

TWO

Entity RPG - Edycja PL

Od tłumacza

Jest to tłumaczenie gry fabularnej stworzonej od zera przez Flashfire07 w ciągu zaledwie dwudziestu czterech godzin – a więc dalekiej od doskonałości. Przekładając całość na język polski postanowiłem darować sobie próby oddania tekstu słowo w słowo, skupiając się na sednie przekazu i jego zrozumiałości. Wprowadziłem do tekstu kosmetyczne zmiany, które nie wpływają na odbiór i funkcjonowanie całości, ale ułatwiają odrobinę prowadzenie rozgrywki. Po pierwsze, dodałem więcej przykładów do listy broni, żeby dać czytelnikowi lepsze pojęcie o tym co autor mógł mieć na myśli. Po drugie, w oryginalnych zasadach wartość Nerwów wynosi na początku 0 i rośnie do 15, podczas gdy ja zdecydowałem, że 15 będzie wartością początkową i będzie powoli spadać – podobnie jak punkty Zdrowia. Nie wpływa to w żaden sposób na przebieg rozgrywki i służy jedynie zobrazowaniu, że postać dosłownie „traci nerwy”. Tyle, jeśli chodzi o poważne zmiany. Całą resztę przetłumaczyłem najlepiej jak umiałem, pojęcia oraz nazwy przekładając tak jak wydawało mi się najrozsądniej i najlepiej dla klimatu. I tyle. Miłej zabawy :)

Skavenloft

Wprowadzenie

Materiał, który aktualnie czytasz, został stworzony z myślą o konkursie „24 Hour RPG Challenge” organizowanym przez **1km1kt.net**. Jest to gra utrzymana w klimacie horroru, opowiadająca o walce o przetrwanie i o straszliwej cenie, jaką trzeba zapłacić, aby zwyciężyć, pomimo – wydawałoby się – nieuchronnej porażki.

Zasady podstawowe

Aby sprawdzić, czy twoje zamiary się powiodły rzuć kostką sześcienną i dodaj do wyniku wartość atrybutu najbardziej pomocnego w wykonaniu danego zadania. Jeżeli wynik jest równy bądź większy od stopnia trudności zadania, to osiągnąłeś sukces. Jeżeli wynik jest niższy – nie udało się. Jeżeli twoje zamiary wiążą się z rywalizacją, bądź aktywnym oporem ze strony kogoś innego, obie strony wykonują powyższą operację – zwycięstwo odnosi strona, która osiągnęła wyższy wynik i wyrównała, bądź przewyższyła określony przez Mistrza Gry stopień trudności zadania. Przeciętnie trudne wyzwanie wymaga osiągnięcia łącznego wyniku minimum pięć, co daje przeciętnemu człowiekowi (z atrybutami o wartości dwa) pięćdziesiąt procent szans na sukces. Aby sprostać trudniejszym zadaniom trzeba osiągnąć wynik minimum sześć, a najtrudniejsze z wyzwań wymagają wyniku siedem lub więcej.

Atrybuty bazowe

Każdy gracz rozpoczyna z ośmioma punktami, które może dowolnie rozdysponować pomiędzy wymienione dalej atrybuty. Każdy atrybut musi mieć wartość minimum jeden (poniżej przeciętnej) do maksimum trzech (ponadprzeciętna).

Bystrość – odpowiada za poziom wyedukowania, zdolność logicznego myślenia, wyciąganie wniosków i pomysłowość. Przydaje się kiedy trzeba wyśledzić podejrzanego IP, zapamiętać dziwaczną wiadomość, zrozumieć o co chodzi w zapleśniałej ze starości księdze, lub w inny sposób zaprząć do roboty szare komórki.

Charyzma – odzwierciedla za urok osobisty, siłę osobowości, fizyczne piękno i ten nieuchwytny, zwierzęcy magnetyzm, któremu nie sposób się oprzeć. Niezastąpiona kiedy trzeba się wyłgać z kłopotów, ominąć personel szpitala, uspokoić rozhisteryzowanego świadka, dobić targu, albo podjąć jakąkolwiek inną interakcję socjalną.

Krzepa – wyraża siłę fizyczną, kondycję i wytrzymałość. Wykorzystuje się ją wtedy, kiedy trzeba wyłamać drzwi, wytrzymać ból, oprzeć się chorobie albo truciznie, przebiec dłuższy kawałek, oraz do większości innych atletycznych wyczynów wymagających siły i odporności.

Refleks – reprezentuje szybkie akcje, zwinne palce i czułe zmysły. Niezbędny podczas wszelkich prób unikania spadających gałęzi, chwytania upuszczonych przedmiotów, wypatrywania niepozornych szczegółów i wszystkiego innego, co wymaga bystrego oka, zwinności i dobrej koordynacji ręka-oko.

Atrybuty specjalne

Nerwy – obrazują zdrowie psychiczne postaci oraz jej odporność na zakusy TEGO. Początkowa wartość atrybutu Nerwy wynosi piętnaście i spada wraz z traumatycznymi przeżyciami postaci, a kiedy osiągnie wartość zero, postać staje się Posłańcem i przechodzi pod kontrolę Mistrza Gry.

Zdrowie – odpowiada za kondycję fizyczną postaci i obrazuje jak wiele ran jest jeszcze w stanie znieść. Początkowa wartość tego atrybutu wynosi piętnaście i spada wraz z fizycznymi obrażeniami otrzymywanymi przez postać, a kiedy osiągnie wartość zero, postać nie jest już w stanie dłużej funkcjonować. Dla postaci kontrolowanych przez Mistrza Gry oznacza to

zwykle śmierć, ale gracze mogą poświęcić trzy punkty Nerwów, aby wyrwać się z jej lodowatego uścisku. W każdym wypadku jest to doświadczenie skrajnie traumatyczne i powinien mu towarzyszyć odpowiednio makabryczny opis w wykonaniu Mistrza Gry, bądź samego gracza.

Postać wypoczywająca w bezpiecznych warunkach odzyskuje jeden utracony punkt zdrowia co dwa dni, a mając dostęp do profesjonalnej opieki medycznej – jeden punkt na dzień.

Szczęście – reprezentuje pomocne zbiegi okoliczności sprzyjające postaci i ułatwiające jej osiągnięcie sukcesu. Każdy gracz rozpoczyna grę z sześcioma punktami Szczęścia, które może w dowolnej chwili wydać, aby zwiększyć, bądź zmniejszyć wynik dowolnego testu o jeden. Postać odzyskuje wszystkie wydane punkty Szczęścia wraz z początkiem nowego rozdziału powieści oraz na początku każdej sesji.

Walka

Kiedy dochodzi do walki, obie strony testują swój Refleks, aby sprawdzić której ze stron uda się trafić przeciwnika. Krzepa nie ma tutaj wielkiego znaczenia, bo co komu po sile wołu, kiedy nie potrafi nikomu celnie przyłożyć. Każdy taki sporny rzut reprezentuje kilka sekund walki w świetle gry (od jednej do dziesięciu, jeżeli to naprawdę ważne).

Gdy już wiadomo kto został trafiony, obie strony testują swoją Krzepę i jeżeli atakujący uzyskał większy wynik niż broniący się, to ta różnica jest odejmowana od Zdrowia broniącego się. W wypadku użycia broni dystansowej – np. palnej - atakujący testuje swój Refleks przeciwko Krzepie broniącego. W wypadku użycia broni, zadawane przez nią obrażenia są dodawane do tych otrzymywanych przez broniącego się, zgodnie z poniższą tabelą.

Broń Biała	Obr.	Broń Dystansowa	Obr.
Lekka Kamień, młotek, sierp, nóż, pałka teleskopowa, kastet, toporek, kolba broni.	1	Lekka Pistolety małego kalibru, proca, wiatrówka.	2
		Średnia Broń palna średniego kalibru, kusza myśliwska, obrzyn.	3
		Ciężka Broń palna ciężkiego kalibru, strzelba myśliwska, karabin.	4

Średnia Topór, wiertarka, kij bejsbolowy, szabla, włócznia, krzesło, kafar, kawał łańcucha.	2	Lekka broń miotana Talerz, strzałka, kamień.	0
		Średnia broń miotana Nóż, toporek, gwiazdka ninja.	1
Ciężka Piła łańcuchowa, miecz dwuręczny, ławka, znak drogowy i wszystko inne, co postać jest w stanie udźwignąć.	3	Ciężka broń miotana Siekiera, krzesło, włócznia.	2
		Broń specjalna <i>Improw. miotacz ognia</i> Trafiona ofiara zostaje podpalona i otrzymuje jeden punkt obrażeń co rundę, do momentu aż stłumi płomień, co wymaga zdania testu Refleksu o stopniu trudności sześć.	1
		Broń specjalna <i>Paralizator</i> Nie zadaje obrażeń, ale ofiara nie może się poruszać do momentu zdania testu Krzepy. W pierwszej turze stopień trudności testu wynosi sześć, a w następnych spada do pięciu, czterech i w końcu dwóch.	-

TO

Tak naprawdę, nic o TYM nie wiemy. Skąd przybyło? I po co? Jak się GO pozbyć? Łatwo jest pytać, trudniej odpowiedzieć. Wiemy jedynie, że TO działa przez Posłańców, i że zabicie jednego z nich jest dla TEGO bolesne. Kim są Posłańcy? Kiedyś byli ludźmi, ale TO zmieniło ich w coś zupełnie innego, zdecydowanie nieludzkiego. Zdaje się, że teraz ich jednym sensem egzystencji jest szukanie innych ofiar, które TO będzie mogło także przemienić.

Zaczyna się od dziwnej wiadomości: tajemniczy plik tekstowy, anonimowy mail, niezwykły filmik, albo link do bloga pełnego bełkotu ukrytego gdzieś w głębi internetu – jeśli kiedyś trafisz na coś podobnego, to możesz być niemalże pewien, że to przekaz od jednej z ofiar TEGO. Oczywiście to dopiero początek. Dziwaczne zdjęcia, wiadomości, kody, podejrzanym filmy i ukryty przekaz tam, gdzie się go wcale nie spodziewasz. I zaczynasz drażyć. Szukać. Szperać. Aż zobaczysz TO w całej swej okazałości. Jakieś zdjęcie albo jeden kadr ze stu tysięcy. Albo adres. I jesteś spalony. Jeżeli TO widzisz – ONO widzi ciebie. I biegnie. Jest już blisko. Na granicy widoczności. Na granicy cienia. Zostawia ślady na podjeździe. Palcem na szybie wypisuje

słowa. Nic nie robi. Czeka. A ty świrujesz. Nie ma gdzie się schować. Mijają tygodnie – i rodzi się paranoja. Zaczynasz więc notować. Robić zdjęcia. Filmować. Mało śpisz, podupadasz na zdrowiu. Krwawisz z nosa. Czarna krew, jak w tanich horrorach. Dławisz się nią. Wymiotujesz. Lekarz powie, że to zwyczajne zakażenie dróg oddechowych. Są na to tabletki, spokojnie. Nie ma ich w aptece, ale masz je w domu. Cały worek. Gdziekolwiek spojrzysz, w każdej szafce są tabletki. To dobrze, bo bez nich nie możesz już normalnie funkcjonować. Wytrzymasz kilka godzin, później objawy wracają. Rzadko bywasz poza domem. Ufasz już tylko nielicznym przyjaciółom. Zresztą i tak już od dawna nikt cię nie odwiedza. Ostatecznie poddajesz się chorobie. Zostajesz całkowicie odmieniony. Stajesz się szybszy, silniejszy i upiornie odporny na ból, zmęczenie i rany. Może odkryjesz w sobie jakieś nowe, potworne zdolności. To dobrze. Czeka cię zadanie, które musisz wykonać. Ktoś inny odkrył właśnie JEGO istnienie. Być może – poprzez jakąś twoją wiadomość. Trzeba mu pomóc się przemienić. Tak wygląda typowa działalność TEGO. Ostatnio atakuje jakby częściej. Posłańcy pojawiają się gdy tylko zacznie się choroba, żeby złamać cię jak najprędzej.

Wydawałoby się, że ofiary Posłańców są zupełnie przypadkowe, jednak w istocie chodzi o zniszczenie wszystkich dookoła jednostki wybranej aby stać się nowym Posłańcem. Starają się podzielić grupę, zasiać nieufność i wrogość, by szybciej złamać upatrzoną ofiarę.

Warto przy tym pamiętać, że Posłańcy nie radzą sobie ze współpracą, przeszkadzają sobie wzajemnie a nawet walczą i zabijają się wzajemnie. Równie często zdarza im się manipulować ludźmi, aby zrealizować swoje własne cele, co zabić upatrzony cel z czystej nienawiści, żalu bądź dla zabawy.

Pytasz mnie, jakie są ich mocne strony? Cóż, fizycznie to potwory: najłbsi z nich mogą bez trudu wyrwać rękę z barku, ukręcić głowę, wskoczyć na dach albo przeżyć postrzał prosto w klatkę piersiową. A bywa znacznie gorzej – Posłańcy mają czasem dziwne moce powiązane z tym, kim byli na co dzień. Większość z nich zachowuje przy tym względnie ludzki wygląd, przez co trudno ich rozpoznać i zadziałać, zanim będzie za późno.

Posłańca zabija się tak, jak filmowe zombie – rozłupując głowę albo kręgosłup. Problem polega jednak na tym, że zabicie jednego z nich nie załatwi sprawy – możesz być pewien, że zawsze przyjdą następni. TO ma dużo posłańców. Całe mrowie. Jak z TYM wygrać? Nie fizycznie. musisz zachować silną wolę bez względu na to, co się wydarzy. Oni bowiem czekają tylko na najmniejszą chwilę twojej słabości. Nie dać się złamać – chociaż będą stale próbować. W tym celu gotowi są pozbawić cię wszystkie, co kochasz. Zrobią wszystko, aby rozerwać twoje życie na strzępy, abyś był samotny i tym samym podatny na ich działanie. Samemu nie przetrwasz.

Potrzebujesz przyjaciół i dobrych wspomnień. Nie możesz dać się odizolować od świata; nie możesz odcinać się od tego wszystkiego, czym jesteś. Cokolwiek się więc wydarzy, staraj się za wszelką cenę pozostać sobą. Podobno TEMU zdarza się zrezygnować.

Prześladowanie

Każdy tydzień prześladowania przez TO oznacza utratę jednego punktu Nerwów. Spotkanie posłańca to jeden lub dwa utracone punkty Nerwów, zależnie od tego, jak bardzo był groteskowy. Stanać twarzą w twarz z TYM, oznacza utratę trzech punktów nerwów, tak samo jak wyrwanie się z uścisku śmierci. Bycie świadkiem śmierci bliskiej sercu osoby, kosztuje trzy do pięciu punktów nerwów. Natknięcie się na zmasakrowane zwłoki odbiera dwa punkty Nerwów, walka od jednego do dwóch a zabicie człowieka od trzech do pięciu oczek (zastrzelić kogoś z dwustu metrów to zupełnie inna para kaloszy niż zadżganie typa śrubokrętem, podobnie jak zabicie dla zasady albo w samoobronie).

Raz w tygodniu możesz odzyskać jeden utracony punkt Nerwów, jeżeli zdołasz spędzić cały dzień bez TEGO albo chociaż nie myśląc o TYM. Każdy gracz posiada także jedną rzecz, która go łączy z racjonalnym światem: zwierzaka, szczęśliwą monetę, piosenkę, modlitwę lub coś jeszcze innego. Jeżeli zdołasz poświęcić temu choć godzinę dziennie, przez okrągły tydzień, wtedy odzyskujesz jeden punkt Nerwów.

Doświadczenie

Kończąc każdą sesję oraz każdy rozdział aktualnej historii, gracze otrzymują po jednym punkcie doświadczenia, który mogą wydać, aby podnieść swoje Atrybuty Podstawowe. Aby podnieść Atrybut do nowej wartości, musisz łączyć i wydać tyle punktów doświadczenia, ile ma wynosić jego nowa wartość (na przykład, aby podnieść Krzepę z dwóch do trzech, musisz wydać trzy punkty doświadczenia). Rozwijając w ten sposób postać, możesz zwiększyć jej Atrybuty Podstawowe do czterech (niesamowity) albo nawet pięciu (szczyt ludzkich możliwości).

Posłańcy i Postronni

Ten dział prezentuje szczegółowe informacje odnośnie możliwości Posłańców wraz z odpowiednimi przykładami, oraz wskazówki odnośnie tworzenia postaci Postronnych (inaczej – postaci niezależnych, kontrolowanych przez Mistrza Gry).

Tworzenie Postronnych

Istnieją tylko dwa rodzaje Postronnych w grze – ważni oraz nieistotni. Ważni

to ci, z którymi gracze będą stykać się ciągle; mający swoje stałe miejsce w toczącej się historii. Nieistotni pojawią się tylko na moment i znikną, odegrawszy swoją rolę, chociaż przy odrobinie szczęścia mogą stać się ważni. Tak czy inaczej, tworzy się ich tak samo jak postacie graczy, z tą różnicą, że ich Atrybuty Podstawowe mogą przyjmować wartość maksymalnie cztery, lub, w rzadkich przypadkach, i tylko wtedy, gdy jest to rzeczywiście uzasadnione, nawet pięć punktów. Ważni Postronni mają siedem punktów Nerwów, dziesięć punktów Zdrowia i trzy punkty Szczęścia. Nieistotni tylko pięć punktów zdrowia, a ich Nerwami i Szczęściem nie będziemy się przejmować.

Tworzenie Posłańców

Posłańców tworzy się według tych samych zasad co Postronnych, z tą różnicą, że jeżeli ich Krzepa i Refleks są mniejsze od trzech, to natychmiast przyjmują właśnie taką wartość, a jeżeli są równe trzy bądź więcej, dodatkowo zwiększają się o jeden. Dodatkowo, Posłańcy regenerują jeden utracony punkt życia w każdej rundzie. Przeciętny Posłańca posiada od dziesięciu do piętnastu punktów Zdrowia, ale nie należy przesadzać z ich liczbą, ze względu na imponującą zdolność regeneracji. Zależnie od decyzji Mistrza Gry, Posłańca może posiadać również inne, nietypowe zdolności, które Mistrz Gry powinien samodzielnie zdefiniować.

Przykładowi posłańcy

Leśny Dziad	
<i>Był sobie kiedyś pewien starszy pan, który żył w małym domku w głębi lasu. Sprzedawał ludziom z miasta chrust, nie wadząc przy tym nikomu. Którejś nocy, między drzewami, ujrzał TO, wpatrujące się w niego, jakby chciało pożreć mu duszę. Od tego czasu błąka się po okolicznych wsiach i miastach. Szuka tam wybrańca, by ocalić się od zapomnienia.</i>	
Bystrość	1
Charyzma	1
Krzepa	6
Refleks	4
Zdrowie	15
Szczęście	3
Broń	Siekiera (obrażenia 1)

Zdolności specjalne	
Regeneracja Posłańców - odzyskuje jeden punkt Zdrowia na rundę.	
Nie było mnie tam - aby przypomnieć sobie jakiegokolwiek szczegółu odnośnie tej postaci, trzeba zdać test Bystrości o stopniu trudności pięć.	

Dusiciel	
<i>Młody chłopak, pełen nienawiści i żalu pochodzącego z jego wcześniejszego, niezbyt udanego życia. Do czasu, kiedy to znalazł dziwną taśmę w swojej skrzynce pocztowej, dusił się w beznadziejnej pracy, wieczorami spotykając się z dziewczyną, której tak naprawdę się brzydził.</i>	
Bystrość	3
Charyzma	2
Krzepa	4
Refleks	4
Zdrowie	10
Szczęście	3
Broń	Kawał łańcucha (obrażenia 2)
Zdolności specjalne	
Regeneracja Posłańców - odzyskuje jeden punkt Zdrowia na rundę.	
Dławienie - ofiara musi zdać test Refleksu o stopniu trudności cztery, albo zostaje oplątana drutem kolczastym i za każde poruszenie otrzymuje jeden punkt obrażeń.	

Dezynsektor	
<i>Facet w masce przeciwgazowej, który wcześniej wiódł spokojne i ustabilizowane, zajmując się tępieniem rozmaitego robactwa. Gdyby nie Rzeźnik, pewnie jeszcze długo nie poddałby się TEMU. Dziś jego ciało toczą larwy i chrabąszcze. W jego wnętrznościach zostało tyle żywej tkanki, co miłości dla ludzkości. Dla niego nie ma już żadnej nadziei.</i>	
Bystrość	3
Charyzma	1
Krzepa	3
Refleks	4

Zdrowie	12
Szczęście	3
Broń	Brak

Zdolności specjalne

Rój – raz na walkę, może wyzwolić ze swojego ciała roje insektów, które zadają pobliskim ofiarom jeden punkt obrażeń na rundę i zwiększają stopień trudności trafienia Dezynsektora o jeden. Wyzwolony rój wspiera swojego pana przez całą walkę.

Rzeźnik

Spokojny chłopina ze wsi, który pewnego dnia trafił na wideo jakich pełno jest na stacjach benzynowych. Przynajmniej tak sądził. Wizja TEGO, stojącego pośród stert rozszarpanego mięsa sprawiła, że poczuł osobliwy głód, którego od tego momentu nie może się pozbyć. To, co zrobił starając się nad tym uczuciem zapanować, całkowicie pomieszało mu w głowie. Dziś potrzebuje ludzkiego mięsa, aby się regenerować. Z każdym dniem traci coraz bardziej kontrolę nad sobą, i tylko czekać dnia, kiedy to inny Posłaniec broniący upatrzoną przez siebie ofiarę, skróci go o głowę.

Bystrość	2
Charyzma	1
Krzepa	6
Refleks	3
Zdrowie	10
Szczęście	3
Broń	Tasak (obrażenia 1), Hak rzeźnicki (obrażenia 1), Zestaw noży (Obrażenia 1), Noże do rzucania (Obrażenia 0).

Zdolności specjalne

Kanibalizm – może pożreć porcję ludzkiego mięsa, aby odzyskać dwa punkty zdrowia na rundę. Pożarcie całego człowieka zajmuje dziesięć rund. Świadcowie tracą dwa punkty Nerwów.

Krwawa jatka – raz na walkę może zadać ofierze przerażającą ranę, odbierając cztery punkty Zdrowia. Świadcowie tracą jeden punkt Nerwów.

Wdówka

Grupa przyjaciół natrafiła na ciekawy filmik w Internecie, a potem zamienili się w posłańców – jedno po drugim. Powiesz mi, że to typowa historia, ale wiesz, że tym razem potoczyła się inaczej. Tym razem jednak nie dali się złamać do momentu, aż przybył najsilniejszy Posłaniec, który zabił ich wszystkich. Prawie wszystkich. Przy życiu została bowiem jedna samotna, zrozpaczona kobieta, która nie miała żadnych szans aby oprzeć się kuszeniu TEGO. I ta właśnie kobieta służy mu po dziś dzień jako Posłaniec wciąż mając nadzieję, że ból minie, albo, że TO pozwoli jej umrzeć.

Bystrość	3
Charyzma	4
Krzepa	3
Refleks	3
Zdrowie	10
Szczęście	3
Broń	Brak

Zdolności specjalne

Poczuj mój ból – raz na walkę, ofiara musi zdać test Charyzmy przeciwko Charyzmie Wdowy. Jeżeli przegra, nie może podejmować żadnych akcji przez ilość rund równą różnicy wyników.

Pożegnanie

I to by było tyle. Mam nadzieję, że bawiliście się równie dobrze, co ja przy tłumaczeniu. Wszelkie prawa do gry należą do Flashfire07. Oryginalną grę możecie znaleźć pod następującym adresem:

<http://www.1km1kt.net/rpg/the-entity>

Dziękuję wszystkim zaangażowanym w powstanie tłumaczenia, ze szczególnym uwzględnieniem ekipy z forum Manufaktura Gier Fabularnych, dokąd też chciałbym zaprosić wszystkich zainteresowanych autorskimi grammi fabularnymi. Trzymajcie się i do następnego razu:)

<http://rpgmanufacture.pl/index.php>

Karta Postaci

Gracz: [][][][][][]
 Postać: [][][][][][]
 Bystrość: [][][][][][]
 Charyzma: [][][][][][]
 Krzepa: [][][][][][]
 Refleks: [][][][][][]
 Szczęście: [][][][][][]
 Nerwy: [][][][][][] [][][][][][] [][][][][][]
 Zdrowie: [][][][][][] [][][][][][] [][][][][][]

Broń:

.....

Więź z Rzeczywistością:

.....

Karta Postaci

Gracz: [][][][][][]
 Postać: [][][][][][]
 Bystrość: [][][][][][]
 Charyzma: [][][][][][]
 Krzepa: [][][][][][]
 Refleks: [][][][][][]
 Szczęście: [][][][][][]
 Nerwy: [][][][][][] [][][][][][] [][][][][][]
 Zdrowie: [][][][][][] [][][][][][] [][][][][][]

Broń:

.....

Więź z Rzeczywistością:

.....

