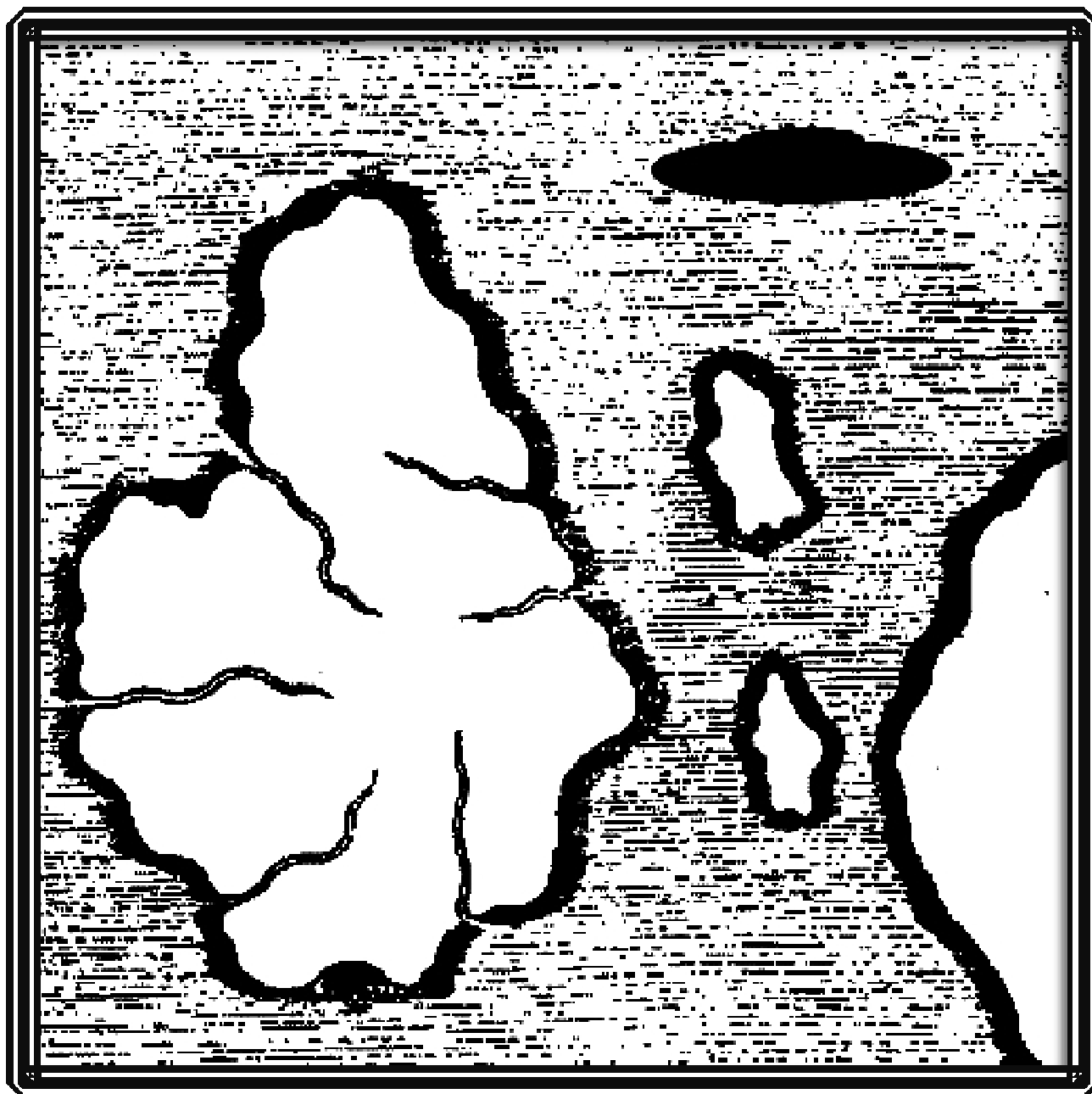


# DZIEDZICTWO



autor: Przemysław „Thronaar” Wasilewski  
e-mail: polonusx@poczta.onet.pl



# Wstęp

DZIEDZICTWO jest autorską grą fabularną napisaną na trzynastą edycję nibykonkursu. Powstała ona na bazie dwóch haseł: Utopia i Proroctwo, lecz przy wymyślaniu konceptu dużą wartość miało też trzecie hasło: Punk.

NIBYKONKURS to konkurs na stworzenie gry fabularnej w *tydzień*, utrzymanego w tematyce dwóch z trzech wylosowanych *haseł*. Ze względu na brak jednoznacznego zwycięzcy, jest to bardziej zabawa mająca za zadanie zmotywować uczestników do napisania gry. Więcej informacji na forum <http://autorskie.wieza.org/> lub stronie <http://nibykonkurs.wikidot.com/>.

DZIEDZICTWO jest bardziej settingiem, który rzuca grających w specyficzny, trochę postapokaliptyczny świat niż gotową grą RPG. Nie posiada mechaniki, a tylko sugeruje użycie uniwersalnej mechaniki FATE, która została przetłumaczona na polski pod adresem: <http://aleja-fantasy.9g.pl/fate/> Postacie graczy mają dokładnie określone zadanie, które wiąże się z odnalezieniem artefaktów z dawnych wieków, aby móc wypowiedzieć jedno życzenie, które zmieni świat.

Lipiec 2009

## SPIS TREŚCI

<i>Wstęp</i> .....	2
<i>Tło historyczne</i> .....	4
<i>Postacie graczy</i> .....	7
<i>Kampania</i> .....	9

## **ŻYCZENIE**

Dwa tysiące lat temu ziemia doznała zmiany. Z przestrzeni kosmicznej wyłoniła się armada statków kosmicznych, których zaawansowanie technologiczne było daleko przewyższające nasze najśmielsze marzenia. Z niewiadomych powodów obcy pozwolili ludziom poprosić ich o jeden dar. Wielu naukowców, filozofów, głów kościołów, oraz każdy uważający się za wystarczająco kompetentnego, wysuwało swoje prośby. Jednak ostatnie słowo należało do ludzi wpływowych i bogatych, jak politycy i prezesi korporacji. Tylko oni wszystkie informacje jak skontaktować się z obcymi. Poprosili o Utopię, mityczny ogród Eden, gdzie człowiek nie musiał się martwić i był szczęśliwy. Być może obcy opacznie zrozumieli życzenie, lub też proszący nie potrafili określić czego chcą, lecz dar nie był tym czego się spodziewano. Na ziemi powstał nowy kontynent, nazwany Utopia. Był on pełen dziwnych roślin, nieznanych wcześniej zwierząt, a nad nim rozpościerał się satelitarny parasol ochronny, którego technologia przypinała tę ze statków kosmicznych. Gdy tylko nowy świat wynurzył się z oceanu, obcy zostawili w różnych częściach świata monolity i odlecieli.

## **UTOPIA**

Na nowym kontynent zmierzało tysiące ludzi: naukowców, wojskowych, ekscentrycznych milionerów, uciekinierów od biedy i wojen, słowem każdy kogo było stać aby przepłynąć przez ocean. Okazało się jednak, że jest to bilet w jedną stronę. Zaawansowane satelity niszczyły wszystkie urządzenia elektroniczne, które osiadły na kontynencie, uniemożliwiając pracę sondom, samolotom, radiu, oraz dobijającym statkom. Do tego ludzie którzy wylądowali na brzegu znajdowali się pod wpływem wyspy. Atmosfera na kontynencie była pełna narkotyzujących pyłków, których zadaniem było wyzwolić w człowieku endorfiny dające poczucie szczęścia.

## **ANARCHIA**

Gdy politycy i wojskowi zobaczyli co dostali wpadli w panikę. Tysiące ludzi ginęły chcąc przenieść się na wyspę, miliony było straconych dla świata gdy się tam dostawało. Zarządzono izolację Utopii, która stała się rajem zakazanym. Jednak ludzki głód szczęścia był większy niż się spodziewano. Narkotyczne pyłki kwiatów z nowego kontynentu można było dostać u dilerów, a aby stworzyć rynek część ludzi z mafii rozpyłała go w atmosferze. Ludzie posmakowawszy raję jeszcze bardziej chcieli się do niego dostać. Gospodarka zawałała się, gdy miliony robotników opuściło fabryki, a konsumenci przestali kupować wszystko oprócz nowego narkotyku nazwanego Utopia. Aby zapobiec dalszej eskalacji problemu zdecydowano o zniszczeniu nowego świata.

## **ZIMA**

W stronę kontynentu na początku rzucono cały konwencjonalny arsenał mocarstw. Miliony bomb w tym zapalających i chemicznych leciało w stronę Utopii, lecz obrona satelitarna była zbyt szczelna i skuteczna. Wymierzono więc nuklearny arsenał, którego użycia tak bardzo obawiano się w przeszłości. Dziesiątki rakiet poleciało w stronę satelitarnych obrońców, lecz wszystkie zostały zniszczone i nieszkodliwie opadły do oceanu. W takim przypadku ostatni ratunek wydawał się być ukryty w ilości. Tym razem setki, jeżeli nie tysiące rakiet poleciało w stronę planetarnych strażników. Gdy pozostawiony na ziemi system satelitarny ogarnął sytuację, zamiast się bronić przeszedł do ofensywy. Zniszczył małą część rakiet, a większość przejął i odesłał je twórcom. Nastąpiła nuklearna zima, która ominęła jedynie Utopię.

## **ZAPOMNIENIE**

Ludzie, którzy zostali na utopii nie byli świadomi tego co się wokół działo, a nawet gdyby byli, to i tak by ich to nie obchodziło. Straciwszy całkowicie zainteresowanie sprawami doczesnymi stali się nie lepsi od zwierząt. Stopniowo stracili całą wiedzę, gdyż nikt nie był zainteresowany jej przekazywaniem, ani zapisywaniem. Tylko nieliczne książki przywiezione z domu przetrwały, a i to nie wszystkie. Zresztą i tak nowe pokolenia nie potrafiły ich przeczytać.

Mieszkańcy innych kontynentów mieli równie mało szczęścia. Miliony zmarło w nuklearnych grzybach, a miliardy umarło od promieniowania i z głodu. Ci co ocalili stworzyli małe samowystarczalne enklawy, których rygor przewyższał nawet obozy zagłady. Wiedzieli jednak, że tylko tak mogą przetrwać. W pierwszej kolejności skoncentrowali się na przetrwaniu, dlatego tylko niezbędna do tego wiedza przetrwała. Naukowe teorie i historyczne prawdy musiały ustąpić prymitywnemu rolnictwu i hodowli. Do tego musieli nauczyć się żyć w pobliżu napromieniowanych terenów, oraz unikać radioaktywnych burz.

## **EWOLUCJA**

Po wielu wiekach ludzie zaczęli powrotem zadawać pytania i szukać odpowiedzi. Na starych kontynentach nowe pokolenia ewoluowały i stały się w dużym stopniu odporne na promieniowanie. Dzięki temu mogli zacząć eksplorować ruiny miast, które pierwsze stały się celem nuklearnego kontruderzenia. Zdobyta przed wiekami wiedza znowu znalazła ludzi gotowych ją zgłębiać.

## Tło historyczne

Na Utopii także nastąpiła zmiana. Niektórzy zaczęli wykazywać odporność na narkotyzujące pyłki, a dzięki temu bardziej interesować się przeszłością i teraźniejszością. Do tego przeciążony do granic możliwości system satelitarny zaczął się psuć. Niektóre z satelit spadły na teren wyspy, a radioaktywny pył czasem skażał nadmorskie tereny. Okazało się wtedy, że elektroniczny stróż nie tylko bronił wyspy, lecz także innych przed wyspą. Narkotyzujące pyłki kwiatów zaczęły podróżować z wiatrem po całym świecie, tworząc Wiatr Ekstazy.

## **PRZEPowiednia**

Po mileniach upadku, w dobie dźwigania się z klęczek, znowu zainteresowano się monolitami. Oprócz coraz bardziej niebezpiecznej utopi był to jedyny sposób na zrozumienie obcych. Dzięki znalezieniu zapisków z przed wieków, oraz technologii z uszkodzonych satelitarnych obrońców utopi, można było rozszyfrować wiadomość na nich pozostawioną. Okazuje się, że jest bardzo prosta, w skrócie znaczy: „Po mileniach wrócimy i damy wam drugie życzenie.”

## **Podźwignięcie**

Gdy wpływ dwóch głównych czynników utrudniających życie zmaleł, czyli promieniowania i narkotycznych pyłków, ludzie zaczęli się przemieszczać. Powstały całe klany, złożone głównie z młodych, bardziej odpornych przedstawicieli rodzaju ludzkiego. Część z nich zaczęła gromadzić i dzielić się dawno zapomnianą wiedzą, a razem z tym przenosić informację o przepowiedni. To sprawiło, że tym chętniej pełni ambicji osoby zaczęły tworzyć małe grupki poszukiwaczy dawno zapomnianej wiedzy.

## **SZUKAJĄCY**

Gracze grający w DZIEDZICTWO wcielają się w nielicznych ludzi, którzy szukają informacji dotyczących zdarzeń sprzed gdzieś tysiąca lat i mają szansę ją zdobyć. Będą to gazety, książki, karty pamięci, urządzenia, słowem wszystko to co mogło przechować wiedzę z tamtego okresu. Do tego dochodzą informacje, które można wyciągnąć od innych ludzi, którzy podobnie interesowali się tamtym okresem. Są też nieliczne przypadki, gdy przekazy ustne zawierają w sobie jakieś cząstki prawdy.

## **MECHANIKA**

Jako mechanikę proponuję wykorzystać FATE lub inną uniwersalną mechanikę dającą jakieś możliwości graczom tworzenia fabuły razem z Mistrzem Gry. Jest to o tyle łatwiejsze, że w postapokaliptycznym świecie, gdzie wylądowało Ufo nie trzeba się oglądać na dzisiejszą rzeczywistość. Dzięki temu mistrz gry może przenieść część zagadek do fabularnych wstawek graczy, dzięki czemu akcja szybciej będzie zmierzać w pożądanym kierunku.

## **DRUŻYNY**

Świat w dziedzictwie jest podzielony na dwa główne tereny. Opanowaną przez radioaktywne wiatry Stary Świat, oraz pełną narkotyków Utopię. Gracze powinni zaczynać w jednym z tych dwóch terenów, grając osoby przystosowane do jednego z nich. W późniejszym czasie będą znajdowali technologię lub sposoby aby przeżyć w drugim z światów. Może też być, że w czasie kampanii gracze wymienią postacie, aby dostosować drużynę do nowych warunków. Pozostanie z nimi tylko wiedza, którą zdobyli na poprzednich sesjach.

## **ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI**

Głównymi atutami graczy w świecie musi być odporność na promieniowanie lub narkotyki (zależnie skąd pochodzą).

Wiedza w dużej mierze została zapomniana, lecz dzięki zetabajtom informacji zapisanych w księgach, oraz elektronicznie, dużo udało się odzyskać. W praktyce gracze mają możliwość posiadania wszystkich umiejętności z dzisiejszych czasów, oraz części bardziej prymitywnych, które pozwolą im przetrwać w ekstremalnym świecie. Nawet zapomniane języki mogą się odrodzić na Utopi dzięki księgom i dziurawej ochronie satelitarnej, która uniemożliwiała uruchomienie elektroniki.

## Postacie graczy

Przydatne w poszukiwaniach będą historia (gdzie i czego szukać), języki obce (zwykły angielski stanie się obcy dla nowych pokoleń), elektronika (mimo prymitywnych technik dalej skuteczna), mechanika (trzeba jakoś uruchomić urządzenia i generatory), informatyka (dawne karty pamięci muszą mieć jakąś wiedzę).

Do przetrwania przydadzą się polowanie (nowe gatunki zwierząt w obydwu światach nie lubią być jedzone), przetrwanie (trzeba wiedzieć co można, a czego nie można zjeść, lub wypić), walka (inni ludzie mogą czuć się zainteresowani wiedzą, oraz mogą nie zawahać się to wyduścić), ucieczka (i herkules dupa kiedy wrogów kupa).

Inne atuty lub umiejętności mogą być artefaktami z dawnych czasów jak działający laptop na korbę (gdzieś ostatnio coś takiego sprzedawali), broń palna (mało kto posiada niezawodną na tyle, aby można z niej strzelać), materiały wybuchowe (przydatne do odkopania wiedzy spod zgliszczy) , lub nowych czasów elementy jak zmutowany pies (dość duże bydle), albo kawałek satelity (może nawet coś postrzeli laserem).

## PRZEPowiednia

Elementem, który może wyróżniać postacie z tego świata może być atut nadzieja. Wiąże się z wiarą w przepowiednię i to, że życzenie może naprawić świat, lub chociaż życie postaci. Im większa wiara, tym większa determinacja w zdobywaniu puzzli układanki, a im mniejsza tym łatwiej porozumieć się z otoczeniem. Większość mimo deklarowania nadziei koncentruje się na dniu dzisiejszym i może źle odbierać nawiedzonych poszukiwaczy.

Tak bardzo zniszczony świat często pozbawia złudzeń, choć tylko pełni nadziei mogą tu przeżyć. Każde niepowodzenie, utrata informacji, odkrycie oszustwa stojącego za ciężko zdobytą informacją mogą zniweczyć nadzieję postaci na sukces.

Jedną z najbardziej niebezpiecznych rzeczy dla motywacji są narkotyki z Utopii, dając szczęście całkowicie oddalają postacie od celu. Nawet w Starym Świecie narkotyk może pojawić się znikąd w postaci Wiatru Ekstazy.

Nadzieją mogą być też Punkty Losu wydawane na poszukiwania i otrzymywane na początku sesji. W tym przypadku dobrze wykonane zadanie może zwiększyć ich ilość, a porażka dodatkowo kosztować cenne punkty.



## **POCZĄTEK**

Na początku gracze powinni być w posiadaniu jakiś punktów zaczepienia, które dają im jakieś szanse na znalezienie wskazówek dotyczących przepowiedni, lub kontaktu z obcymi. Mogą to być przekazywane ustnie wiedza o tajnej bazie wojskowej, pamiętnik napisany przez jednego z naukowców pracujących przy projekcie, lub też luźna informacja o osobie, która coś wie. Najlepiej gdy każdy z grających ma oddzielną wskazówkę, dzięki czemu drużyna nie będzie uziemiona gdy poszukiwanie na jednej z sesji się nie powiedzie.

## **ZAPOMNIANA WIEDZA**

Jako, że dzisiejsza technologia nie koniecznie ma szanse przetrwać tyle wieków, Mistrz Gry powinien nie bać się wprowadzić elementy fantastycznych zbiegów okoliczności, oraz niezwykle wytrzymałych urządzeń. Tysiąc letni laptop, dyskietka z zachowanymi danymi, skamieniałe odbicie książki czczone przez małe plemię, lub ustny przekaz audycji radiowej z czasów apokalipsy. To tylko nieliczne z przykładów nieprawdopodobnych rzeczy na jakie powinni móc natknąć się postacie graczy.

## **TŁO**

Bohaterowie Graczy będą przemierzać dziki i apokaliptyczny świat. W Starym Świecie będą to podobne do „Fallauta” i „Mad Maxa” ogromne pustynie, gdzie stopniowo odradza się życie. Gdzie można będzie natknąć się na zrujnowane miasta, zmutowane zwierzęta, niedostępne enklawy, dzikich koczowników i podziemne schrony.

To wszystko będzie tylko tłem dla znajdowania coraz to nowych informacji w postaci nośników pamięci, książek, map, pamiętników, oraz przydatnych urządzeń jak skafandry, komputery, źródła prądu i benzyny.

Na Utopi za to można będzie znaleźć się w tropikalnej dżungli, w której zamiast niebezpiecznych stworzeń będą przyjazne koty, miłe dla dotyku i wydzielające feromony wyzwalające chęć do zabawy. Do tego rośliny o owocach tak słodkich, że tylko bolący z przejedzenia żołądek będzie pozwalał na skończenie uczyty. Do tego dochodzi pełno narkotyzujących pyłków, oraz różnych odmian tej substancji w owocach, wydzielinach zwierząt, a nawet jadzie owadów. Ich efektem może być nie tylko uczucie szczęścia, lecz także surrealistyczne sny, lub wizje na jawie. Te ostatnie mogą być ciekawym wyzwaniem dla graczy, gdy zmysły postaci będą oszukiwane przez własny mózg.

## Kampania

Utopia też jest dobrym miejscem na poszukiwanie wiedzy. Jako twór obcych, oraz miejsce gdzie przybyło mnóstwo naukowców obcujących z technologią obcych, oraz ze swoim sprzętem, muszą znajdować się tam tego pozostałości. Mogą to być notatniki naukowców, przywiezione przez nich książki, szczątki rozbitej satelity, z niewytłumaczalnych powodów działający komputer, przekazywany przez pokolenia wierszyk zawierający w sobie ukrytą informację.

## ZAMIANA MIEJSC

Standardowo dobrze by było, aby gracze odwiedzili obydwie światy. Mogą więc zaczynać na Utopii i w późniejszym etapie przenieść się na któryś z starych kontynentów. Mogą też zaczynać w jednej z enklaw, aby na sam koniec być zmuszonymi przenieść się na Utopię. Zważywszy na specyfikę obydwu światów muszą oni szybko znaleźć sposób aklimatyzacji, gdyż w przeciwnym wypadku mogą szybko stracić życie lub motywację. Te zmiany mogą przypominać podróże w czasie z adaptacji filmowych książki „Wehikuł czasu”.

## UKŁADANKA

Zadaniem graczy na koniec kampanii jest złożenie poszczególnych elementów w wspólną całość, aby odkryć parę rzeczy. Muszą znać miejsce gdzie można będzie się skontaktować z obcymi, ich język, mieć sprawny sprzęt aby to zrobić, odpowiednią ilość energii, znać warunki na jakich będzie może być spełnione życzenie, a także ograniczenia możliwości obcych. Być może będą nawet musieli opuścić ziemię, aby spełnić warunki kontraktu zapisane na monolitach.

## ŻYCZENIE

Gdy gracze skompletują informacje niezbędne do życzenia, zostanie im jeszcze jedna mała rzecz, sformułowanie swoich pragnień. Będzie to finalny moment kampanii, gdzie parę zdań zadecyduje o obrazie świata na następne milenia. Być może akcja graczy wprowadzi jeszcze więcej chaosu do i tak anarchicznego świata, ale też może dać nadzieję na podźwignięcie się z upadku. Jakie by życzenie nie było, to na Mistrzu Gry spoczywa zadanie wymyślenia i obowiązkowo zobrazowania graczom, jaką przyszłość zgotowały postaci swoim potomnym.