

Ambrozja ver 0.5

czyli "Gdzie się chacie pchasz na Olimp"

Autor: Sławosz "Kasmizar" Michałowski



Gwiazdy nie usłyszą twojego ostatniego krzyku. Po twoim życiu nie zostanie nic, jeżeli zginiesz. Ciało? Rozpada się najszybciej. Bogactwa? Cóż to znaczy, jeżeli każda skrzynka ma swoje dno. A co po Tobie może pozostać? Chwała twojego imienia, pamięć o Tobie. Jeżeli dokonasz znaczących rzeczy możesz być pewien, że twoje imię nie zostanie zatarte przez piaski czasu, tylko przetrwa. Wtedy gwiazdy będą dla Ciebie świecić po ostatnie swoje dni.

Każda przygoda i rozwój zaczyna się od marzeń. Marzeniem wielu ludów było osiągnięcie bezpieczeństwa i stanu szczęśliwości. Wiele wieków temu, nim nasz gatunek opuścił rodzinną planetę wspaniale się rozwijaliśmy. Wolność, możliwość swobodnego działania, uczciwość i zachowanie etosu ludzkiego powodowała, że progress ludzkiej rasy był niesamowity. W ciągu jednego pokolenia mogliśmy podwoić zasoby wiedzy i sztuki jakimi dysponowali nasi przodkowie. To był złoty wiek naszego istnienia. Później nastąpiła inna epoka. Celem nowych czasów pozostało uszczęśliwienie wszystkich. Nawet jeżeli tego nie chcieli, albo odpowiadało im życie jakie prowadzili, ich życie, a nie takie jakie wymaga od nich społeczeństwo. Zlikwidowano własność prywatną, a wprowadzono uspołecznioną. Wszystko stało się dobrem wspólnym. Zapanowała dyktatura wszystkich kosmicznych ludów, a wypełnianie dyrektyw centrali było obowiązkiem każdego słusznie myślącego obywatela. Odpowiednia edukacja uczyniła z rasy ludzkiej przodowników pracy, którzy mieli nieść wieść o zwycięstwie homo sovieticus po wszystkie planety. Oczywiście zdarzały się przejściowe trudności. Owszem dyrektywy centrali szkodziły działaniom lokalnych społeczności. Przykładem takim było

wysłanie trujących odpadów na planetę Hondus, co spowodowało śmierć 100 milionów mieszkańców i nieodwracalne szkody czy zadłużenie, które spowodowało, że wiele pokoleń będzie pracowało tylko na odrobienie strat, które spowodował anonimowy urzędnik. Te błędy były jednak wynikiem mrówczej pracy wrogów ludu, którzy nie chcieli dobra wszystkich i dążyli do wykorzystywania człowieka przez człowieka. Takim działaniom Powszechna Gwiezdna Republika mówi zdecydowanie nie!

Wszyscy wrogowie klasowi, dwulicowcy, degeneraci sprzymierzeni z wrogiem klasowym, karierowicze, elementy moralnie skorumpowane, elementy biernie byli usuwane przez dzielne tajne służby, gdziekolwiek tylko znaleźli oni ślad zbrodniczego spisku.

"Oj nie popisało się społeczeństwo Hebe. Naprawdę, centrala zawiodła się na was. Lokalny oddział służby nie dopilnował, gdy wasze działania przynosiły hańbę wszystkim ludom kosmicznym! Ale, musicie wiedzieć towarzysze, że rozumiemy wasze z wątplenie. Tak, wiemy, że nie mogliście wypełnić dyrektyw. Nawet znamy powód takich działań. Wszystkiemu winni są ONI. Szubrawcy, którzy przyczynili się do tego, których wasza klęska cieszy i dodaje chwały w ich własnych oczach. Dlatego my, towarzysze z centrali, widząc ten problem, postanowiliśmy go rozwiązać. Jako, że nie jest do końca wiadomo, kto dokładnie przyczynił się do takiej klęski, postanowiliśmy wybrać z pośród was tych, którzy to uczynili. Nie martwcie się, już po wykonaniu rozkazu 125/1936 z pewnością odetchniecie z ulgą i wrócicie z radością do pracy o lepszą przyszłość wszystkich planet."

Przekaz medialny z PGR TV dla planety Hebe.

Tą informację zapamiętaliście na długo. To właśnie dzięki niemu było wiadomo co się z wami stanie. Przesiedlenia, wywózka na inne planety, eksterminacja, bądź praca w fabrykach. Taki miał być los mieszkańców Hebe. Wyjątkowo niebezpiecznie jednostki takie jak wy, czyli naukowcy, literaci, oficerowie czy lekarze, zostali wysłani osobnymi transportami z mniejszą liczbą cel więziennych. Nigdy nie osiągnęliście jednak swojego celu podróży, ponieważ automatyczny pilot nawalił w trakcie

lotu i zboczył z wyznaczonej trasy. Czy zdecydował ślepy los? Możliwe. Efektem jego działań było wylądowanie na planecie, która różniła się nazwą od celu jedna literką. Mieliście być na X15ah, a wylądowaliście na X15aI. Statek zarył w ziemię, niszcząc część kadłuba i niektórych z was poranił, jednak zamiast ciężkiego powietrza przesiąkniętego spalinami i smrodem, poczuliście świeżą bryzę znad morza. Jesteście tutaj parę już parę tygodni, gdy odkryliście, że ktoś was obserwował. W trakcie polowania na tą istotę zabiliście ją. Okazało się, że stworzenie to było wyposażone w dzidę, nosiło przy sobie posążek wyobrażający jego samiec lub boga, a na szyi miało zawieszony jakieś ozdoby. Późniejsze obserwacje pozwoliły stwierdzić, że w pobliżu mieszka plemię, które rozwój, można określić jako ludzki wczesny rozwój na początku epoki brązu.

Co się stanie? No cóż, macie rozwiniętą technologię i wiedzę. Dysponujecie przedmiotami, dzięki którym oni mogą was uznać za bogów, bo przekraczacie zdecydowanie to, do czego byli przyzwyczajeni. Macie też wiedzę jak wyglądał panteon bogów greckich znanych z waszej rodzimej planety. W końcu Hebe, nazwa waszej planety, pochodzi od greckiej bogini młodości, która rozdawała bogom na Olimpie ambrozię. Co możecie dla nich zrobić? Macie możliwość działania, uchronienia ich przed PGR bo, prawdę mówiąc, teoretycznie na tej planecie nie powinno być żadnych istot, ale Powszechne Gwiazdne Republiki dowiedzą się o nich, gdy wyślą po was transport. Sprowadziliście na nich zagładę lądując na tej planecie, pytanie czy uchronicie ich czy zniszczycie. Nie jestem komisarzem, który zna jedyną słuszną prawdę, to wasza decyzja.

Wiecie już kim jesteście, teraz pytanie co możecie robić. Kiedyś byliście oficerami łącznikowymi, pilotami czy dowódcami. Teraz staniacie się bogami i nimfami, patronami i opiekunami. Od tego jak przekonująco będzie odgrywać wasze role zależy przeżycie albo zniszczenie tego plemienia. W końcu jesteście od teraz bogami, możecie robić co tylko chcecie.

Wprowadzenie

Ta gra korzysta z mechaniki Savage Worlds, prostej gry fabularnej wydawnictwa Pinnacle, której polskie wydanie opublikowało wydawnictwo Gramel.

Zasady tworzenia postaci i mechanikę SW można poznać czytając "Jazdę Próbną", która jest dostępna za darmo na stronie www.wydawnictwogramel.pl.

W założeniach gra ma się odbywać podczas 3 kolejnych dni, kiedy załoga ma kontakt z tubylcami. Wtedy to każdego dnia rano przychodzi do załogi szaman/wódz/el prezidente z "Wyjaśnijcie nam o bogowie" po czym pada pytanie dotyczące natury świata. W ciągu dnia muszą odpowiedzieć na to pytanie. Po 3 dniach przybywają wysłannicy PGRu.

1. Tworzenie postaci.

- Jedyną dostępną rasą są ludzie.
- Nie są dostępne "umiejętności nadnaturalne".
- Sprzęt.
Dostępne są jedynie rzeczy, które będzie można wylosować przed grą.
- Postacie nie mają przy sobie żadnej gotówki.
- Historia postaci. Do wyboru związana z historią planety Hebe. Postacie mają około 30-40 lat.

Dziedzictwo planety Hebe.

W związku ze zbrodnią jaką popełnili przedstawiciele waszej planety, część społeczeństwa została z niej usunięta. Losujecie kto z waszych rodzin został uznany za winnego.

- Rzucacie 2xK6, żeby określić ile osób musiało ją opuścić.
- Rzut k12+k6 pozwoli wam stwierdzić, kto został usunięty, czyli wykonujecie jeden rzut za każdą osobę, która została wybrana w pierwszym rzucie.

Tabela Zdrajców PGRu.

- 2: każdy, dalej nie rzucaj.
- 3: 2 rzut k6 (dodatkowe osoby)
- 4: Dziadek od strony ojca
- 5: Twoje dziecko
- 6: Twoje dziecko
- 7: Teściowa

- 8: Twoje dziecko
- 9: Babcia od strony matki
- 10: Matka
- 11: Twoje dziecko
- 12: Ojciec
- 13: Żona/ Mąż/ Partner-ka
- 14: Dziadek od strony matki
- 15: Babcia od strony ojca
- 16: Teść
- 17: Twoje dziecko
- 18: Został uratowana/y i jest na Hebe.

Tabela powodów usunięcia.

Rzut K100 pozwala określić, za co zostali oni usunięci. Jest dodatkowa, na obecnym etapie nie wprowadza żadnych zmian co do postaci.

- 1-13: Wróg klasowy
- 14-18: Dwulicowiec
- 19-29: Degenerat sprzymierzony z wrogiem klasowym
- 30-46: Niezdyscyplinowany
- 47-54: Karierowicz
- 55-72: Element moralnie skorumpowany
- 73-99: Element bierny
- 100: Inne

Za każde 3 osoby usunięte z Hebe postać dostaje jedną zawadę, bez rozwinięć w zamian za nią. Proponowane są zawady związane z psychiką.

Profesja na Hebe

Do wyboru przez graczy.

- Oficer medyczny. Dbanie o zdrowie i życie załogi. Przedmioty: zestaw pierwszej pomocy, podręczny badacz stanu zdrowia, zestaw operacyjny
- Szef ochrony: odpowiedzialny za bezpieczeństwo fizyczne załogi. Przedmioty: broń snajperska, karabin, materiały wybuchowe
- Oficer łącznikowy odpowiedzialny za komunikację. Przedmioty: zestaw nasłuchowy, wykrywacz ruchu i ciepła, radar
- Dowódca: pistolet, dziennik podróży i mapy, translator
- Pierwszy oficer: pistolet, komunikator (w tym przypadku nadajnik, jedynie on może podawać informacje, inne komunikatory z powodu uszkodzeń mogą jedynie

odbierać),

- główny mechanik znawca technologii i mechaniki przedmioty: narzędzia umożliwiające naprawę statku, szkielet siłowy (zbroja robotników pozwalająca podnosić ciężkie przedmioty ważące maksymalnie tonę), ścigacz.

Przedmioty są losowane rzutem K4.

Każdy przedmiot przypisany do profesji został określony według jego ważności. Statek się rozbił więc część może być uszkodzona albo nie być wogóle.

Tabela rzutu na przedmioty:

- 1: Sprzętu nie ma
- 2: Sprzęt jest bardzo uszkodzony, może wybuchnąć w trakcie użytkowania albo wymaga naprawy.
- 3: Sprzęt jest sprawny, ale okresowo może nie działać. Dodatkowy rzut kostką k6 w ciągu dnia. 1,2,3 przedmiot nie działa. 4,5,6 przedmiot funkcjonuje normalnie.
- 4: Prosto z fabryki. Przedmiot w pełni sprawny.

Wiara tubylców

Głównym założeniem gry jest, że załoga rozbitego statku nawiąże kontakt z tubylcami i będzie im wyjaśniała dlaczego świat jest jaki jest, jakie jest ich pochodzenie (zarówno "bogów" czyli załogi jak i mieszkańców). Co z tego będzie miała załoga? Pomoc tubylców w wykonywaniu ich zadań.

Test na wiarę jest wykonywany po całym dniu..

Zwykły poziom trudności Wiary to 5. Jeżeli załoga zrobi coś z poniższych czynności to ma dodatkowe punkty przy rzucie. Pierwszego dnia rzut jest wykonywany kostką k8, później Ci bogowie, którym nie udało się testy rzucają k6, ci z sukcesem poprzedniego dnia rzucają k10.

- +2: Bóg posiada wiedzę z tej dziedziny
- +0: Odpowiedzą po prostu na to pytanie.
- +1: Pokaża
- +1: Plemięcy będą uczestnikami
- +1: Bóg jest patronem tej dziedziny, której dotyczy problem. Bóg nie może zmieniać swojej dziedziny.
- +1: Bóg ma święty przedmiot/ zwierzę, a odpowiedź na pytanie jest związana z tym świętym obiektem.

Każdy Bóg, któremu się uda test w trakcie następnego dnia będzie miał 5 tubylców do dyspozycji.

Przykładowi Bogowie Olimpijscy

- Afrodyta: bogini miłości i piękna, opiekunka podróżników. Atrybuty: Jabłko, róża, łabędź
- Apollo: bóg słońca, światła i wróżbitów. Atrybuty: kruk, sęp, delfin
- Asklepios: bóg sztuki lekarskiej Atrybuty: węże owinięte wokół laski, wieniec laurowy
- Atena: Bogini pokoju i mądrości Atrybuty: dzida, hełm, sowa
- Demeter: bogini pól i życia Atrybuty: kłos, narcyz, mak
- Glaukos: bóg morski, opiekun żeglarstwa,
- Hades: bóg zmarłych
- Hera: opiekunka małżeństw Atrybuty: paw, owoc granatu
- Hestia: bogini ognia, patronka ogniska domowego
- Zeus: ojciec bogów i ludzi. Atrybuty: orzeł, dąb, piorun

będzie służyła jako część chłodząca silniki?

-Czy jest wśród nich szpieg/ tajny służbista/ donosiciel? Jego raporty nie robiły krzywdy, prawda? Ale teraz jest szansa dla niego i powrotu na łaskawe łono PGRu. Jeżeli uda mu się doprowadzić szybciej do was wysłanników PGRu to zyska w oczach centrali.

-Jakie pełnili funkcję, na czym mogą się znać?

-Na jakie pytania może odpowiadać mit. o stworzeniu świata/ o ich pochodzenie/ o pochodzenie bogów. Mity wyjaśniają rzeczywistość. Tym razem MG robi za NPCów.

-Jaka będzie struktura plemienia.

-Jakie nagrody są przewidziane dla tych graczy, którzy zdecydują się poświęcić dla ocalenia tego ludu? Wstąpienie w nich bogów?

-Jakie są cechy szczególne tej rasy? W jaki sposób oni żyją?

-Czy na tej planecie są jeszcze inne plemiona?

-archetypy zachowań: wioskowy głupek, mędrzec, chwalcący ich kapłan, młody niewierzący im kapłan, niewierny Tomasz, -Siłą nic nie działają, można ich straszyć, gnębić, ale nie uzyskają czegoś powyżej przestraszonego wieśniaka.

Część dla MG.

-Za ile lat przylecą z PGR, czy to naprawdę będą 3 dni? A może 3 pokolenia. Czy uda się wcześniej ich wykryć?

-Czy wyślą ludzi czy automaty? Która wersja będzie groźniejsza? Liczba osób w celach jest sprawdzana, liczba załogi nie. Mogą spróbować zabić załogę a do cel wrzucić tubylców, po czym zniszczyć statek, gdy będzie na orbicie. Wtedy centrala dostanie wiadomość, że statek wraz z załogą został stracony i nie będą interesować się tą planetą.

-Czy można pokonać ludzi z PGR? Na tej planecie? a może da się pokonać na innej?

-Jak można ukryć ludzi? W jaskiniach? W dżungli? Pod wodą?

-Kto jest ranny, kto potrzebuje ekwipunku z załogi.

-Jak można uzupełnić swoje zapasy. Czy da się wykorzystać materiał jaki jest na tej planecie do naprawienia statku? Może część palisady z wioski