

LOWMAGIC

gaidoku



JWARLETTA/SXC.HU

minisystem
RPG
o wierze,
nadzieji
i miłości

www.lowmagic.pl

Ogród. Bajeczne miejsce trwające wiecznie poza czasem, poza przestrzenią. Tu nie ma pór roku - gdy jedno drzewo kwitną, inne rodzą owoce. Nie ma pór dnia, trwa wieczny dzień. Kodomo są tu od zawsze. Wiecznie piękne, wiecznie młode. Nie znają chorób, starości, głodu, pragnienia. Od zawsze opiekują się Ogrodem.

Jednak prawdziwym panem Ogrodu jest **Otokooya - bóg-wąż**. Kodomo i wszystko co żywe oddaje mu cześć. Bóg-wąż wymyka się wszelkim próbom określenia, nie jest dobry, ani zły, miłosierny, nie jest okrutny. Po prostu jest. Otokooya niezwykle rzadko objawia się swojemu ludowi, pojawiły się nawet głosy, że opuścił Ogród, pozostawiając jego mieszkańców samym sobie. Że to jego odejście zapoczątkowało gaidoku.

Trzy prawa ustanowił Otokooya dla mieszkańców Ogrodu. Trzy prawa, których przez wieczność nie złamał zaden z kodomo. Nikt nawet nie dopuścił myśli, że można im się przeciwstawić. Wraz z pojawieniem się gaidoku wszystko się zmieniło, wiele kodomo odwróciło się od nakazów Otokooya. Niektórzy powiadają, że to właśnie złamanie jednego z praw Ogrodu przyniosło gaidoku. Te prawa to:

1. Będziesz opiekował się Ogrodem i jego mieszkańcami. Nigdy go nie opuścisz. Jednakże nie on należy do ciebie, ale ty do niego.
2. Wszyscy jesteście braćmi i siostrami, nie wystąpisz przeciwko drugiemu, ani przeciwko sobie.
3. Będziesz wielbił boga swego Otokooya i nic, nikogo innego.

Gaidoku - choroba, wirus, skaza cudownej krainy. Nikt nie wie skąd pojawiła się w Ogrodzie. Według jednych przysła zpoza jego granic, inni - że wychynęła w samym jego środku. Jedno jest pewne - choroba trawi ogród, trawi serca kodomo. Choroba zwana wolnością.

Kodomo. Piękni i młodzi. Dziewczyny i chłopcy na progu dorosłości. Na wieczność. Nie znają chłodu, głodu, pragnienia. Całe dni spędzają na pielęgnacji Ogrodu i pielęgnowaniu własnych artystycznych zamiłowań. Każdy kodomo zajmuje się jakimś rodzajem sztuki. Może to być układanie ikeban, rzeźbiarstwo, malarstwo, poezja (zarówno rozbudowane poematy jak i haiku), taniec, wreszcie sztuka snucia opowieści. Stroje kodomo są zawsze czyste i schludne. Ich kolor i fason odpowiada nastrojowi noszącej je osoby. Każdy kodomo postrzegany jest tak, jak tego pragnie. Zdarza się przy tym, że w szaleństwie gaidoku kodomo jawi się odziany w podarte szaty.

W Ogrodzie znajduje się wiele magicznych **Miejsc**. Bajecznych, i takich na pozór zwyczajnych. Jak wygląda dane Miejsce zależy w głównej mierze od opiekującej się tym fragmentem ogrodu kodomo. Pozornie zapuszczone, dzikie obszary, labirynty przyciętych w geometryczne kształty krzewów. Drewniane pawilony, fontanny i niskie budowle z białego marmuru. Szerokie ścieżki wysypane tworzącymi fantazyjne wzory kolorowymi kamyczkami, ledwo tknięte stopą kodomo ścieżki. Wiele miejsc zamieszkują także przyjazne kodomo zwierzęta, Miejsca w których gaidoku wyparła wszystko inne z serc kodomo, ogród zdaje się usychać. Wśród pozółkłych liści snują się jego mieszkańcy. Nie sposób sporządzić mapy ogrodu. Aby dostać się w wybrane Miejsce wystarczy znać drogę lub bardzo pragnąć ją odnaleźć. Wystarczy podążać jedną ze ścieżek, by wkrótce dotrzeć do celu.

Każde Miejsce ma swojego ducha opiekuńczego - **kami**. Kami Są takie jak Miejsca, które zamieszkują. Dobre i przyjazne, wyniosłe, a także - gdzie gaidoku jest silne - złośliwe i podstępne.

Kami, jest niejako personifikacją miejsca. Jerzeli zajdzie taka potrzeba może stanąć w jego obronie. Określają je takie same współczynniki jak

kodomo i w podobny sposób rozgrywane są wszelkie konflikty.

Postać, pod jaką objawia się kami, jest dowolna. W głównej mierze zależy od charakteru miejsca. Jedynymi zastrzeżonymi postaciami są kodomo, oraz wąż - forma Otokooya. Kami może wprawdzie przyjąć formę humanoidalną, jednak nie może ona naśladować kodomo - może się jednak zdarzyć, że w miejscach pozbawionych Wiary, zakaz ten nie będzie przestrzegany.

Każdy kodomo ma swoje **imię**, czasem przydomek. Nazwę - nadaną przez mieszkańców - posiadają także Miejsca. Imię nadane osobie lub miejscu nie tylko opisuje je, ale i kształtuje.

Czasem zdarzyć się może, że kodomo lub miejsce otrzyma drugie imię, nadane przez innych. Oba te miana walczą ze sobą, a w końcu silniejsze wypiera słabsze.

Wiara, Nadzieja i Miłość to trzy **aspekty** charakteryzujące każdego kodomo oraz Miejsce, a co z tym związane - jego kami.

Wiara - oznacza siłę wiary w boga-węża i ustanowione przez niego prawa. Wartość skrajnie wysoka oznacza ślepe, fanatyczne oddanie się bogowi, poczucie jego niemal namacalnej obecności, silne trzymanie się praw Ogrodu. Wartość średnia oznacza stosunek neutralny. Wartości skrajnie ujemne to podważanie praw Ogrodu i bluźnierstwa wobec Otokooya.

Nadzieja - oznacza wolę działania, aktywność, chęć stawienia czoła losowi. Wartość skrajnie wysoka, to postać energiczna, przedsiębiorcza, ale i trochę naiwna w swojej aktywności. Wartość średnia to akceptacja otoczenia takim jakim jest. Wartości skrajnie ujemne to apatia i depresja, świat postrzegany w czarnych barwach.

Miłość - oznacza siłę uczucia, którym darzy się innych. Jest to poziom altruizmu, empatii. Wartość skrajnie wysoka to postać gotowa poświęcić się dla innych, ufna i szlachetna. Wartość średnia to stosunek neutralny. Postać jest częścią wspólnoty, jednak nie daje - a i nie oczekuje - zbyt wiele innym. Wartości skrajnie ujemne to zimna obojętność. Nie liczenie się z innymi i niechęć do jakichkolwiek kontaktów.

Kodomo nie używają broni. **Pojedynki**, jakie przyjdzie toczyć bohaterom rozgrywane są nie fizycznie, ale na płaszczyźnie duchowej. To nie ostrza ścierają się ze sobą ale raczej, postawy, emocje. Pojedynek zawsze toczony jest jeden na jeden.

Jeżeli dochodzi do pojedynku, czas nagle staje w miejscu, świat zamiera. Nawet otoczenie zdaje się poddawać emocjom, zmienia się niczym we śnie. Koszmarne przekształcenia, wizje, metamorfozy. To wszystko mogą dostrzec stający do pojedynku kodomo. W niektórych przypadkach zmiany te mogą być widoczne dla pozostałych - szczególnie dla tych związanych z komodu lub miejscem więzią.

Podczas pojedynku także samo użycie aspektu może przybrać widzialną, niekiedy widowiskową formę - wszystko zależy od wyobraźni graczy i prowadzącego.

Mimo, że kodomo ani kami nie odnoszą fizycznych ran, nie znaczy to, że wychodzą z pojedynku bez szwanku, zwłaszcza te zakończone przejściem aspektu odbijają się tymczasowo na ich kondycji.

Więzi to niemal magiczna nić łącząca parę kodomo. To przyjaźń, szacunek, może (zakazana przez Prawa) miłość. Im bliżsi są sobie kodomo, im więź jest mocniejsza, tym większa szansa, że uda się np. skontaktować z partnerem, wyczuć, że znalazł się w niebezpieczeństwie, odnaleźć go w Ogrodzie, czy nawet od razu przenieść się do miejsca, gdzie się znajduje. Należy pamiętać, że więzi są obustronne. Z taką samą siłą działają na połączoną nimi parę. Oprócz więzi z innymi kodomo, możliwe jest wiązanie się z określonym Miejscem, a pośrednio z jego kami.

Trzy aspekty charakteryzujące mieszkańców Ogrodu mogą przyjmować wartość od -5, przez 0 do +5. Dodatnie wartości aspektów są zapisywane jako np. W+1, a ujemne: W-1.

Podstawowy test to:

aspekt+k6 przeciwko aspektowi+k6
Przy czym wynik 6 pozwala na kolejny rzut, którego wynik dodawany jest do poprzedniego.

Dobór aspektów zazwyczaj pozostaje w gestii oponentów, z tym, że to inicjator pojedynku określa aspekt, którym będzie "atakował" i istotę konfliktu. Oznacza to, że pojedynek prowadzony jest na jego warunkach. Dobrany aspekt "obronny" musi być do tych warunków dopasowany i najczęściej będzie taki sam, jak aspekt "atakujący".

Kierunek testu wskazuje, czy testowana jest dodatnia, czy ujemna wartość aspektu. W przypadku testowania wartości dodatniej wartość aspektu pozostaje bez zmian, w przypadku testowania wartości ujemnej - odwracany jest znak wartości. Przykładowo bohater staje w czyjejs obronie wykorzystując dodatnią wartość aspektu Miłości. W takim przypadku aspekt M+3 daje +3 do testu, a aspekt M-3 daje -3. Może się jednak zdarzyć sytuacja odwrotna: kami wciąga bohatera w ewidentną pułapkę odwołując się do jego altruizmu. Aby się przed tym obronić bohater wykorzystuje ujemną wartość aspektu Miłości. W takim przypadku aspekt M+3 daje -3 do testu, a aspekt M-3 daje +3.

Rozstrzygnięcie pojedynku polega na obliczeniu różnicy między uzyskanymi przez oponentów wynikami, i tak:

0 - remis, kontynuacja następuje na dotychczasowych warunkach.
1-4 - remis ze wskazaniem, kontynuacja następuje na warunkach zwycięzcy.
5-8 - zwycięstwo, przeciągnięcie punktu aspektu.
9 i więcej - druzgocące zwycięstwo, przeciągnięcie 2 punktów aspektu.

Kontynuacja pojedynku oznacza powtórne wykonanie rzutów. Rezultat testu sumuje się z uzyskanymi poprzednio rezultatami.

Przerwanie pojedynku możliwe jest za zgodą obydwu oponentów, taki pojedynek uważa się za zakończony remisem.

Poddanie się możliwe jest w dowolnej fazie pojedynku. W takim przypadku test rozstrzygany jest normalnie, jednakże do wartości aspektu nie dodaje się rzutu kością.

Przeciągnięcie aspektu oznacza przeniesienie punktu lub dwóch ze strony przegranego, na stronę zwycięscy.

Sposób w jaki się to odbywa objaśniono na przykładach:

-2 przeciąga -2, wynik: -3 i -3

-2 przeciąga 2, wynik: -3 i 1

2 przeciąga -2, wynik 3 i -1

2 przeciąga 2, wynik: 3 i 3

Przykładowy pojedynek:

Marika znalazła się w Kręgu Zapomnienia. Miejscu, w którym siedzą pozbawieni Nadziei, kodomo. Wśród nich ukochany Mariki. Zanim jednak dziewczyna go odnajdzie musi stanąć przeciwko opiekunowi tego miejsca, kodomo o imieniu Sen. To on wychodząc w środek kręgu rozpoczyna pojedynek. Celem pojedynku będzie zmuszenie Mariki do przyłączenia się do kręgu. Aspektem Snu będzie więc ujemna Nadzieja (N-5). Marika musi więc także skorzystać ze swojej Nadziei (N+3).

Sen: 5 (N) + 1 (k6) = 6

Marika: 3 (N) + 5 (k6) = 8

Marika zwycięża 2 punktami, pojedynek jest nierozstrzygnięty, ale to teraz ona przejmuje inicjatywę.

Postanawia, że celem pojedynku będzie przekonanie Snu, że nie powinien więzić kodomo.

Odwołuje się więc do dodatniej Miłości (M+5). Na szczęście dla niej Sen również ma ten aspekt dodatni (M+1)

Marika 5 (M) + 2 (k6) +2 (1 runda) = 9

Sen -1 (M) + 4 (k6) = 3

Marika zwycięża 6 punktami i pokonuje Sen. Dodatkowo przeciąga jeden punkt aspektu miłości (który był decydujący przy rozstrzygnięciu pojedynku). Tak więc Miłość Snu wzrasta z M+1 na M+2. Miłość Mariki powinna wzrosnąć z M+5 na M+6, ale jako że +5 jest wartością maksymalną, pozostaje bez zmian.

Teraz Marika może już bez przeszkód odnaleźć w kręgu ukochanego. Aby jednak zmusić go do opuszczenia kręgu dziewczyna powinna pokonać jego skrajnie niską nadzieję.

Więzi łączące kodomo i miejsca można wykorzystać na wiele sposobów. Podstawą wykorzystania więzi jest rzut k6 - test więzi. Jeżeli będzie mniejszy lub równy poziomowi więzi, można więź tę wykorzystać. Dodatkowym ograniczeniem jest wymagany minimalny poziom więzi (pw). Poniżej podano kilka przykładów wykorzystania więzi, są to bardziej sugestie niż zamknięta lista:

Zagrożenie (PW1) - postać czuje, że osoba lub miejsce z którym wiąże go więź jest w niebezpieczeństwie.

Ślad Miejsca (PW1) - pozwala bez problemu odnaleźć drogę do miejsca.

Ślad Osoby (PW3) - pozwala bez problemu odnaleźć drogę do miejsca, gdzie przebywa kodomo.

Przekazanie aspektu (PW1-5) - za zgodą można przenieść punkt aspektu. W jednym wariantcie aspekt dawcy oddala się od zera, a aspekt biorcy przybliża, a w drugim na odwrót. Wymagany poziom więzi zależy od ilości przenoszonych punktów.

Wsparcie (PW1-5) - Postać wspiera kogoś w pojedynku, dodając do jego aspektu wartość swojego. Wymagany poziom więzi zależy od ilości przenoszonych punktów.

Kontakt (PW3) - Postać nawiązuje telepatyczny kontakt z osobą lub kami miejsca, może widzieć ich oczami itp.

Kształtowanie (PW3) - możliwość wpływania na wygląd Miejsca.

Przywołanie (PW5) - osoba lub miejsce może "ściągnąć" do siebie postać.

Przykład wykorzystania więzi:

Marika pragnie przekazać ukochanemu trochę swojej Nadziei. Na razie ma jej minimum czyli (N-5). Ich więź wynosi 5, ale Marika decyduje się przekazać tylko dwa punkty. Przy teście więzi wypada 4, a więc przeniesienie punktów się powiodło. Teraz Nadzieja Mariki wynosi (N+1), a ukochanego (N-3).

Pozostaje jeszcze kwestia powrotu do domu. Więź Mariki z wybranym na dom miejscem wynosi 4. Niestety, podczas rzutu na siłę więzi wypada 5. Zamiast w znajome Miejsce, Marika i jej ukochany trafiają do Labiryntu Otakooya. Nie wiedzą jeszcze, że będą musieli stawić czoła kodomo, którzy w imię Praw Ogrodu zniewolili swoich braci i siostry. Ale to już zupełnie inna historia...

Tworzenie postaci:

Postać kodomo będącego bohaterem gracza, powinna cechować:

- Imię i ewentualnie przydomek
- Opis fizyczny
- Wybrana dyscyplina sztuki, którą się zajmuje
- Charakterystyka w postaci aspektów. Suma wszystkich aspektów musi być równa 0.
- Więzy

Na początku każdy z bohaterów ma do wydania 5 punktów więzi. Może je przeznaczyć zarówno na połączenie z Miejscem, bohaterami, jak i postaciami niezależnymi. Należy pamiętać, że więź z innym bohaterem wymaga obustronnej zgody i wydania punktu więzi przez obie strony. Także pozostałe więzi wymagają obustronnej zgody (co leży w gestii prowadzącego). Z kolei Miejsca i bohaterowie niezależni powinni zostać opisani przez gracza. Oczywiście prowadzący może wprowadzić dodatkowe elementy opisu (np. przy planowanej kampanii drogi powód wędrówki), lub zastrzeżenia odnośnie rozkładu aspektów, ustalania więzi itp.

Przygody:

Motywy przewodnim przygód kodomo powinien być konflikt aspektów. Zarówno między bohaterami i postaciami niezależnymi, jak i między innymi kodomo i kami. Możliwe jest również, że wynikające z innego nastawienia różnice zdań wśród bohaterów przerodzą się w konflikt.

Rozwój bohatera:

W przypadku kilku przygód rozgrywanych jedną postacią, na zakończenie każdej przygody postać może rozwinąć swoje wiezi. Zarówno z innymi bohaterami, jak i kodomo i Miejscami, które wystąpiły w rozegranej przygodzie.