



GENERATOR SPOŁECZNOŚCI POSTAPO

materiał stworzony na Game Jam 3po3 2022

autor: Michał Maciąg



Założenie jest proste jak budowa reaktora jądrowego. Rzucajcie albo wybierajcie. Możecie też zawsze przerzucić. Róbcie, co chcecie, tak żeby Wam pasowało.

I. WŁADZA

1k6	Władza	Opis
1	Silny przywódca	W społeczności twardą ręką rządzi Kaiser. Pozbył się wszystkich konkurentów do władzy. Zadbał o to, żeby nikt nie śmiał się mu przeciwstawić. Każdy załazek wolnomyślicielstwa jest dławiony w powijakach. Jego słowa są prawem. Ma grono zaufanych ludzi od czarnej roboty.
2	Rada Starszych	Starsi uznali, że do apokalipsy doprowadziło zbyt wiele pobłażanie młodym. Dlatego wzięli władzę w swoje ręce i nikogo do niej nie dopuszczają. Spotykają się, by wspólnie decydować o losach społeczności. Liczą się tylko i wyłącznie z własnym zdaniem.
3	Duchowy lider	Ojciec Rodrygo to prawdziwy pasterz. Zebrał swoje owieczki i otoczył troskliwą opieką swoich brutalni. Początkowo wszyscy mieli go za świętego męża, ale z czasem okazało się, że potrzebuje taniej siły roboczej, a nijak nie można opuścić jego wspólnoty.
4	Demokracja	Członkowie społeczności postawili na demokrację bezpośrednią. Zbierają się na wielkim placu, gdzie każda osoba może się wypowiedzieć. Następnie głosując podejmują decyzję. Na co dzień zarządza kanclerz wybrany w wyborach powszechnych.
5	Triumwirat	Żaden z nich nie chciał odpuścić, dlatego rządzić muszą wszyscy trzej – Chirurg, Generał i Brygadysta. Za każdym stoją ludzie i unikalne umiejętności. Powołali do życia triumwirat, który kieruje społecznością.
6	Bezkrólewie	Nie ma jednej wyraźnej władzy. Każda mniejsza grupka ma swojego szefa. Jednak bardzo często się zmieniają w wyniku zamachów i rywalizacji poszczególnych band.

II. KONFLIKT

1k8	Kategoria	Konflikt
1	Caryca	Caryca przeżyła czystkę sprzed lat, która wstrząsnęła społecznością i mieszka w pobliżu. W grupie pozostało kilku jej zwolenników, którzy zapewniają jej jedzenie, ale przede wszystkim są jej oczami i uszami. Ciągłe czeka na swoją okazję.
2	Sprzeciw młodych	Młodzi są niezadowoleni z tego, że w społeczności nikt nie liczy się z ich zdaniem. Tylko głos wiekowych matuzalemów ma znaczenie. Starsi wydają im polecenia, a oni mają się tylko podporządkować. Nie godzą się na to. Napięcie narasta.
3	Bunt niewolników	Pokaźna grupa osób została przymusowo włączona do wspólnoty. Są bardziej niewolnikami niż jej pełnoprawnymi członkami. Zostali zagnani do ciężkiej pracy, której nikt nie chciał się podjąć. Szykują rebelię.
4	Charyzmatyczny wódz	W trzewiach społeczności istnieje grupa, która jest gotowa zrobić wszystko na jego skinienie. Są mu bezgranicznie oddani i widzą w nim męża opatrnościowego, zbawcę który kiedy przyjdzie pora przejmie władzę i obali dotychczasowy ustrój.
5	Walka o władzę	Z zewnątrz szeroko rozumiana władza wygląda na monolit. Jednak w jej wnętrzu toczy się zjadła, cicha walka o prymat.
6	Niedobory	Zapasy się kurczą. Każdy kolejny przydział budzi niezadowolenie. W społeczności najważniejszą rolę zaczyna odgrywać pierwotna przynależność. Członkowie poszczególnych grup wrogo na siebie patrzą. Po jedności nie ma już śladu.
7	Exodus	Duża grupa szykuje się do opuszczenia społeczności i podjęcia samodzielnej drogi. Wydaje im się, że są gotowi ujarzmić kawałek tego niegościnnego świata i stworzyć coś własnego.
8	Napływ uciekinierów	Najpierw była jedna osoba, potem kolejnych kilka. W końcu liczebność społeczności zwiększyła się o 25%. Nowi przybysze zdają się być przerażeni. Na dodatek ciężko im się podporządkować lokalnym zasadom.

III. WIELKOŚĆ SPOŁECZNOŚCI

1k4	Ilość osób	Opis
1	Kilkanaście	Społeczność tworzy kilkanaście osób, które połączył wspólny los i niedola. W zasadzie niewiele wiedzą o sobie nawzajem. Poznali się zaledwie kilka tygodni, może miesięcy, temu. Spoiwem ich grupy jest chęć przetrwania.
2	Kilkadziesiąt	Społeczność powstała z połączenia kilku band tułaczy. Poprzez wspólną pracę i czas spędzony razem poszczególne grupy zintegrowały się ze sobą. Jednak w przypadku tarć wewnętrznych linie podziału rysują się bardzo wyraźnie.
3	Około stu	Średniej wielkości społeczność, która jest na tyle duża, że jej poszczególni członkowie nie znają się nawzajem. Dominują więzi rodzinne. Spaja ich wspólna władza i identyfikacja ze społecznością jako całością. Są silnie zintegrowani ze sobą.
4	Kilkaset do tysiąca	Ogromna społeczność, która przetrwała apokalipsę dzięki dobremu zarządzaniu kryzysowemu. Poszczególni członkowie nie znają się nawzajem i tworzą mniejsze zbiorowości, które odgrywają ważną rolę w ich życiu. Łączy ich poczucie tożsamości w społeczności powstałe w oparciu o abstrakcyjne wartości i symbole.

IV. UNIKALNE ZASOBY

1k30	Kategoria	Rodzaj	1k30	Kategoria	Rodzaj	1k30	Kategoria	Rodzaj
1	Żywność	Kukurydza GMO	11	Sprzęt	Biblioteka naukowa	21	Leczenie	Laboratorium medyczne
2	Żywność	Trzoda chlewna	12	Sprzęt	Samochód opancerzony	22	Paliwo	Zapasowa elektrownia
3	Żywność	Fabryka konserw	13	Sprzęt	Helikopter	23	Paliwo	Zapasy akumulatorów
4	Żywność	Łowisko ryb	14	Sprzęt	Maszyny budowlane	24	Paliwo	Ropa
5	Żywność	Spichlerze pszenicy	15	Sprzęt	Zapasy broni	25	Paliwo	Kopalnia węgla
6	Żywność	Tłocznia oleju rzepakowego	16	Sprzęt	Zapasy materiałów wybuchowych	26	Paliwo	Podziemne magazyny gazu ziemnego
7	Żywność	Plantacja bananów	17	Leczenie	Sala operacyjna	27	Używki	Fabryczka kryształu
8	Żywność	Stado krów	18	Leczenie	Dostęp do USG	28	Używki	Plantacja marihuany
9	Żywność	Hurtownia spożywcza	19	Leczenie	Zapasy antybiotyków	29	Używki	Tytoń
10	Żywność	Uprawa fasoli	20	Leczenie	Wykwalifikowany lekarz	30	Używki	Cysterny z alkoholem

*Woda – założenie jest takie, że każda społeczność osiedla się w miejscu z dostępem do wody pitnej, dlatego nie jest ona przedmiotem rzutu. Można jednak utrudnić życie naszej grupie i podmienić któryś wynik na „dostęp do wody pitnej”.

V. NIEDOBORY

1k4	Kategoria	Opis
1	Żywność	<i>Świat postapokaliptyczny, to świat niedoborów. Dlatego nawet jeżeli wylosowałeś/eś taką samą kategorię niedoboru jak unikalny zasób Waszej społeczności, to nie trzeba się tym martwić. Posiadanie zasobów białka w postaci mięsa, wcale nie oznacza, że dysponujecie nieograniczonymi zapasami węglowodanów. Dlatego warto po określeniu kategorii niedoboru skonfrontować wynik z tabelą numer 3 i wybrać taki rodzaj zasobów, którym nie dysponujecie, a byłby przydatny dla Waszej społeczności postapokaliptycznej.</i>
2	Paliwo	
3	Leczenie	
4	Uzbrojenie	

VI. STOPIEŃ MILITARYZACJI

1k4	Stopień militaryzacji	Opis
1	Każdy radzi sobie sam	W społeczności nie ma zorganizowanej obrony. W przypadku zagrożenia każdy musi radzić sobie sam.
2	Powszechna mobilizacja	Każdy członek społeczności ma przeszkolenie obronne i w razie zagrożenia jest zobowiązany do udziału w walce.
3	Drużyna taktyczna	W społeczności istnieje oddział wojskowy, który jest odpowiedzialny za obronę i eliminowanie zagrożeń.
4	Kasta żołnierzy	W ramach społeczności została wyodrębniona pokaźna grupa odpowiedzialna za działania militarne. Jest na tyle liczna, że może prowadzić działania zarówno obronne, jak i zaczepne. Członkowie tej kasty cieszą się specjalnymi przywilejami.

VII. MIEJSCE

1k8	Miejsce	Opis
1	Bocznic kolejowa	Ostał się jeden nadkruszony zębem czasu budynek. To tam śpią najważniejsi. Pozostali tłoczą się w wagonach, które stoją rozrzucone na bocznicach. Nad wszystkim góruje ogromna wieża kolejowa, z której w porę można dostrzec zagrożenie.
2	Karawana samochodów	Spółeczność jest ciągle w ruchu. Pickupy, kampery, sedany i nawet kilka jeepów przemieszcza się po zniszczonym świecie. Nigdzie nie biwakują dłużej niż kilka dni.
3	Ruiny zamku	Stare budowle nie tylko mają swój urok, ale są także dużo trwalsze. Ruiny średniowiecznego zamku wystarczyło tylko gdzieś załatać, żeby dało się tam żyć. Fosa i wysokie mury chronią jej mieszkańców.
4	System jaskiń	Siedziba społeczności znajduje się głęboko pod ziemią. Wejście do systemu jaskiń zostało dobrze zamaskowane. Cały kompleks rozrysowano na kilku mapach i oznaczono drogi ewakuacyjne. Dla obcych to labirynt.
5	Budynek opery	Teraz największą sztuką jest przetrwanie. Pośród ruin ostał się budynek opery. Ogromna sala została zamieniona na obozowisko. Okoliczny teren oczyszczono, żeby nikt nie mógł się podkraść. Usypano szańce w oczekiwaniu na wroga.
6	Baza wojskowa	Najcenniejszym dobrem są schrony. Są zaledwie dwa, ale wytrzymałe. Ponadto w skład bazy wchodzi kilka parterowców, obrobiony hangar i wysokie ogrodzenie powleczone drutem kolczastym. Mieszkańcy czują się bezpiecznie.
7	Aquapark	Niegdyś oszklony budynek został połatany kartonami i dyktą. Z daleka wygląda upiornie, ale ludzie żyjący w środku nie narzekają. W dawnych basenach trzymają zapasy pitnej wody. W garażu podziemnym żyją całe rodziny, a ze zjeżdżalni uczynili punkty obserwacyjne.
8	Stary tankowiec	To nie ma żadnego znaczenia, że pękł w pół. Poza tym jest w całkiem dobrym stanie. Da się na nim żyć. Mieszkańcy już pracują nad tym, żeby zbudować rusztowanie łączące dwa krańce. Prześmiewcy mówią na niego Titanic.

VIII. STOSUNEK DO OBCYCH

1k6	Stosunek do obcych	Opis
1	Przyjazny	Przybysze witani są z otwartymi ramionami. Zawsze znajdują schronienie i coś do przegryzienia. Mieszkańcy społeczności są spragnieni wieści ze świata i opowieści z podróży.
2	Nieufny	Obcy są traktowani z dużą podejrzliwością. Na zaufanie muszą sobie zapracować czynami. Słowa nie wystarczą.
3-4	Neutralny	Ludzie przychodzą i odchodzą. To normalna rzecz w tym post świecie.
5	Interesowny	Nie ma nic za darmo. Jeżeli obcy potrzebują schronienia, to muszą na nie zapracować. Zająć się czymś, czego miejscowi sami nie chcą robić.
6	Wrogą	Na widok obcych spuszczone są wygłodniałe psy i dobywana jest broń. Lepiej omijać to miejsce szerokim łukiem.

IX. BLISKIE OTOCZENIE

1k6	Rodzaj	Opis
1	Krwiożercze rośliny	Siedziba społeczności jest skryta wśród nadnaturalnie wybujałej roślinności. Liście krwiożerczych słoneczników pokryte są lepkiem, który przepali nawet żelazo. Blisko ziemi czają się chwytne pnącza, które zaciskają się tak mocno, że potrafią połamać kości. Tylko nieliczni znają bezpieczne szlaki wśród spragnionych ludzkiego mięsa paszczy.
2	Lodowe pustkowia	Spółeczność żyje w środku lodowego pustkowie. Jak okiem sięgnąć widać tylko śnieżnobiałą połać. Zmarzlina jest odporna na wszelkie próby potraktowania jej ogniem.
3	Ruiny miasta	Spółeczność skryła się w sercu dawnej cywilizacji. Przynosi to pewne udogodnienia w postaci artefaktów dawnego świata. Jednak chętnych na nie jest znacznie więcej. Bardzo często można natknąć się na szperaczy lub zdziczałe, wygłodniałe psy.
4	Skaliste góry	Siedziba jest dobrze ukryta. Skaliste zbocza i rozpadliny stanowią naturalną ochronę. Mało kto chciałby się zapuszczać w te góry. Ich pokonanie wymaga umiejętności wspinania. Ciężko znaleźć tutaj coś przydatnego do życia.
5	Mokradła	Woda w tych mokradłach mieni się feerią barw. Każde jej dotknięcie sprawia, że skóra zaczyna się łuszczyć. Jeżeli ma się szczęście to na tym się kończy. Dłuższe wystawienie na jej działanie może doprowadzić do choroby popromiennej. Jakby tego było mało w gorące dni nawet trujące wyziewy potrafią odebrać człowiekowi chęć do życia.
6	Spółeczeństwo	Spółeczność stanowi tylko część większej grupy. Dookoła żyją ludzie, którzy mają własne potrzeby i interesy.