



Drabina i Korona

Podręcznik Gracza v 1.1

Piotr Milewski

2022

Wburg: świat gry.

Wburg to ziemiopodobna planeta zamieszkała przez humanoidalną rasę, nazywającą siebie ludźmi. W większości aspektów jest bardzo podobna do naszego świata. Dominującą część jej powierzchni pokrywa woda, w której żyją stworzenie zwane przez ludzi rybami. Ludzie zamieszkują jedyny, bardzo rozgałęziony kontynent, na którym są dzikie góry, żyzne równiny czy jałowe pustynie. Większość z nich mieszka w skupiskach zwanych miastami. Poza nimi znajdują się pola i lasy, które zamieszkują nieliczne już dzikie zwierzęta.

Biologia ludzi oraz fauny i flory Wburg jest inna, niż nasza, podobnie jak ich język. Jednak nie popełnisz żadnego błędu, jeśli w trakcie gry użyjesz słowa "róża". Na Wburg też rosną piękne rośliny, słowa zaś to tylko koncepty, nośniki idei.

Ludzie na Wburg chodzą więc do pracy, jedzą z talerzy i dzielą się na wielbicieli psów i kotów, chociaż ich pupile wyglądają zupełnie inaczej niż nasi. To, co różni ich od nas, to kierunek, w jakim rozwinęła się ich cywilizacja.

Wielka Wojna

Dzisiejszą Wburg ukształtował bezlitosny i katastrofalny konflikt zbrojny, który wybuchł, gdy rewolucja przemysłowa i naukowe były już bardzo zaawansowane. Na mapie politycznej Wburg dominowały wtedy liczne państwa narodowe o ogromnych ambicjach, którym dorównywało tylko szaleństwo i pycha ich liderów. Oficjalną przyczyną konfliktu było zabójstwo następcy tronu jednego z ważniejszych państw podczas letniej eskapady do opery w ościennej monarchii. Tak naprawdę był to jedynie pretekst. Od lat wszyscy czekali na to, by wykorzystując zdobycze najnowsze techniki zdobyć więcej władzy, bogactw i sławy.

Nie minęło kilka tygodni od zamachu, by w treści not dyplomatyczne zagościło słowo "wojna". Szybko zaczęły wiązać się sojusze i antysojusze, a żołnierze dziarsko wymaszerowali z koszar i udali się na terytorium sąsiadów.

Nazywano ich teraz wrogami.

Konflikt trwał pięć lat, chociaż wydawało się, że nigdy się nie skończy. Politycy, dziedziczni władcy i rewolucjoniści do spółki z generalicją i naukowcami zgotowali zwykłym ludziom piekło. Gdy zwykłe pociski przestały wystarczać, ze sterowców zaczął lać się na miasta ogień i fosfor. Gdy i tego było mało, chemicy dostarczyli gazy bojowe, by parzyły, dusiły, trwały i zmieniały skórę w popękana, piekąca skorupę. Rozstrzygnięcie wciąż nie nadchodziło, nikt nie mógł jednoznacznie określić się zwycięzcą.

Wtedy na scenę wkroczyli biolodzy. Jeden z wielu wypuszczonych na świat wirusów zmutował tak szybko, że opracowana na potrzeby własnego wojska i narodu szczepionka przestała działać po niespełna dwóch tygodniach. To był koniec wojny. Przeżyła ją 1/3 populacji Wburg. Świat umarł i musiał zostać zbudowany na nowo.

Wieczny Pokój

Chociaż ocalali pochodzili z różnych państw, w jednym prawie wszyscy byli całkowicie zgodni. Stary porządek musi odejść. Oczywiście wszyscy wiedzieli, że nie uda się im jednego, idealnego państwa. Zdecydowali więc, że na mapie pojawią się zupełnie nowe kraje. Każdy z nich będzie przyporządkowany jednej idei i zamieszkają w nim ci, którzy wierzą w jej nadrzędną wartość.

W ogólnoświatowym głosowaniu zdecydowanie wyróżniło się pięć koncepcji. W ten właśnie sposób, niecałe 300 lat temu zrodziły się państwa, które istnieją na Wburg do dziś.

- ❖ HIWETIA do dom wierzących w RÓWNOŚĆ. Przeprowadzili się tam również głosujący na takie idee jak BRATERSTWO i SPRAWIEDLIWOŚĆ. Ich narodowa barwa to BIEL
- ❖ EGRENA to ostoja wielbicieli starego porządku. Głosowali na TRADYCJĘ. Starają się nie zapominać o tym, co zawsze jest, było i będzie dobre. Na swój sztandar wybrali ZIELEŃ.
- ❖ DERIA to państwo ocalonych, którzy ponad wszystko cenią sobie WOLNOŚĆ. Uznali, że ich kolorem będzie CZERWIEN.
- ❖ KLABAN to kraj, który wierzy w SUKCES. Ten założycielski mit jest wpajany jego mieszkańcom od wczesnego dzieciństwa. Zdecydowali, że najlepiej reprezentuje go szlachetny FIOLET.
- ❖ UBELA to miejsce, które zbudowali wielbicieli PRAWDY. Jednogłośnie zdecydowali, że najlepiej oddaje go czysty BŁĘKIT.

Na pierwszy rzut oka polityczny i społeczny krajobraz Wburg tworzy harmonijna i piękna panorama, w której jest miejsce na Równość, Tradycję, Wolność, Prawdę i Sukces. Niestety, każdą z tych wartości ceni sobie wysoko tylko część mieszkańców planety.

Obowiązek Transferu, czyli Wolność Wyboru

Jak udało się Wburganom utrzymać tak dziwny system polityczny? Oczywistym wydaje się, że o ile na początku każdy zamieszkał tam, gdzie chciał, to kolejne pokolenia mogły mieć inne stosunek do przekonań, którym hołdowała generacja ich rodziców. Kluczem okazał się tak zwany Transfer, czyli Prawo Poznania i Wyboru.

Każdy Wburganin, gdy kończy 15 lat, wyrusza w dwunastoletnią podróż. W tym czasie w dowolnej wybranej przez siebie kolejności odwiedza wszystkie pozostałe kraje i w każdym z nich spędza równe trzy lata:

- ❖ od 15 do 18 roku życia uczy się w liceum;
- ❖ od 18 do 21 roku życia najczęściej uczy się w szkole wyższej;
- ❖ od 21 do 24 roku życia podejmuje pierwszą pracę lub studia na akademii;

- ❖ od 24 do 27 roku życia podejmuje pracę lub, co niezwykle rzadkie, kontynuuje karierę naukową.

Zapewnienie dachu nad głową osobom w transferze należy do obowiązku każdego z państw. Z tego powodu wszystkie z nich utrzymują liczne bursy, domy studenckie i hotele robotnicze. Zdarza się, że podróżnicy szybko dorabiają się majątku i wynajmują sobie mieszkania, ale takie sytuacje należą do rzadkości.

Po zakończeniu podróży, w wieku 27 lat, każdy decyduje, jakie wartości są mu bliskie i w jakim kraju chce spędzić resztę życia. Raz podjętej decyzji nie można już zmienić.

Transfer a rodzina

Tradycyjny model rodziny jest uznawany za filar głównej przyczyny wybuchu Wielkiej Wojny: państwa narodowego. Dlatego Wburgańczycy nie są jego entuzjastami. Z natury niezwykle płodni, posiadają liczne potomstwo, ale utrzymują z nim kontakty jedynie wtedy, gdy zdecyduje się powrócić do rodzinnego kraju po Transferze. Więzy te są na różnym poziomie bliskości, zależnie od kultury danego kraju. Z oczywistych względów więzy rodzinne są najsilniejsze w Egrenii, a najsłabsze w Hiwetii.

Oczywiście zdarza się, że ktoś zostanie rodzicem w młodym wieku, jeszcze w trakcie Transferu. Nie wpływa to na przebieg podróży. Dziecko zostaje w kraju narodzin i zostaje oddane do adopcji, zaś rodzic kontynuuje Transfer. Po przybyciu do nowego kraju sam zostaje rodzicem adopcyjnym, aż do czasu odchowania do wieku transferowego tej samej liczby potomków, jaka spłodził.

Wburg dzisiaj

Technologia

Przemysł i komunikacja są na poziomie, na jakim Ziemia była w latach 70tych XX wieku. Rewolucja cyfrowa jeszcze nie nastąpiła. Na takie wynalazki jak internet, komputer domowy czy smartfon Wburganie muszą jeszcze poczekać kilka dekad.

Są jednak dwie dziedziny, w których odrobinę Ziemiaków wyprzedzili. To Medycyna i Technologie Kosmiczne.

Medycyna

Medycyna jest na poziomie wyższym niż nasz. Mieszkańcy Wburg opracowali bardzo skuteczne terapie antybiotykowe oraz szczepionki przeciwko powszechnym wirusom. Udało im się też opanować choroby nowotworowe. Dziś, oprócz rzadki chorób genetycznych, ludzie umierają tu przedwcześnie jedynie z powodu chorób cywilizacyjnych oraz na skutek niewłaściwego odżywiania i stylu życia.

Technologie Kosmiczne

Wburganie wyprzedzają nas również w dziedzinie fizyki teoretycznej. Przeprowadzili już pierwsze, udane testy małych, bezzałogowych próbników o napędzie podprzestrzennym typu warp. Mają też więcej szczęścia, jeśli chodzi o otoczenie planetarne. W strefie habitualnej ich słońca znajduje się jeszcze jedna planeta, Minadoria, położona mniej więcej w takiej samej odległości jak Mars od Ziemi. Promieniowanie kosmiczne jest w tej chwili barierą, która uniemożliwia bezpieczny, załogowy lot na Minadorię. Warto byłoby się nań jak najszybciej odważyć. Sondy, które tam wysłano, zbadały atmosferę planety i przesłały jednoznacznie pozytywne informacje. Choć nieco chłodniejsza, Minadoria wydaje się nadawać do zamieszkania bez konieczności przeprowadzania długotrwałego procesu terraformacji.

Dobrych wiadomości jest więcej. W odległości 2 lat świetlnych od Wburg są jeszcze 3 gwiazdy typu G posiadające układy planetarne. Niestety, o okrążających je planetach nie wiadomo niczego więcej.

Duchowość

Zinstytucjonalizowane religie monoteistyczne też zostały uznane za winne Wielkiej Wojny i oficjalnie porzucone nawet w Egrenie. Zbudowanie Nowego Świata w oparciu o wyraziste idee humanistyczne zaowocowało bliskim relacjom duchowości z filozofią. Na Wburg nie ma więc świątyń i kapłanów. Wyjątkiem jest Deria, gdzie (podobnie jak we wszystkich innych dziedzinach życia) panuje panteistyczny chaos.

Przeludnieni i katastrofa ekologiczna

Aktualnie Wburg zamieszkuje 15 miliardów ludzi. Antropopresja osiągnęła poziom, który zagraża nie tylko wszystkim gatunkom roślin i zwierząt, ale dalszemu istnieniu samej ludzkości. Ludzi jest po prostu za dużo i przejadają swój świat w tempie, który już dawno zabrał naturze szansę na skuteczne samoodtworzenie.

Wburg się dusi. Wburg umiera.

Wburg: Państwa. Podstawowe informacje

Hiwetia

Nadrzędna Idea:	Równość
Barwa:	Biel
System polityczny:	Komunizm
System sędziowski:	Lokalne ławy sędziowskie o zmiennym składzie
System monetarny:	Brak pieniądza, samorządowe centra dystrybucji dóbr
Własność:	Brak własności prywatnej
Wojsko:	Wszyscy przechodzą trzyletni trening wojskowy w liceum
Edukacja:	Wystandaryzowana, na średnim poziomie
Główny przemysł:	Rolnictwo i przetwórstwo rolne
Praca:	Państwowe ośrodki pracy
Zasoby naturalne:	Ropa naftowa (wydobycie na symbolicznym poziomie)
Osadnictwo:	Jednolite osiedla ze standardem budynków użyteczności publicznej
Ważny budynek:	Komitet lokalny



Egrena

Nadrzędna Idea:	Tradycja
Barwa:	Zieleń
System polityczny:	Monarchia
System sądowniczy:	Wola Króla, realizowana przez Straż Królewską
System monetarny:	Pieniądz oparty o kruszce
Własność:	Ruchomości są prywatne, nieruchomości to lenna królewskie
Wojsko:	Elita państwowa, doskonale zarządzane i sprawne
Edukacja:	Zacofany system mentorski, powszechne jedynie szkoły podstawowe
Główny przemysł:	Wydobycie i przemysł ciężki
Praca:	Rodzinne manufaktury
Zasoby naturalne:	Węgiel, żelazo, miedź
Osadnictwo:	Niewygodne miasta pełne pięknych zabytków
Ważny budynek:	Garnizon



Deria

Nadrzędna Idea:	Wolność
Barwa:	Czerwień
System polityczny:	Anarchia ze szczytkowymi elementami demokracji
System sądowniczy:	Samosądy
System monetarny:	Barter oraz waluty obce Egreny, Klabanu i Ubeli
Własność:	Własność prywatna pod własną ochroną
Wojsko:	Lokalne milicje lokalnych władców, pospolite ruszenie w kryzysie
Edukacja:	Rozbudowany system cechów działających na własnych zasadach
Główny przemysł:	Rozrywka i sztuka
Praca:	Małe i średnie przedsiębiorstwa
Zasoby naturalne:	Wszystkie zasoby, niewielkie złoża
Osadnictwo:	Kolorowe, głośnie i brudne miasta, latyfundia, nomadzi i pustelnie
Ważny budynek:	Teatr



Klaban

Nadrzędna Idea:	Sukces
Barwa:	Fiolet
System polityczny:	Republika
System sądowniczy:	Rozbudowany system precedensowy
System monetarny:	Rozbudowany system bankowy i finansowy
Własność:	Każda własność prywatna jest pod ochroną państwa
Wojsko:	Zawodowe
Edukacja:	Zróżnicowany poziom, płatna na bardzo wysokim poziomie
Główny przemysł:	Usługi, przetwórstwo i przemysł lekki
Praca:	Korporacje
Zasoby naturalne:	Wszystkie zasoby, średnie złoża
Osadnictwo:	Drogie i eleganckie miasta otoczone osiedlami i slumsami
Ważny budynek:	Bank



Ubela

Nadrzędna Idea:	Prawda
Barwa:	Błękit
System polityczny:	Merytokracja
System sądowniczy:	Automatyczny
System monetarny:	Prosty system bez rozbudowanych instrumentów finansowych
Własność:	Każda własność prywatna pod ochroną państwa
Wojsko:	Niewielkie jednostki obronne i broń atomowa
Edukacja:	Wysoki poziom
Główny przemysł:	Technologie informatyczne, komunikacyjne i kosmiczne
Praca:	Sprawne firmy, kluczowe sektory zarządzane przez państwo
Zasoby naturalne:	Wszystkie zasoby, niewielkie złoża
Osadnictwo:	Jednolite osiedla ze standardem budynków użyteczności publicznej
Ważny budynek:	Uniwersytet

