. Może znajdą się w którymś z nadchodzących dodatków?

Chimera

Jak wiele razy uprawiałeś seks we śnie? Teraz wyobraź sobie, że nie był to sen tylko Sen i uprawiałeś seks z Bytem. Gorzej – z Nemezis. Co by się stało, gdyby istota ze Snu zaszła w ciążę…?

Chimery są pół ludźmi pół Bytami. Mogą mieć niesamowite zdolności i nieznane motywy. Wykorzystaj Chimerę jako haczyk, wroga dla Śniących lub nawet jako nagrodę dla Śniącego, który zakocha się w Bycie lub Nemezis.

Dolina Głosów

Czy miejsce, gdzie Radio Śmierci jest solidne jak kamień istnieje? Czy jest jakiś szlak przez Sny, prowadzący w to miejsce? Może każdy jest z nim połączony? Co musiałbyś zrobić, by się tam dostać?

A gdyby tak się stało, czy byłbyś w stanie spotkać się z Radiem Śmierci twarzą w twarz…?

Babelonium

Niektórzy Śniący mówią o istnieniu pewnego miejsca, wyjątkowego Snu, gdzie Byty i Nemezis żyją, ilekroć nikt nie Śni ich Snów.

Powiadają, że to ogromne miasto o niespotykanej konstrukcji, wypełnione najbardziej niesamowitymi widokami i najdziwniejszymi istotami.

Ile warte będzie odnalezienie drogi do tego miasta Babelonium? Tak wiele informacji, tak wiele nowych Snów…istne Eldorado Sennobrazu.

Władca Jeźdźców

Co stoi za potęgą Jeźdźców? Jaka potężna i pokręcona istota? Jakie są jej cele? Czy jest częścią Radia Śmierci czy jego największym wrogiem?

Veritas
by Alexander Ostrowski

Czy Prawda może być szaloną istotą złożoną z żywego światła? Ostatnimi czasy pojawiają się liczne doniesienia o spotkaniach z tajemniczymi, świetlistymi postaciami o ogromnej wiedzy. Ich pochodzenie nie jest jasne.

Mogą być Artefaktami o ludzkiej postaci, ożywionymi Ideami lub Bytami, które samodzielnie zdobyły świadomość. Niektórzy uważają, że są to istoty pokrewne Radiu Śmierci, posiadające jednak niższą rangę. Spełniaj ich życzenia, nawet gdy zdają się nie mieć sensu. Idee którymi zostaniesz nagrodzony są tak potężne, że mogą znacząco zmienić świat.

Nie sprzeciwiaj się Prawdzie, nawet jeśli nie jesteś w stanie jej pojąć.

[Sennik]

Sennik wypełniony jest krótkimi opisami różnych Snów. Mogą być dla ciebie świetną inspiracją do stworzenia własnych. Każdy z nich składa się z nazwy i krótkiego, zagadkowego opisu, który może stać się podstawą Przeszkód, Bytów i Scen. Wykorzystaj je wedle uznania.

Stwórz własne Sny i dziel się nimi z innymi graczami Into Dreams. Zbierzemy je w przyszłości w jeden wielki Sennik.

Interpretacja jest wszystkim

Szybko zauważysz jak łatwo możesz kreować różne Sny z jednego opisu. Opisy mają pobudzać do myślenia i sugerować pewne motywy bądź szczegóły. Reszta jednak należy do ciebie i twojej wyobraźni.

Każdy Sen ma swoją nazwę. Każdy Sen składa się z pewnej ilości kolorów przewodnich: 1 (rzadkie Sny), 2 (nietypowe Sny), 3 i więcej (typowe Sny). Podczas gdy każdy Sen składa się z czterech Kolorów, kolory motywów przedstawiają przewodni nastrój, w jaki Gracze powinni się wczuć odgrywając Sen.

Ostatnią ważną rzeczą jest długość Snu. Są krótkie (5-10min), średnie (10-20min) oraz długie (20-45min). Użyj tych propozycji dosłownie lub nie.

Wreszcie, niektóre Sny powstały na podstawie różnego rodzaju innych prac: muzyki, teledysków, komiksów czy obrazów. Pamiętaj, żeby je sobie zguglać!

PSIA ŁAŹNIA

REFLECTIO, MARA, PRIMALIS

Typowy, średni

Jesteście nadzy.

Biegajcie klaustrofobicznymi, białymi korytarzami i unikajcie Bezskórych Psów. Sprawdźcie szafki i rozwiążcie zagadkę Kruczowłosych Dziewczyn w pomieszczeniach prysznicowych, aby wydostać się z tej ohydnej sytuacji.

BIAŁA WIEŻA

ONEIROS, PRIMALIS

Nietypowy, średni, Idea

Weźcie klucz od Obserwatora i wejdźcie po Tysiącu Schodów do Białej Wieży. Unikajcie wszystkich pułapek i pokonajcie Anioła z Kości Słoniowej. Dojdźcie do szczytu Wieży, by porozmawiać z Wielorybem Albinosem i postarajcie się nie utopić podczas wschodu słońca.

CIERNISTY LAS

PRIMALIS, MARA, ONEIROS

Typowy, średni

W tych lasach mieszkają wygłodniali Kozłoludzie. Uciekajcie do Opuszczonej Chaty i nie rozpraszajcie się magicznymi świetlikami.

Ale uważajcie! Ciernie tego lasu nie tylko zdzierają skórę, mogą też rozerwać wasze dusze!

MILENIUM BOGA

ONEIROS

Rzadki, długi

Jesteście bogami.

Mieszkacie na szczycie Iglicy Świata. Wokół was leży jałowy Płaski Świat. Z waszą wszechmocą macie tysiąc lat na stworzenie życia. Wypełnijcie Świat wrażliwymi istotami, które pokochają was lub znienawidzą. Możecie robić wszystko poza panowaniem nad ich wolną wolą.

Pilnujcie czasu! Macie tylko tysiąc lat do Armagedonu, a czymże jest tysiąc lat dla nieśmiertelnych bogów?

CO TAM JESZCZE JEST?

REFLECTIO, ONEIROS

Nietypowy, średni

Czy znajdziecie drogę pod latającymi domami? Czy odnajdziecie To, mieszkające gdzieś pośród pochmurnej, ciepłej nocy? Co to jest? Ulice są puste tak samo jak wasze serca. Użyjcie Mlecznej Krwi, by znaleźć Drogę prowadzącą poza Sen. Bądźcie jednak ostrożni. Kto wie, co tam jeszcze jest?

[oparte na utworze Royskopp – „What Else Is There?"]

KRWAWE RUBINY

ONEIROS, PRIMALIS, REFLECTIO

Typowy, długi

Mapa mówi prawdę. Wszystkie poziomy tego świata posiadają wielkie żyły bezcennych Rubinów. Musicie zebrać swój Klan i rozpocząć kopanie. Uważajcie by inne Klany nie znalazły więcej! Kopcie, zabijajcie, kradnijcie, by w końcu wykupić swą wolność od Rubinowego Władcy i uciec z równiny wiecznej pracy.

JEJ WYSPA
ONEIROS, PRIMALIS
Nietypowy, długi, Idea

Wiosłujcie, jesteście już niedaleko Wyspy. Oglądajcie Tańczące Dziewczyny ile chcecie, lecz nie dajcie się złapać Cyklopim strażnikom. Zbierzcie Kryształy i jedźcie na grzbiecie ogromnego Pawia, w poszukiwaniu Matki Pereł.

[oparte na utworze Klaxons – „The Isle of Her"]

OŚLEPIENI
MARA
Rzadki, średni

Wszyscy zostaliście oślepieni. Wasze oczy zostały usunięte, wyrwane.

Ratujcie się, uciekając z więzienia. Uważajcie jednak na Nieludzkich Strażników. Widząca Męczennica może wam pomóc, lecz jak ją przekonacie, by stanęła naprzeciw tego, co ją przeraża najbardziej? Jak wiele kończyn zachowacie, zanim dotrzecie do Podziemnych Tuneli? Użyjcie zmysłów zapachu, słuchu i dotyku aby przetrwać.

ROZSTROJONA ROSA
PRIMALIS, MARA, ONEIROS
Typowy, średni

Patrzcie pod nogi, krocząc Muzyczną Doliną.

Nie wszystkie dźwięki są stworzone dla uszu ludzkich istot. Niektóre mogą przeciąć kość. Zagrajcie właściwe dźwięki, by porozmawiać z Ludzkimi Kwiatami i uniknąć kochliwych, ale mięsożernych Stokrotek.

PSIE SNY
REFLECTIO, PRIMALIS, ONEIROS
Typowe, krótkie

Jesteście sforą psów. Biegnijcie oświetlonymi na żółto ulicami swojego neonowego miasta. Ta, Która Wzywa jest gdzieś niedaleko i musicie ją odnaleźć zanim zrobią to Lustrzane Demony. Chcą Ją skrzywdzić.

Czas rozbić trochę szkła!

GANGSTERSKIE VOODOO
REFLECTIO, ONEIROS, MARA
Typowy, średni

Jest rok 1950 i Al Capone powrócił.

Pomóżcie Elliotowi Nessowi pozbyć się po raz kolejny Capone i jego armii pozszywanych Gangsterów-zombie. Naładowany akcją Sen o ciemnych ulicach Chicago, zalanych magią Voodoo. Strzelajcie, zabijajcie i zabijajcie jeszcze raz. Uważajcie jednak. Capone ma swoich ludzi nawet wśród was. Czy obszukacie wszystkich, rozglądając się za szwami?

EGIPSKIE NOCE
REFLECTIO, ONEIROS, MARA
Typowy, średni

Połóż się na swoim łożu pełnym poduszek i wdychaj słodki zapach kadzideł. Pilnuj się jednak, bowiem tej nocy pałac nawiedza Anepu – bóg umarłych. Jego kroki można usłyszeć przez ściany waszych komnat. Upewnijcie się, że pozabija wszystkich waszych wrogów i żadnego przyjaciela.

Noc jest gorąca, lepka i przepocona. Krew się poleje.

GÓRA MIECZY

ONEIROS

Rzadki, średni, Idea

Dryfując przez Sennobraz, można natrafić na Górę Mieczy.

Wejdźcie na szczyt, by znaleźć Bursztynową Kulę, której strzeże Nieśmiertelny Szermierz. Uważajcie na jego Ciche Sługi, uzbrojone w miecze. Odnajdźcie swoje ostrza i swoje przeznaczenie, a potem uwolnijcie muzykę tańczącej stali!

TARG PŁOMYKÓW

REFLECTIO, ONEIROS

Nietypowy, średni

Odnajdźcie Człowieka Lwa pośród licznych kupców i klientów na Targu.

Obiecał wam wszystkim Sen, więc bądźcie w pobliżu i pomóżcie mu uwolnić wszystkich Dziwolągów. Iluzjoniści, Cyganie, magiczne perfumy, dym i lustra – wykorzystajcie wszystko co widzicie na swoją korzyść. Postarajcie się nie zezłościć Ciemnych Kotów, gdyż ich ugryzienie przynosi pecha.

POJEDYNKI JEŹDŹCÓW DACHÓW

REFLECTIO

Rzadki, krótki

Wybierzcie swoje samochody i broń. Pojedynkujcie się w Zawodach Szosy!

Jeden prowadzi, a reszta walczy z pozostałymi zawodnikami. Wszystko jest dozwolone, wszystko jest możliwe. Ustalcie swoje zasady i wygrajcie!

LUDZIE-ĆMY

REFLECTIO, PRIMALIS

Nietypowy, średni

Mieszkańcy Ciemnego Miasteczka zostali zakażeni przez Ćmy. Pod skórą są tak naprawdę wielkimi Ćmami. Co zrobicie dowiedziawszy się, że osoba którą znacie nie jest już człowiekiem? Czy ludzie i Ćmy mogą koegzystować? Jeśli nie, czy oczyścicie miasto z plugawych?

Cokolwiek zamierzacie – róbcie to szybko, zanim wściekli Ludzie-Ćmy zaczną składać jaja.

SPIRALNA KREW

MARA

Rzadki, długi, Idea

Hebanowy Diament oczekuje czempiona, który zejdzie do Piekła i przeżyje cykl szalonych, torturujących pułapek.

Paznokcie zostaną wyrwane, ciało pocięte i będziecie krzyczeć ku rozkoszy Szczerzących się Diabłów. Przejdźcie przez Ścieżkę Tortur lub zmieńcie plany i sprawcie, by zapłacili za wasz ból.

PLANETA PTASIO-GŁOWYCH LUDZI

PRIMAL, REFLECTIO

Nietypowy, średni

Wylądowaliście na dzikiej, dziwacznej, lecz nadającej się do zamieszkania planecie. Czy spróbujecie uzyskać pomoc od prymitywnych plemion Ptasio-Głowych Ludzi, którzy się was boją, czy spróbujecie wyrżnąć ich wszystkich w pień?

Cokolwiek zamierzacie, lepiej oddajcie hołd Haki-Motu, żyjącemu bogu wulkanów. Jego stworzone z lawy Płynne Żarzące się Węgle z chęcią zamienią wasze kości w popiół.

Requiem dla Bogów
by Alexander Ostrowski
oneiros, mara
Nietypowy, krótki, Idea

Pokryte owadami ciała gigantów dryfują w srebrzystej mgle. Strzeż się modliszek, unikaj motyli. Śpiesz się i odnajdź serce, które jeszcze bije.

Gabinet Luster
by Alexander Ostrowski
oneiros reflectio
Nietypowy, średni

Szklany labirynt spowity mgłą. Wśród setek znajomych twarzy znajduje się jedna, której nigdy nie widziałeś. Zmierz się ze swoimi wspomnieniami i nie ufaj temu co widzisz. Pamiętaj, tylko lustra nie kłamią.

Apokalipsa
by Alexander Ostrowski
reflectio
Rzadki, długi

Czarno-biały film z wybuchu bomby atomowej odtwarzany w zwolnionym tempie. Białe światło pochłaniające ulice miasta. Znajdźcie drogę ucieczki, dopóki jeszcze istnieje.

Szalony Bankiet
by Alexander Ostrowski
reflectio mara oneiros
Typowy, długi

Sala balowa, muzyka, śpiew i wszechobecny chaos. Królowa balu popada w obłęd, a ludzie giną w dziwnych okolicznościach. Staraj się nie rzucać w oczy i nie wzbudzać podejrzeń. Niczego nie jedz i nie pij.

PODZIELCIE SIĘ SNAMI

Twórzcie własne Sny i przesyłajcie je do Proud Works ze słowem „Sen" na początku tematu. Być może zobaczycie swoje prace na stronie internetowej Into Dreams i może w przyszłości w wielkim Senniku?

ød autøra

Dziękuję za ściągnięcie i przeczytanie mojej gry. Życzę wielu ciekawych przygód w świecie Into Dreams.

Dziel się tą grą z kimkolwiek chcesz przez e-mail, p2p i w każdy inny sposób. Możesz ją powielać i dystrybuować, zgodnie z licencją Creative Commons.

Odwiedzaj stronę www.proud-works.com by zobaczyć nadciągające projekty, poczytać newsy lub skontaktować się z autorami. Do następnej okazji!

Rafał Sadowski

Już Wkrótce:

Faerie

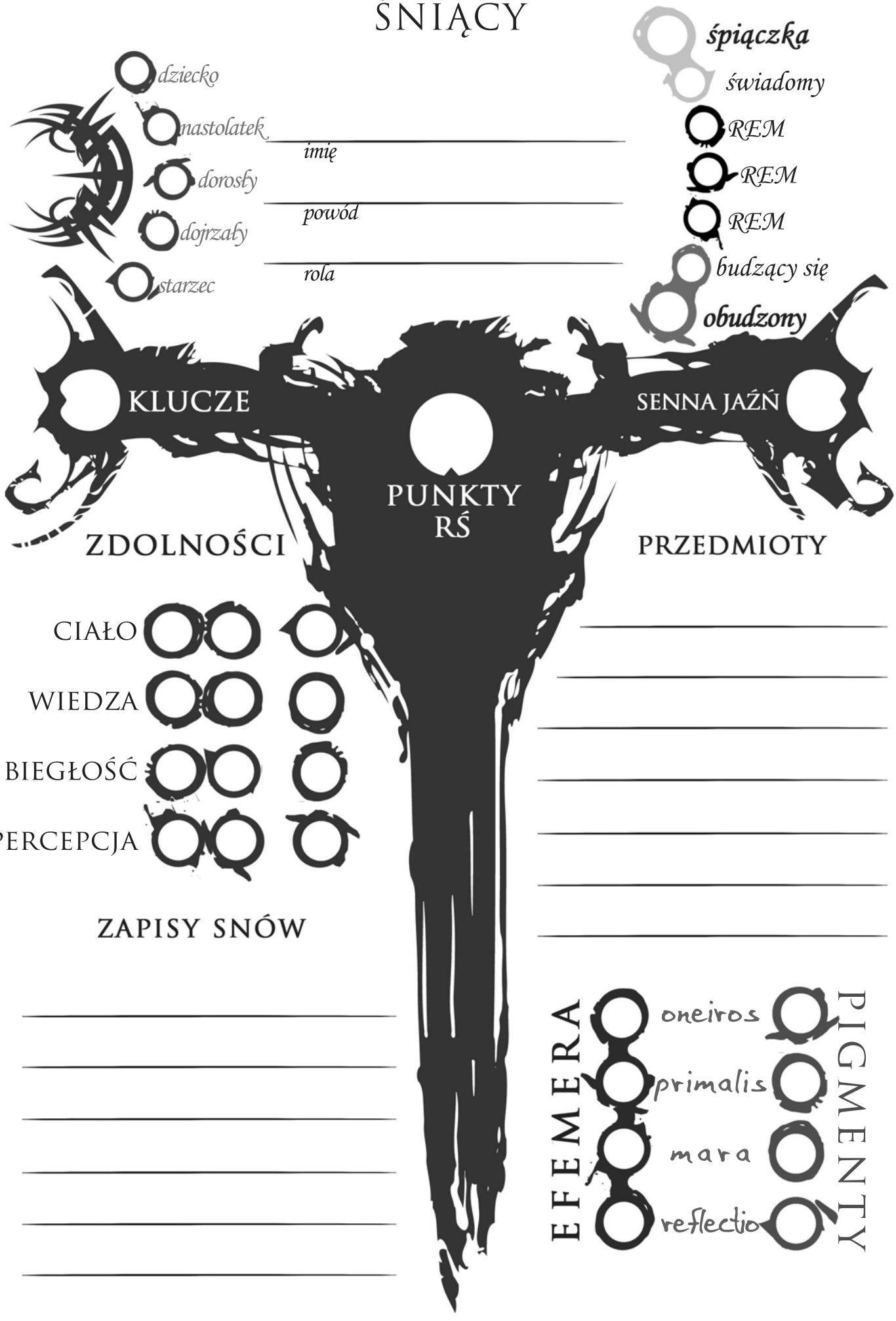
PRZYGODA PRZEZNACZENIE PASJA

Responsywna Gra Fabularna o Faerie
autorstwa Rafała Sadowskiego

ZOBACZ SAM
WWW.WIX.COM/NINETONGUES/FAERIE

PROUD WORKS
WWW.PROUD-WORKS.COM

ŚNIĄCY



INTO DREAMS ROLEPLAYING GAME BY SADOWSKI & MAREK 2010 - PERMISSION TO PRINT AND PHOTOCOPY