

Tomasz Kucza

Akademiya



Nieboracy

Autor: Tomasz Kucza

Logo: Karol Sollich

Wersja: 1.0

Ilustracja profesora jest pracą udostępnioną do domeny publicznej i pochodzi ze strony <http://openclipart.org> – którą polecam jako źródło świetnych grafik.

Cienie przesuwają się po trawie w miarę jak gigantyczny budynek obraca się, trzęsąc wieżyczkami, sypiąc żelaznymi trocinami z niedopasowanych kół zębatych. Zgrzyt drewna ocierającego się o drewno stanowi jedyny odłos. Do wrót prowadzi wydeptana ścieżka. Ktoś siedzi przed drzwiami – stary dziad w czerwono-żółtych, poszarpanych szatach trzyma w rękach wielką księgę, która najwyraźniej wiele już przeszła i teraz ma wielką ochotę zamknąć się na wieki, w czym przeszkadza brudna wciśnięta między okładki dłoń.

Akademia – głosi wielki napis nad okutymi wrotami, ktoś przekreślił ygrek pionową kreską i namalował powyżej kropkę. Akademia zatem.

– Dzień dobry – wysoka postać w pstrokatych szatach i źle dopasowanej zbroi pochyla się nad drzemiącym dziadkiem. Stary człowiek łypie oczami i udaje, że nadal śpi. – Dzień dobry – powtarza przybysz, podkreślając wąsa i poprawiając biały kołnierz. – Hernando Korteż, jestem umówiony na rozmowy na godzinę dwunastą w sali konferencyjnej B.

Dziadek wzdycha i rzuca książkę na ziemię.

– Panie, za mną pan idzie – szarpie konkwistadora za rękaw i ciągnie wąskim korytarzem obok wrót w głąb uczelni.

Kiedy się oddalają, stara księga zamyka okładki z westchnieniem ulgi. Z trawy wynurza się włochaty pyszczek myszy.

Pyk.

Mysz zamienia się w żabę.

Pyk.

W p r o w a d z e n i e

„Nieboracy: Akademia” to niewielka gra fabularna stworzona na dwunastą edycję Nibykonkursu, pod hasłami akademicki, konkwista, Babylon 5. Jeśli nie wiesz czym są gry fabularne, poszukaj na Internecie, tutaj tego wyjaśniać nie będę. O Nibykonkursie zaś dowiesz się więcej na forum pod adresem <http://autorskie.wieza.org>.

Gracze wcielają się w role studentów Akademii, największej uczelni Zacyfanych Krain, która konkuruje z nieco mniejszą Wiedzą bardzo praktycznym podejściem do zajęć. Studenci mają rozwiązywać problemy akademickie w sposób bardzo bezpośredni, o co dba nieco szalona, ale zawsze gotowa do akcji kadra. Zadanie ułatwiają anomalie czasoprzestrzenne, od których budynek aż się roi oraz wielka maszyna w sercu akademii zwana pieszczotliwie Babilonem.

Akademia leży na trawiastej wyspie pośrodku Kwadratowego Morza. Jest nie tylko uczelnią - pełni także rolę ważnej placówki dyplomatycznej, stanowi neutralny grunt, dlatego często toczą się tutaj dysputy między przedstawicielami wrogich państw, czy odbywają tajne spotkania szpiegów.

Do gry używa się dwóch kostek ośmiościennych, jedna nazywana jest kością czasu, druga kością przestrzeni. Od wszystkich uczestników wymagana jest przynajmniej iskierka humoru, chociaż jeśli ktoś się uprze, może zmienić nieco realia świata i zrobić z Akademią survival horror albo heroic steam-punk. No dobra, nie przesadzajmy.

H u m o r

Z założenia Akademia to gra humorystyczna. Gracze i Mistrz Gry mogą grać mniej lub bardziej poważnie, warto jednak nie traktować rozgrywki zbyt poważnie, a czasem zamiast rozwiązywać problem najprostszą ścieżką, wplątać graczy w kolejną zabawną sytuację i pośmiać się z perypetii, w jakie wpadają. Naginanie zasad jest dozwolone, ale ostatnie zdanie ma zawsze Mistrz Gry. Zabronione jest jedzenie papryczek podczas sesji.

W Akademię gra się czasem na skraju absurdu. Nie widzę przeszkód, by czasem zrobić krok do przodu lub do tyłu, przekroczyć skraj absurdu albo nieznacznie się od niego oddalić się, zależnie od potrzeb.

T w o r z e n i e p o s t a c i

Każdy z graczy musi przed rozpoczęciem rozgrywki stworzyć swojego studenta, postać, której losami będzie kierował. Studenta opisują cztery cechy: Głupota, Lenistwo, Wątłość, Ślepotą. Gracz rozdziela na nie 8 punktów. Cechy przyjmują następujące wartości:

0 – brak, 1 – mała, 2 – średnia, 3 – duża, 4 - ogromna

Następnie 8 punktów rozdziela się na skłonności: Używki, Sen, Bałagan, Nauka. Wartości oznaczają stopień skłonności:

0 – brak, 1 – mała, 2 – średnia, 3 – spora, 4 – pełna

Jak wiadomo Akademia kładzie nacisk na zdolności praktyczne, nie na wiedzę, w przeciwieństwie do konkurencyjnej uczelni Wiedza. Stąd na karcie studenta istnieje aż szesnaście różnych praktyk, na które rozdziela się 32 punkty: Alchemia Kamieni, Roślinologia Stosowana, Chwilofizyka, Biohazard, Spajanie i Rozrywanie, Materiałospaczenie, Trajektorioskopia, Hipnosymulacja, Mechanizmy Pochodne, Technika Zapłonu, Kołoobracanie, Kseromechanika, Testyoniologia, Analiza Składowa, Alchemia Cieczy, Nie trwałość Materiałów. Punkty oznaczają:

0 – ekspert, 1 – bardzo dobrze, 2 – średnio, 3 – słabo, 4 – nic o tym nie wiem

Wynalazki na razie pozostaną puste, będą tworzone przez graczy podczas sesji. Opisuje się je także wartościami 0-4, ale liczby mają przy nich odwrotne znaczenie, mianowicie określają poziom wadliwości:

0 – bezbłędny, 1 – trochę wadliwy, 2 – wadliwy, 3 – mocno wadliwy, 4 – kompletnie zepsuty

Oprócz rozdzielania punktów na cechy, skłonności i praktyki należy jeszcze wymyślić jak nasz gracz wygląda i kim jest. Nie wpływa to bezpośrednio, mechanicznie na rozgrywkę, ale pośrednio przy opisach i decydowaniu o trudności Mistrz Gry powinien takie informacje brać pod uwagę.

W świecie Nieboraków można grać przedstawicielami różnych ras – ludźmi, krasnoludami, elfami, trollami, gnomami, skrzatami (ze skrzydełkami), gnolami (małe, kudłate, podobne do chomika) i innymi, dowolnej płci (poza krasnoludami, które są bezpłciowe). Można także grać zombie, wampirami i innymi takimi istotami. Musisz jednak uprzedzić Mistrza Gry o każdej specjalnej możliwości twojego bohatera i Mistrz Gry ma prawo się nie zgodzić np. na ducha, który przenika przez ściany i odbiera graczom radość z odkrywania tajnych komnat.

Ogólnie jednak warto, by drużyna była kolorową zbieraniną obiboków i kujonów, kandydatów na szalonych naukowców i miłośników leżenia do południa.

Przykłady

Smętacz, gnol, niewielkie kudłate stworzenie w niebieskim kubraczku, nie rozstaje się z wielkim czarnym parasolem.

Cechy: G0, L4, W3, Ś1

Skłonności: U3, S0, B3, N2

Praktyki: AK3, RS2, C3, B1, SiR4, M4, Tr2, H2, MP1, TZ2, Ko2, Ks4, Teo, AS1, ACo, NMo

Wynalazki: –

Londina, ciemna elfka, jasnowłosa studentka, która ma czym oddychać.

Cechy: G4, L1, Wo, Ś3

Skłonności: U4, S4, Bo, No

Praktyki: AK3, RSo, C4, B2, SiR4, Mo, Tr2, H2, MP2, TZ1, Ko1, Ks4, Te2, AS1, AC2, NM2

Wynalazki: –

Testy

Testy wykonuje się tylko, kiedy wymaga tego sytuacja lub gracz chce stworzyć wynalazek albo użyć gotowego. Najczęściej test wymaga zsumowania dwóch wartości (które określają trudność) i rzucenia dwoma kośćmi ośmiościennymi.

Mistrz Gry wybiera co zsumować – dwie cechy/sklonności/praktyki gracza, które najbardziej przeszkadzają w wykonaniu zadeklarowanej czynności albo wynalazek, który jest używany, aby test wspomóc.

Może także trudność zmniejszyć lub zwiększyć zależnie od sytuacji – każdą modyfikację trudności musi jednak uzasadnić określoną dodatkową przeszkodą. Jak to działa pokażę dalej na przykładach. Zawsze musi **zsumować dwie rzeczy** – czy to cechy, czy to skłonności, praktyki, czy wady wynalazku.

Jeśli jakaś cecha lub wynalazek pomaga w wykonaniu danej rzeczy, zamiast przeszkadzać, MG dodaje do trudności **4**, a wartość cechy lub wynalazku **odejmuje** od trudności. Będę to nazywał **odwróceniem wartości**.

Każde użycie wynalazku, które zakończyło się pełną porażką powoduje zwiększenie o jeden (aż do zera) jego liczby wad. Każde użycie wynalazku, które zakończyło się pełnym sukcesem powoduje zmniejszenie o jeden liczby jego wad.

W przypadku testów, które nie używają wynalazków, szczególnie gdy MG nie widzi, co mogłoby być w teście drugą wartością, jako drugą powinien doliczyć jakąś skłonność gracza – taką, która najlepiej pasuje do sytuacji.

Test polega na rzuceniu dwoma kostkami ośmiościennymi, najlepiej różnych kolorów, aby ich nie mylić – kostką czasu i kostką przestrzeni przeciwko wcześniej ustalonej trudności. Wyniki mogą być następujące:

Pełen sukces – obie wartości były wyższe od trudności,

Półowiczny sukces – tylko jedna wartość była wyższa od trudności, druga z wartości była większa niż 1,

Remis – na jednej kostce wypadło 8, na drugiej 1,

Półowiczna porażka – tylko jedna wartość była mniejsza lub równa trudności, druga wartość była mniejsza niż 8,

Pełna porażka – na obu kostkach były wartości mniejsze lub równe trudności.

Opis tego co się stało Mistrz Gry powinien uzależnić od kilku czynników.

W przypadku, gdy któraś wartość albo obie wartości były równe trudności, MG powinien wziąć to pod uwagę, jako sytuację porażki, ale jednak bliską sukcesu (czyli było blisko, mało brakowało).

W przypadku półowicznego sukcesu lub porażki, jeśli powodem była kostka czasu – stało się coś nie tak związanego z czasem, czyli np. gracz się spóźnił, czynność trwała bardzo długo albo za krótko.

Jeśli zaś kostka przestrzeni – stało się coś związanego z przestrzenią, czyli gracz nie trafił, trafił w złe miejsce itp.

Remis oznacza, że w połowie się udało, w połowie nie, dokładny opis Mistrz Gry powinien uzależnić od tego, na której kostce jest 1, na której 8, a wpływ przy takich wartościach na wynik mają oczywiście anomalie czasoprzestrzenne.

Jeśli gracz wyrzucił 1 na kostce czasu, powodem porażki będzie coś związanego z anomaliami czasowymi. Jeśli gracz wyrzucił 1 na kostce przestrzeni powodem porażki będzie coś związanego z anomaliami przestrzennymi.

Podobnie w przypadku ósemek – powodem sukcesu będą anomalie za które odpowiadają kostki, na których wypadło 8 (gdy wypadną dwie ósemki, to zarówno czasu jak i przestrzeni, tak jak przy porażce z dwoma jedynkami).

Brzmi to skomplikowanie, ale wszystko rozjaśnią przykłady niżej.

Opis tego co się stało powinien zależeć od tego co wpływało na test (czyli tego co MG wybrał jako trudność testu).

Przykłady

Przykłady mogą obejmować reguły opisane dopiero później. Nie przejmuj się jednak, podręcznik jest krótki, zaraz doczytasz o co chodzi. Są napisane w formie fragmentów sesji, aby pokazać jak to działa w rzeczywistości.

1. Gnoł Smętacz szuka w bibliotece mapy, która ma być ukryta gdzieś w dziale Algebrochemicznym.

Smętacz: Rozglądam się za mapą, idąc wzdłuż regałów.

Mistrz Gry postanawia zsumować dwie cechy.

MG: Test na Ślepotę + Lenistwo = $1+4 = 5$. Rzuć kostkami.

Smętacz: Wyrzuciłem 1 na kostce czasu i 7 na kostce przestrzeni.

MG: Czyli porażka, ale było blisko. Wędrujesz, rozglądasz, w końcu zauważasz, że w miejscu, gdzie powinna być twoja książka, jest tylko kupka proszku. Widocznie książka z mapą była bardzo stara i w aktualnej epoce w bibliotece został z niej już tylko pył.

2. Elfka Londina ucieka przed rojem gigantycznych moli książkowych.

Londina: Zjeżdżam po poręczu schodów, żeby przyspieszyć ucieczkę.

Mistrz Gry stwierdza, że najlepiej pasuje cecha Wątlność, ale nie wie co do niej dodać, postanawia dodać Używki, bo jako jedyne ze skłonności mogą jakoś wpłynąć na test (no, może poza snem, ale kto by usnął podczas ucieczki?).

Mistrz Gry: Test na Wątlność i Używki = 4.

Londina: Rzucam. Wypadło 4 i 7, ha, nie udało się?

Mistrz Gry: Zjechałaś piętro niżej po zakręconej poręczy, ale okazało się, że poręcz była strasznie uklejona i zajęło ci to więcej czasu niż normalne schodzenie. Mole są tuż za tobą, czujesz jak sięgają po ciebie łapki.

Londina: Wyjmuję z plecaka książki i rzucam w nie.

Mistrz Gry: Test na Wątlność i Nauka. Trudność 5. Nauka, bo może ogarnąć cię nagła chęć przeczytania tych ważnych skryptów.

Londina: Rzuciłam 1 i 8. Co teraz?

Mistrz Gry: Kostka czasowa na 1, przestrzenna na 8. Czyli ujawniły się anomalie – czasowa ci pomogła, przestrzenna przeszkodziła. Rzuciłaś książkami, ale w tym momencie mole nagle zniknęły i pojawiły się za twoimi plecami. Na szczęście przy okazji odmłodniały i teraz kręcą się w kółko, a niektóre zamieniły się w jajeczka i spadły na ziemię.

Jeśli wydaje ci się, że cechy do testów są dobierane losowo, nie przejmuj się – na tym polega zabawa, że nie zawsze dobierze się w rozsądny sposób, w Akademii powinno być co najmniej trochę absurdu!

T w o r z e n i e w y n a l a z k ó w

Aby stworzyć wynalazek gracz musi zadeklarować co chce zrobić (nazwać urządzenie i opisać krótko co robi), następnie wybrać jakiej praktyki wymaga. Mistrz Gry dobiera wtedy drugą praktykę oraz jeden potrzebny rekwizyt. Gdy gracz zdobędzie rekwizyt może wykonać test i jeśli odniesie sukces może dopisać sobie do wynalazków nowe urządzenie.

Ilość wad zależy od wyniku testu: pełna porażka to 4 wady urządzenia. Porażka to 3 wady, remis 2, sukces 1, a pełny sukces oznacza zero wad.

Praktyk używa się nie tylko do konstruowania urządzeń. W pewnych specyficznych sytuacjach Mistrz Gry może zarządzić test wykorzystujący jakąś praktykę, ale raczej powinno się tego unikać. Gracze postawieni przed problemem powinni konstruować wynalazek. Przykład: aby wykryć truciznę w napoju nie robi się testu Alchemii Cieczy, a po prostu konstruuje urządzenie do wykrywania trucizn.

Aby zrozumieć jakich praktyk do czego można używać, trzeba się zapoznać z poniższymi opisami:

Alchemia Kamieni – nauka o kamieniach, o wszystkim co z kamieniami związane, żwirze i głazach, skałach i kamyczkach,

Roślinologia Stosowana – znajomość roślin, wpływanie na ich wzrost,

Chwilofizyka – badania nad czasem i Modelem Niestandardowym, czyli teorią fizyczną, która opisuje chwilofizykę świata Nieboraków, gdzie prawa fizyki ciągle się zmieniają, a czas podzielony jest na dyskretne chwile, pozwala na wpływanie na czas, czy też wykorzystywanie dziwnych zjawisk fizycznych (jak wykorzystanie tunelowania do przeskakiwania przez ściany),

Biohazard – nauka o niebezpiecznych i nieprzyjemnych substancjach biologicznych,

Spajanie i Rozrywanie – praktyczne zajęcia z łączenia i rozbijania na kawałki różnych substancji,

Materiałospaczenie – modyfikowanie charakteru materiałów,

Trajektorioskopia – badanie i wizualizowanie trajektorii, po których poruszają się ciała fizyczne,

Hipnosymulacja – wpływanie na psychikę gadaczy (czyli wszystkich istot posługujących się mową), a także zwierząt, stymulowanie, hipnotyzowanie i przypominanie,

Mechanizmy Pochodne – tworzenie zmodyfikowanych wersji istniejących urządzeń i przedmiotów,

Technika Zapłonu – badania nad wszystkich co wybuchowe i łatwopalne,

Kołoobracanie – koła zębate, obracające się elementy i precyzyjne pokręta,

Kseromechanika – dokładne kopiowanie urządzeń i przedmiotów,

Testymoniologia – wymuszanie zeznań, techniki przesłuchań, drobne urządzenia do wpływania na innych,

Analiza składowa – badanie z czego złożone są różne materiały, substancje, urządzenia,

Alchemia Cieczy – badania nad cieczami i możliwościami ich modyfikowania,

Nietrwałość Materiałów – zajęcia z niszczenia materiałów i skacania czasu połowicznego rozpadu o połowę.

Przykłady

1. Gracze próbują znaleźć zagubiony przez profesora Gąbkę tajemniczy artefakt znany tylko pod nazwą Czarna Skrzynka. Posługując się znaną w bibliotece mapą docierają do ślepego zaułka w miejscu, gdzie powinno być przejście. Krasnolud Sigmund postanawia skonstruować urządzenie, które pozwoli przebić się przez ścianę. Ponieważ jest ekspertem w Materiałospaczeniu, postanawia zrobić Gąbkownicę – maszynę, która zamieni materiał ściany w łatwą do zniszczenia gąbkę.

Mistrz Gry postanawia, że konieczny jest test konstruowania wynalazku na Alchemię Kamieni i Materiałospaczenie oraz specjalny rekwizyt suszarka do włosów, żeby zrobić nadmuch.

Gracze decydują się pożyczyć suszarkę do włosów od Sung Li Sang, żony ambasadora Kraju Kwitnących Arbuzów. Chce ona w zamian za to urządzenie do robienia jogurtów.

Elfka Londina jest ekspertką w Roślinologii Stosowanej, oferuje się zrobić urządzenie Mikser Jogurtowy. Mistrz Gry decyduje, że potrzebna do testu jest także Alchemia Ciecchy, którą Londina ma na poziomie 2 oraz szklany pojemnik.

Pojemnik zdobywają łatwo z kuchni. Londina rzuca kośćmi, trudność to $0+2 = 2$.

Wyrzuca 7 na kości czasu oraz 3 na kości przestrzeni. Pełen sukces. Mikser Jogurtowy jest bez wad. Gracze dostają suszarkę i Sigmund bierze się za konstrukcję Gąbkownicy. Materiałospaczenie ma na 0, ale Alchemię Kamieni aż na 4, w sumie daje to 4. Sigmund wyrzuca 3 na kostce czasu i 7 na kostce przestrzeni. Wynik oznacza, że się częściowo udało. Mistrz Gry określa, że maszyna działa, ale bardzo wolno. Ma także wady na 1.

Gracze używają urządzenia na ścianie. Do testu MG bierze wady urządzenia oraz używki Sigmunda, bo urządzenie wymaga precyzji – co daje w sumie 3, Sigmund rzuca kostkami i wyrzuca 4 oraz 1. Czyli udało się w czasie, ale nie w przestrzeni. MG decyduje, że Sigmund rozwalił ścianę obok, bo trzęsły mu się ręce z braku spirytusu.

Rozwój postaci

Możesz przyjąć, że demokratycznie każdy gracz na zakończenie sesji dodaje sobie jeden punkt do dowolnej rzeczy na karcie, a jednocześnie w tej samej kategorii (np. skłonności) odejmie jeden punkt od innej rzeczy.

Jeśli jednak wolisz graczy nagradzać nie tak równo, uznaj, że gracz, który pod koniec sesji ma najwięcej w pełni sprawnych wynalazków może sobie odjąć jeden punkt od dowolnej praktyki. Gracz, który ma najmniej sprawnych wynalazków dodaje sobie jeden punkt do praktyk.

Akademia

Akademia to ogromna, w większości drewniana budowla, która stale obraca się wokół swojej osi, zmienia się, przekształca i jest przepełniona różnymi anomaliami czasoprzestrzennymi.

Położona jest na trawiastej Wyspie Akademickiej, dokładnie pośrodku Morza Kwadratowego. Uważa się ogólnie, że należy do Ponaddwudziestoletniego Imperium, chociaż członkowie kadry czasem upierają się, że Akademia posiada autonomię.

Część budynku przeznaczona jest dla ambasadorów różnych narodów, państw, kultów i organizacji. Ze względu na anomalie czasowe w korytarzach można napotkać przedstawicieli dawno wymarłych ludów, czasem przez okna można zobaczyć sceny z Wielkiej Konkwisty, kiedy lud dzikich elfów pod dowództwem Hernando Korteza próbował podbić Imperium poczynając od Wyspy Akademickiej. Inwazja się nie powiodła, bo Hernando zgubił się gdzieś w rejonie kuchni. Kiedy się odnalazł, ustanowiono Akademię Całkiem Wielką Ambasadą, a na jej terenie zaczęły się rozmowy pokojowe.

anomalie

Anomalie przestrzenne powodują, że korytarze się zakrzywiają, pokoje przenoszą z miejsca na miejsce, a okna na tej samej stronie budynku wychodzą na dwie różne strony. Czasem znikąd pojawia się ściana albo po wejściu do windy trafia się na schody.

Z kolei przez anomalie czasowe w budynku można się natknąć na rejony położone w dalekiej przeszłości, natknąć się na przedstawicieli kadry przyszłości, dotrzeć do miejsc, gdzie czas płynie wstecz albo nagle odmłodnieć.

Co więcej niektóre miejsca oscylują między okresami historycznymi, a czasem można trafić na moment inwazji konkwistadorów i wtedy na korytarzach robi się tłocznie od żołnierzy z białymi kołnierzami i stosunkowo niebezpiecznie.

Babilon

Babilon to ogromna maszyna, która znajduje się w najgłębszym lochu akademii. Ma postać drewnionego golema wielkości sporego budynku, z gigantycznymi łapami i żarówkami zamiast oczu. Babilon potrafi kontrolować w pewnym stopniu zachodzące w budynku anomalie, a także posiada sporą bazę danych, jest jednak łasy na słodycze i jeśli nie przyniesiesz mu czekolady, nigdy nie zgodzi się przerzucić biurka Nadprofesora dwa tysiące lat w przeszłość.

Babilon jest również kapryśny, czasem zamiast słodyczy woli np. pluszowego misia.

Kuchnie

Ważna część Akademii, ponieważ bez kuchni wszyscy w Akademii wymarliby z głodu. Plemiona z prehistorii często przeprowadzają ataki na kuchnie, dlatego wynajęto kilku zagubionych konkwistadorów, żeby chronić kucharzy. Obok kuchni są jadalnie, w których można się za darmo pożywić albo podkraść jakiś potrzebny nam garnek, czy patelnię – grozi to jednak zemstą konkwistadorów.

Biblioteka

Centrum wszystkich anomalii, prowadzą do niej zakręcane schody, ale nigdy nie wiadomo, gdzie dokładnie w budynku się znajduje. Jest ogromna i można tam znaleźć każdą książkę, jaką w tym świecie zapisano i sporo pozycji z innych wymiarów. Żyje tam także wiele różnych potworów, w tym gigantyczne mole książkowe, czy też Papierowe Żarłacze – stworzone z pozlepianych kartek, okrutne bestie, które przeżuwają wszystko, co wpadnie im w paszczę. Bibliotekarzem za każdym razem kiedy się do niej wchodzi jest inna osoba.

Sale wykładowe

Na terenie Akademii znajduje się kilka sal wykładowych, w niektórych godzinach można się tam natknąć na studentów, ale częściej tylko na profesora i dosłownie garstkę słuchaczy.

Okolice Akademii

Na Wyspie Akademickiej znajduje się kilka niewielkich portów, w których zatrzymują się głównie statki dyplomatyczne oraz kutry rybackie. Na zachodzie wznosi się dumnie latarnia morska, którą widać z Basty – stolicy Imperium, która znajduje się za szerokim na kilometr kanałem, który oddziela wyspę od lądu.

Latarnia znajduje się poza czasem, co oznacza, że obojętnie kiedy tam trafimy, zawsze spotkamy tego samego zręczliwego gнома-latarnika Juliusza.

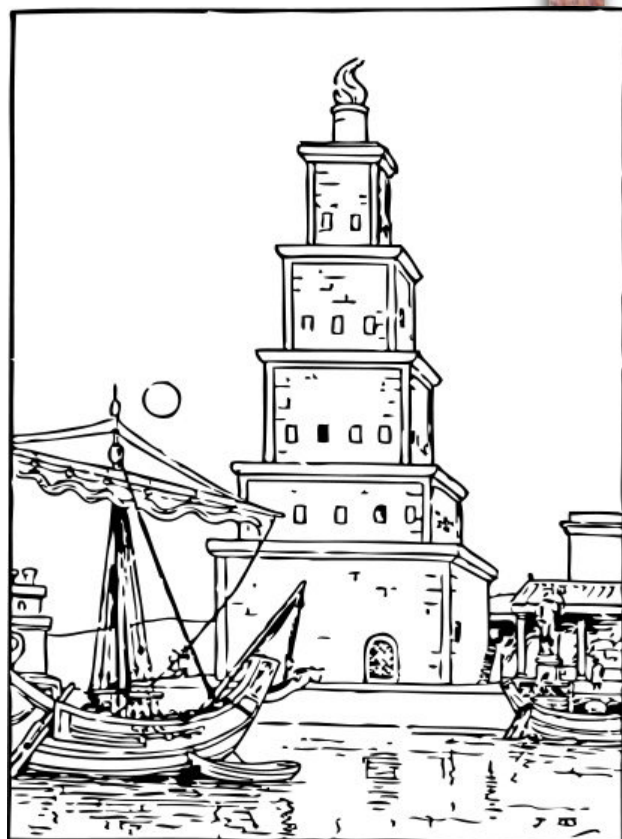
Najbliższe tereny wokół uczelni to trawiasta równina od wschodu – stamtąd przybyli najeźdźcy – oraz ogrody i sady od północy i południa. Zachód to wspomniana latarnia oraz spaceriak, z którego nocą widać światła Basty.

Korytarze i schody

Różne miejsca w Akademii łączą korytarze – najprzeróżniejsze, wąskie i szerokie, wysokie, sklepienie jak łuki i niskie, przypominające kopalniane szyby. Do tego roi się od schodów – krętych, zakręconych, czasem zapętlonych, a gdzieś tam można się natknąć na trzeszczącą windę.

Ambasadorzy

W budynku stale przebywają ambasadorzy każdego znaczącego państwa Zacończonych Krain – można spotkać reprezentantów Farmerów, Ynków, Imperium, kilku dystyngowanych wampirów z Szarpaczy, czy zombie z Wesołej Doliny. Ale także postaci historyczne – Hernando Korteza i jego żołnierzy, z czasów, kiedy próbowali zrobić podbić Imperium (zwane wtedy jeszcze Ymperium), czy też ambasadorów różnych króli, królików, królowych, księciów i księciuniów, uzurpatorów i samozwańców.



Kadra Akademii

Trudno opisywać kadrę Akademii nie odwołując się do epok historycznych. W terażniejszości od trzystu lat Nadprofesorem jest **Stefan von Szyłberg**, nieśmiertelny arystokrata, ekspert nauki kserowania.

Mówią, że co kilka lat Stefan robi swoją kopię – ksero, klona, jak zwał, tak zwał – ponieważ zaczyna się rozpadać i przenosi swoją świadomość do nowego ciała. Nie rozstaje się z okularami nigdy, niektórzy twierdzą, że są jego częścią, podobnie jak charakterystyczna czapka. Stefan rządzi uczelnią zarówno w Teraźniejszości jak i Przyszłości.

W Historii Nadprofesorem był z kolei **Vasko da Oktawa**, wielki podróżnik i żartowniś, który jak głosi legenda założył Akademię, po tym, jak wylądował na bezludnej wyspie i się nudził.

Vasko można napotkać bardzo często w gabinecie Nadprofesora, gdy prawie gabinet trafi w dawniejszy moment historyczny, wydaje się bowiem, że Akademia szczególnie upodobała sobie jego czasy. Da Oktawa słynie także z powstrzymania inwazji elfów.

Podobno zrobił Hernando Kortezowi kawał, który tak rozwścieczył przywódcę elfów, że ten połamał swój biały kołnierz. A następnie zdecydował się na rozmowy pokojowe, kiedy okazało się, że połowa jego regimentów zagubiła się 400 lat w przyszłości.

Akademią rządzi nadprofesor – ktokolwiek nim w danej chwili czasu jest – poniżej niego znajduje się dwóch Rektorów. Rektor Czasu to zazwyczaj albo człowiek niezwykle powolny, anemiczny – jak **De Sloer** z Historii – albo narwaniec, który w pośpiechu rozsypuje papiery i potrąca ludzi na korytarzach biegnąc do swojej katedry – jak **Sekundnik** z Teraźniejszości. W Przyszłości znów mamy powolnego **zombie Sigmunda**.

Rektor Przestrzeni z kolei jest trojakiemu rodzaju – w Teraźniejszości ogromny **Viktor Spasla**, w Dawnej Epoce chudziutki, niemal niewidoczny, ale ciągle głodny **La Petit**. W Przyszłości zaś ogromny golem Dyszniewicz.



Niezależnie od epoki wykładowcy różnych przedmiotów mają szczególne cechy wspólne. Przykładowo:

Katedra Alchemii Kamieni – zazwyczaj wykładowcą jest troll albo krasnolud,

Wydział Roślinologii Stosowanej – roi się tutaj od bulwiastych gnomów, ciągle się zmieniają,

Wydział Chwilofizyki Eksperymentalnej – goście w grubych okularach i poplamionym kawą ubraniu, czuć od nich kawą, pytają studentów czy chcą trochę kawy,

Kierunkiem Kseromechaniki kieruje w Teraźniejszości para sepleniących doktorów-bliźniaków, **Sfincjusz** i **Psydal**,

Testymoniologia – ponurzy goście w ciemnych swetrach, w Teraźniejszości dziekanem jest **Dżaki**, miły człowiek, nigdy nie rozstaje się z małą czarną walizeczką,

Inni studenci



Poza graczami w Akademii stale szkoli się multum różnych studentów – przybyszy z wszystkich stron świata, przedstawiciele niezliczonych gatunków, ras i odmian. Niektórzy są nieumarli, inni to ksera (klony) albo kukły (istoty ożywione).

Można ich podzielić na **kujonów** – poświęcają cały wolny czas nauce i ciągle tkwią w książkach, skrobią po tablicach i przeprowadzają eksperymenty; **śpiochów** – ciągle niewyspani wstają koło dwunastej, drzemią na wykładach, a uczą się w nocy; **rozrywkowicze** – nie oszczędzą różnego rodzaju używek, niektórzy oddają się pijaństwu, inni zbierają grzybki, jeszcze inni przesiadują w kuchni i się obżerają, w wolnym czasie imperezują; **dojeżdżający** – tych omijają wszystkie imprezy, a mimo to mają chwiejny chód, ze względu na długie przebywanie na statkach, którymi codziennie dopływają na zajęcia; **wieczni studenci** – dawno już przekroczyli wiek, który zwyczajowo przyporządkowuje się studentom, np. wampir Zarkov liczy sobie 500 lat, z czego ostatnie dwa dziesięciolecia spędził na drugim roku.

Epoki

Prehistoria wyspy to czasy, kiedy Akademii jeszcze nie było, a w jej miejscu znajdowała się wyłącznie wydrążony w środku przez ziemiogady wulkan. W korytarzach jest parnie i gorąco, roi się od dziwnych stworów, czasem można natknąć się na tubylców z włóczniami, dmuchawkami i szamanem.



Historia to czasy Vasko da Oktawy, wulkan zniknął w wybuchu, a na jego miejsce postawiono Akademię – w sercu dawnego wulkanu znajduje się teraz komnata Babilona. Korytarze są udrapowane różnymi tkaninami, a wszędzie roi się od zagubionych konkwistadorów ze spiczastymi uszami i bojowymi zamiarami. Przez kanał na zachodzie można dostrzec światła obozowisk wojsk Ymperium w przygotowującej się do wojny Baście (ludzie namiętnie gotowali na ognisku wodę na herbatę, by odpowiednio powitać najeźdźcę).

Teraźniejszość – czyli czasy Ponaddwudziestoletniego Imperium rządzonego przez imperator Patrycję. Akademia kwitnie, pełni rolę ambasady i terenu neutralnego dla różnych zwaśnionych stron.

Przyszłość to czasy kiedy pojawiają się różne dziwne mechanizmy, parowe maszyny i elektroniczne wynalazki, a Wydział Chwilofizyki Doświadczalnej kopie wokół Akademii ogromny zderzacz chwilocząstek. Studenci kopią fosę, aż pył leci na wszystkie strony, a w niektórych miejscach montuje się kable z mocą elektromagnetyczną.

Bestiariusz

Niektóre stwory, które można spotkać w Akademii. Informacje o epokach i miejscu są tylko pomocnicze, ze względu na anomalie, często dochodzi do małych migracji czasoprzestrzennych.

Ziemiojady (epoki: Prehistoria, Historia, miejsce: korytarze) – podobne do kretów zjadacze ziemi, którym ogień wulkanu jest niestraszny, jedzą wszystko co się rusza i nie tylko.

Gigantyczne mole książkowe (epoki: wszystkie, miejsce: biblioteka) – stworzenia wielkości krasnoluda, jedzą wszystko co zawiera celulozę, zostawiają wszędzie szare jajeczka, z których potem się wykluwają młode, polują w stadach.

Papierowe Żarłaczce (epoki: wszystkie, miejsce: biblioteka) – stworzone z pozlepianych kartek, okrutne bestie, które przeżuwają wszystko, co wpadnie im w paszczę.

Chwilozgniłki (epoki: przyszłość, miejsce: sale wykładowe) – wskakują na plecy siedzącej osoby i próbują ją wchłonąć i przetrawić, normalnie wyglądają jak ropucha z wielkim kołnierzem, gdy się najedzą przypominają nadęty balon.

Odwracacze Entropii (epoki: Prehistoria, Przyszłość, miejsce: niewielkie pomieszczenia) – przypominają szczury bez oczu i futra, kiedy ktoś je dotknie w mechanizmie obronnym wytryskują przez skórę duszący kłęb dymu, który powoduje zmiany entropii w okolicy. W efekcie przedmioty, które się rozpadły scalają się z powrotem, bomby implodują, ludzie wyjmują z ust odnowione jedzenie, a rozpadające się ze starości drzwi stają się mocne i nie do zdarcia.

Droidy (epoki: Przyszłość, miejsce: wszędzie) – różne typy robotów, które biegają po korytarzach najwyraźniej z zadaniem złapania i zawleczenia do gniazda wszystkiego co się rusza, są niebezpieczne, niektóre mogą razić prądem, inne strzelają laserami albo ogłuszają uderzeniem pola siłowego. Gniazdo znajduje się w sali konferencyjnej C, gdzie kiedyś odbywały się spotkania dyplomatów. Teraz znajduje się tutaj płątanina kabli z robocią królową w środku.

Ognioziele (epoki: Prehistoria, miejsce: wszędzie) – wyrasta ze ścian i próbuje dorwać każdego, kto przechodzi, a następnie wcisnąć do paszczy, która jest zamaskowana między kamieniami.

Zarys scenariusza

Przykładowy zarys przygody:

Aby zaliczyć Chwilofizykę Eksperymentalną, gracze muszą naprawić Potężny Odbijacz Piłeczek – model wszechświata zbudowany przez skośnookiego profesora Lee. Zepsuł się generator pola – trzeba na nowo nawinąć srebrnym drutem wielką cewkę i znaleźć nowe źródło zasilania, bo padły wszystkie myszki, które w kołowrotkach produkowały prąd.

Aby nawinąć wielką cewkę gracze muszą znaleźć odpowiedni drut. Przydałoby się także znaleźć sposób, aby go nawinąć, szczególnie że korbka w maszynie nawijającej się złamała. Przydałoby się też znaleźć nowe myszy albo naprawić piorunolap na najwyższej wieży Akademii, co jest utrudnione, bo wieża ciągle się obraca i kiwa na boki w miarę jak poszczególne części budynku kręcą się wokół swoich osi.

Myszy jak głosi plotka hodowało w Prehistorii plemię tubylców, które zamieszkiwało w miejscu, gdzie teraz znajduje się latarnia. Kiedy gracze zdobędą od nich myszy – a będzie trzeba je wykraść, bo tubylcy hodowali je jako przysmak i nie chcą się dzielić – okaże się, że ktoś zatruił żywność grzybkami halucynogennymi i wszystkie myszy uciekły z uśmiechami na pyszczkach.

Okaże się za wszystkim stoi kotołak doktor Ferdinando Manuel...

