



GENERATOR SPOŁECZNOŚCI POSTAPO - ROZSZERZENIE

materiał zainspirowany Game Jam 3po3 2022

autor: Michał Maciąg



I. NAZWY SPOŁECZNOŚCI

Jak używać tego generatora? To bardzo proste. Wystarczy dwukrotnie rzucić kością trzydziestościenną, żeby uzyskać nazwę składającą się z dwóch części np. „Szwadron Burzy”. Jeżeli forma którejś części bardziej pasuje Wam w innym brzmieniu to możecie śmiało ją zmienić np. „Burzowy Szwardon”.

1K30*	PIERWSZA CZĘŚĆ NAZWY	DRUGA CZĘŚĆ NAZWY	1K30*	PIERWSZA CZĘŚĆ NAZWY	DRUGA CZĘŚĆ NAZWY
1	Świt	Ludzkości	16	Brama	Czerwony/a/e**
2	Zrzeszenie	Czasu	17	Schron	Stołeczny/a/e**
3	Owoc	Nadziei	18	Sięć	Odrodzenia
4	Hegemonia	Płomienia	19	Przetrwalnik	Śmiechu
5	Konglomerat	Lodu	20	Obóz	Pustki
6	Baza	Pierwszy/a/e**	21	Twierdza	Szary/a/e**
7	Wyrobisko	Grozy	22	Monolit	Końca
8	Arena	Ostatni/a/e**	23	Bastion	Burzy
9	Ogród	Krańca	24	Browar	Spokoju
10	Cytadela	Krawędzi	25	Stacja	Nieba
11	Szwadron	Ostry/a/e**	26	Wierzchołek	Początku
12	Aleja	Promienia	27	Droga	Bezkresu
13	Świątynia	Zagłady	28	Łupina	Błękitu
14	Monastyr	Sztormu	29	Kordon	Oktanowy/a/e**
15	Archipelag	Zmierzchu	30	Sanatorium	Rzeczywistości

* Jeżeli nie dysponujecie k30, to można ją zastąpić losując liczbę dziesiątek poprzez rzut 1k4-1, a jako kości jedności używać 1k10.

** Zachęcam do tradycyjnego używania przyimków jako pierwszej części nazwy np. „Ostatni Archipelag” a nie „Archipelag Ostatni”.

II. PRĄD

1k10	RODZAJ	OPIS
1-5	Brak prądu	Wasza społeczność nie dysponuje dostępem do prądu.
6	Agregat prądowy	Dysponujecie niewielkim agregatem prądowym napędzanym ropą naftową. Jego moc nie jest przesadnie wielka. Można przy jego pomocy naładować kilka urządzeń, ale nic więcej się z niego nie wycisnie.
7	Połączenie z elektrownią	Macie stałe połączenie do elektrowni, która ciągle działa. Pytanie czy wiecie kto ją obsługuje i kiedy przyjdzie Wam zapłacić za prąd. Rachunek na pewno zostanie wystawiony.
8	Elektrownia wiatrowa	Udało Wam się przechwycić kilka wiatraków, które leniwie się kręcą w podmuchach toksycznego powietrza. Jakość tego prądu jest niska. Przy pomyślnych wiatrach prąd jest dostępny przez kilka godzin. Jednak na co dzień można go liczyć co najwyżej w minutach.
9	Mała elektrownia wodna	Domowa elektrownia wodna zapewnia Wam stały dostęp do prądu. Jednak intensywne użytkowanie sprawia, że bardzo często trzeba ją naprawiać i szukać zamienników do zużytych elementów.
10	Panele słoneczne	W zależności od dnia, słońce może świecić cały dzień tak, że panele się przegrzewają albo toksyczne chmury całkowicie je zastaniają pozbawiając mieszkańców dostępu do prądu. Nic nie da się z góry zaplanować.

III. OTOCZENIE: MIEJSCA

1K12	RODZAJ	OPIS
1	Opuszczona baza wojskowa	W pobliżu Waszej społeczności znajduje się opuszczona baza wojskowa. Na powierzchni to zaledwie kilka budynków, ale podziemny kompleks ciągnie się pod całą górą. Jak do tej pory nikomu nie udało się znaleźć ukrytego wejścia. Sądząc po rozmiarze musiał to być schron dla ważnych osobistości. Może ciągle tam żyją?
2	Tama wodna	Niedaleko położona jest tama wodna. Przetrwiała najgorsze, a może ktoś o nią po prostu dbał przez te lata. Metalowe elementy mechanizmu wymagają naprawy, bądź wymiany, ale gdyby to się udało to można by pomyśleć o budowie elektrowni. Poza tym ten kto ma wodę ten ma władzę, zwłaszcza, że w dole rzeki żyją inne społeczności. Aż dziw, że nikt się nie pokusił o jej zajęcie.
3	Wyrzucona łódź podwodna	Po środku niczego, wbita w ziemię niczym grot włóczni, sterczy ogromna łódź podwodna. Ciężko stwierdzić jakie skarby kryją się w jej wnętrzu, ale sądząc po rozmiarze jest ich sporo. Tylko jak się dostać do włazu?
4	Siedziba gangu motocyklowego	Nazywają ich Demonami Pustyni. Ponoć nikt tak jak oni nie potrafi poruszać się po piaszczystych wydmach. Doskonali z nich zwiadowcy. Jako siedzibę swojego klubu motocyklowego obrali starą poczekalnię przy opuszczonym lotnisku. Według plotek mają tam bar i tor do wyścigów.
5	Duża społeczność	Nie jesteście jedyni. Półtora dnia wędrówki od Was znajduje się ogromna społeczność. Jest dwukrotnie większa od waszej. Ponoć wszystkie okoliczne grupy już się do nich przyłączyły. Pozostaliście tylko Wy.
6	Plac budowy	Ktoś rozpoczął budowę autostrady, ale to było jeszcze przed zagładą. Teraz stoją tam samotne maszyny niczym strażnicy. Szeregi kontenerów, chyba mieszkalnych, ciągną się aż po horyzont. Gdzieś widać złoża surowców. Co cenniejsze rzeczy trzymano w tych zakratowanych magazynach. Czy znajdzie się tam jeszcze coś przydatnego? A może ktoś już postanowił zająć to osiedle dla siebie?
7	Wymarłe miasto	Niedaleko znajduje się wymarłe miasto, przynajmniej z daleka wygląda na opuszczone. Przed zagładą była to ogromna metropolia. Żyło w niej co najmniej kilkaset tysięcy ludzi, a może nawet więcej. Któż to może teraz wiedzieć? W każdym razie warto zbadać to miejsce, ale zajmie to co najmniej kilkanaście tygodni.
8	Pierwotny bór	Ten las, który można dostrzec z wysoko położonego punktu obserwacyjnego wygląda na nietknięty przez zagładę. Może warto się tam rozejrzeć i to sprawdzić?
9	Zrujnowany port	Na południu niedawno odkryto port, ponoć duży. Na redzie można dostrzec dwa kontenerowce. Na wodzie w oddali majaczy jeszcze jeden okręt. Jest tam kilka hangarów. Niestety w pobliżu kręcili się jacyś ludzie.
10	ZOO	Kiedyś to miejsce musiało tętnić życiem. Rozciąga się na naprawdę dużej powierzchni. Ogromny park rozrywki z własnym zoo i parkiem wodnym. Teraz stare atrakcje straszą. Sprawiają wrażenie jakby miały się lada chwilę zawalić. Opuszczonymi alejkami podążają zmutowane zwierzęta. W nocy słychać porykiwania i wycie.
11	Scentralizowana społeczność	W niedalekiej okolicy znajduje się siedziba silnie scentralizowanej społeczności „Samotny Eden”. W ciągu ostatnich tygodni ogłoszono tam stan kwarantanny. Nikt nie opuszczał ich siedziby, ale docierały plotki, że nastąpiła zmiana władzy. Ktoś obwołał się „Komendantem”.
12	Elektrownia jądrowa	Szperacze trafili ostatnio do ukrytego głęboko pod ziemią miejsca. Wszystko wskazuje na to, że znajdowała się tam, bądź ciągle znajduje elektrownia. Odczyty z liczników Geigera napawały optymizmem. Kto wie, co może się kryć w ciemnościach tego podziemnego kompleksu.

IV. OTOCZENIE: WYDARZENIA

1K12	RODZAJ	OPIS
1	Łowcy niewolników	Co jakiś czas w pobliżu pojawia się grupa łowców niewolników. Niektórzy z nich czekają tylko na okazję, żeby kogoś porwać. Zazwyczaj są to osobniki pozostające na uboczu społeczności albo po prostu pechowcy. W zależności od stosunku danej grupy do niewolnictwa łowcy głów mogą zajechać i zaferować zakup helotów. Nie popełniają błędów i wystawiają tylko okazy z innej okolicy.
2	Bandy Skażonych	Ze wschodu nadciąga karawana skażonych ludzi. Ich ciała są tak napromieniowane, że liczniki Geigera szaleją. Wstępne raporty zwiadowców wskazują, że ich szlak wiedzie przez Waszą społeczność.
3	Pyliste tornado	Wiatr się wzmaga. Początkowo w powietrzu fruwały tylko drobiny piasku. Później dołączyły do nich luźne kartki. Teraz żywioł stał się na tyle silny, że potrafi zerwać całe dachy.
4	Kwaśne deszcze	W tych trudnych czasach nawet niebo stało się wrogiem ludzkości. Skażone, kwaśne deszcze pustoszą okolicę. Sprawiają, że roślinność obumiera, a coś co jeszcze wczoraj wydawało się zdatne do użytku dzisiaj się kruszy.
5	Rdzawica	Gdyby jeszcze istniały laboratoria, być może ktoś znalazłby odpowiedź na pytanie, czym jest Rdzawica. Niezaprzeczalnym faktem jest, że postępuje, a linie jej przemarszu znaczą zwiędłe rośliny i przerdzewiały metal. Nawet tkaniny nie pozostają obojętne na jej wpływ. Jedynie stary dobry plastik jest na nią odporny. Ponoć zbliża się do nas i pierwsze jej oznaki widać na dalekiej północy.
6	Plemię zmutowanych	Mutanci to trudny temat. Nigdy nie wiadomo, czego się po nich spodziewać. Czasami są przyjaźnie nastawieni, a czasami agresywni i pełni nienawiści. Ci zaobserwowani na naszych terytoriach sprawiają wrażenie niebezpiecznych, ale jeszcze nie jest pewne czy osiedlą się tutaj. Może trzeba pomóc podjąć im decyzję.
7	Armia Odrodzenia	Każda era musi mieć swojego Napoleona. Ten zebrał resztki armii pod swoim dowództwem i obiecał wszystkim bezpieczne i dostatnie życie. Jego żołdacy niczym tsunami zajmują kolejne ziemie przyłączając je do Imperium Odrodzenia Ludzkości. Usługa nie jest darmowa. Trzeba płacić daninę i brać udział w powszechnym poborze.
8	Krzyżowcy nowej ery	Niektórzy nazywają ich po prostu obłąkanymi. Zazwyczaj przewodzi im jakiś kaznodzieja, który uważa, że świat potrzebuje odkupienia. W związku z tym oczyszczają go krwią i ogniem. Tam, gdzie spotkają ludzi nie podzielających ich wizji dzieją się rzeczy straszne. A prędzej czy później nadchodzą. Zawsze od strony Watykanu.
9	Przetrzepana okolica	Najbliższa okolica została już doszczętnie wyczyszczona ze wszystkich przydatnych rzeczy. Wszystko wskazuje na to, że nadszedł czas poszukać nowych rozwiązań albo nowej siedziby.
10	Ruchome fundamenty	Coraz częściej odnotowujemy ruchy tektoniczne. Ziemia drży, góry się obsypują. Powstają nowe rozpadliny. Przyczyna tych drgań jest nieznana. Może to wielkie czerwie drążą ziemię? Może to eksplodujące złoża metanu? A może po prostu ktoś drąży tunele, żeby znaleźć bezpieczne schronienie? Pytanie, czy da się temu zapobiec?
11	Wędrujące lasy	Nie trzeba się przesadnie martwić tym, że fauna została przetrzebiona skoro flora ożyła i porusza się po świecie. O wędrujących lasach można powiedzieć wiele, ale najważniejsze jest to, że są cholernie niebezpieczne.
12	Sygnal z orbity	Od kilku dni odbieracie tajemnicze sygnały z orbity. Mechaniczny głos podaje położenie obiektu zbliżającego się do ziemi. Czy będą tam ludzie, roboty, czy inteligentne małpy? Wszystkiego możecie się spodziewać.