



Podziemne Sumo

XXII wieku

autor: Thronaar

Ten szkic gry powstał jako praca na ósmą edycję Nibykonkursu. Zawierać może wiele nieścisłości, oraz może być bardzo niedopracowana, lecz mam nadzieję, że wizja jaką przedstawiłem będzie dla was jasna. Hasła wykorzystane do tej gry to SUMO i DEKADENCJA.

Japonia 2050

Witaj w świecie przyszłości, gdzie nowoczesne metropolie zamieszkują nowi ludzie. To tu skomputeryzowane miasto zamieszkują cyborgizowani ludzie. Jednak wśród tych nowości wydaje się, że jest wyjątek. To walki sumo, których zawodnicy, tak jak przed latami, walczą używając swojego ciała, na którym nie widać żadnych oznak technicznych manipulacji.

Sumoka XXII wieku

Nowoczesne sumo jest niezwykle mieszańką tradycji, walk gladiatorów, najnowszych osiągnięć bioinżynierii i medialnego widowiska.

Wyrosłe z tradycyjnego sumo, tak samo jak one jest obwarowane wieloma tradycjami. Cały rytuał poprzedzający walkę, stroje oraz uczesanie przypomina religijne tradycje.

Dzisiejsi sumici są najbardziej znanymi ludźmi w całej nowoczesnej Japonii, co stawia ich jako bożyszczów tłumów. Tak jak ich poprzednicy są ulubieńcami mediów, współczesnymi gladiatorami, których pojedynki są transmitowane przez wszystkie liczące się stacje cybertransmediów. Wielu młodych ludzi stawia ich autorytet wyżej niż rodziców, co sprawia, że firmy zabijają się o ich poparcie. To wszystko sprawia, że także ich honor jest towarem, który można sprzedać.

A jak to wygląda od kuchni.

Wszystko co zostało powyżej napisane to otoczka, nic nie znacząca gdy zagłębnie się za nią. Bezlitosne zasady drapieżnego kapitalizmu sprawiają, że tylko najlepsi mogą spodziewać się nagrody, a reszta może co najwyżej dalej trwać na granicy przetrwania. Dlatego dla tych, którym się nie udało zostaje życie przegranego, lub szukanie innych dróg do szczytu.

Podziemne Sumo

Nowy świat nie jest tak świetlany, jak przepowiadali ludzie z poprzedniej epoki. Nowatorskie technologie, zaawansowane urządzenia, nowe społeczeństwo i religie new age. Wszystko to poprawiło warunki życia, lecz koszt był wysoki. Społeczeństwo Japonii dwudziestego pierwszego wieku zatracą swoją kulturę, marzenie oraz społeczne więzi. Liczy się tylko ja i teraz. W takim świecie archaiczne sumo jest ostoją spokoju, lecz tradycja to nie wszystko co ten świat ma do zaoferowania. Z dala od kamer, w nielegalnym podziemiu, rozwinęło się nowe sumo. Jest to nowy sport, który wzbudza emocje, jakie te nowe społeczeństwo pożąda. Tutaj, tak jak przed wiekami (w okresie Nara), walczy się do wyeliminowania przeciwnika, a to coś więcej niż wyrzucenie kogoś poza koło. Tutaj dopiero dobrowolne poddanie się, lub niezdolność do przyznania się do tego, są jedynymi przypadkami, kiedy można zakończyć walkę. Oczywiście ma swoje obrzędy, oraz pewien kodeks walki, lecz są to tylko nic nie znaczące otoczki. Tutaj liczy się wygrana, pot, krew i dźwięk łamanych kości.

Śmiertelne reguły walki

O dziwo, mimo bardzo ograniczonych reguł jest to bardzo restrykcyjny sport, gdzie wszelkie nielegalne wpływanie na wynik są karane bardzo surowo. Jeżeli odkryje się jakiś sposób, w który osoby trzecie wpływały na wynik, ściąga to na oszustów to śmiertelne niebezpieczeństwo. Ludzie płacą za zmagania dwójki tytanów na macie, a emisje na żywo w dużej rozdzielczości sprawiają, że wszelkie tego typu próby są szybko demaskowane. To też kwestia reputacji, która jest podobna jak w jawnym sumo. Jeżeli walka nie będzie spełniać pewnych reguł, nie będzie przynosić zysków.

Nowy Sumita

Nowe sumo, nowe przepisy, to także nowi zawodnicy. Podobnie jak w legalnym sporcie, po zawodnikach nie widać żadnych modyfikacji, a wykrycie czegoś metalowego wewnątrz ciała dyskwalifikuje zawodników. Tym nie mniej jest tysiąc innych sposobów na ulepszenie człowieka. W podziemnym świecie niesprawdzone wynalazki firm genetycznych, farmakologicznych i bioinżynierii znajdują doskonale króliki doświadczalne.

Co dla gracza.

Sama walka jest tylko jednym z etapów całego sportu. W takich warunkach, przy takich środkach i zaangażowaniu tego typu osób, jest to końcowy efekt wielu przygotowań. Bohaterowie Graczy powinni być jedną drużyną, którzy działają na rzecz wygranych zawodów. Ochroniają głównego zawodnika, zdobywają nowe „ulepszacze” ciała, znajdują szemranych sponsorów, obstawiają zawody, w razie czego niszczą konkurencję. To wszystko i więcej powinno się znaleźć w arsenale Mistrza Gry, oraz inwencji graczy.

Mechanika.

Dla tej gry proponuję białą mechanikę Q10. Tworzenie bohatera odbywa się jak w podręczniku, z sugestiami opisanymi dalej. Są one tylko szkicami, które mogą pomóc graczom obeznac się z światem, a MG pomogą w zrozumieniu jak ma wyglądać sesja w Japonii 2050 roku.

Profesje:

Sumita

To ty byłeś kiedyś w centrum całej tej maszyny, to od ciebie zależało, czy dalej będziesz na szczycie, czy też odejdiesz w niebyt. I w końcu coś zawiodło, może przegrałeś o jedną walkę za dużo, być może ktoś znalazł coś, co dyskwalifikowało cię jako człowieka honoru, albo twoje ciało nie przyjęło następnego przeszczepu. Co by to nie było, twoja kariera w blasku fleszy skończyła się. Lecz dla ciebie to nie jest koniec. Miliardy jenów, które poszły na udoskonalanie twojego ciała nie mogą się zmarnować, jesteś własnością stadniny, dopóki się nie wykupisz. Twoje ciało dalej jest bronią, a twoje umiejętności dalej mogą podziwiać tłumy. Tym razem jednak stawka jest wyższa, reguły się zmieniają, ale tradycja dalej jest taka sama.

Ze względu na przeszczepy jakim cię poddano twoja podstawowa Krzepa wynosi 6. Jest to nadludzka wartość cechy.

Podstawowe umiejętności to walka zapaśnicza sumo (uznawana jako biegłość i powiązana z krzepą), oraz obrzęd walki (znajomość poszczególnych kroków, które wynikają z tradycji jak np. specyficzne wchodzenie na ring i sypanie soli, znajomość stroju i uczesania itp.).

Lekarz

Twoje uprawnienia są większe niż niejednego z zwykłych lekarzy, lecz twoje życie potoczyło się inaczej niż renomowanych doktorów. Może to długi, przysługa nie tej osoby co trzeba, lub inna skaza z przeszłości sprawiła, że musisz teraz przekraczać wszelkie normy, które dotychczas wyznawaleś. To ty odpowiadasz za ulepszenia sumity, które każde łamie przysięgę Hipokratesa. To wszystko to nie sprawdzone środki, które są dopiero w fazie eksperymentów. To na tobie spoczywa zadanie zrobienia wszystkiego, co tylko możliwe, aby twój zawodnik był lepszy od przeciwnika.

Głównym atutem postaci powinna być wiedza medyczna w trzech specjalnościach: genetyce, bioinżynierii oraz farmakologii (wszystkie to dyscypliny bazujące na atucie Umysł). Bardzo przydatne są też koneksje w dużych firmach, które mogą być jedną z Zalet.

Ochroniarz

Niby praca jak każda inna, choć to pewne pozory. Walki o tego typu stawki sprawiają, że chęć ustawienia wyniku jest bardzo nęcąca. Do tego nie może służyć zwykle wyeliminowanie sumity, tu potrzeba innych środków. Ochroniarz powinien zabezpieczyć zawodnika przed zatruciem, manipulacją genetyczną, sugestią hipnotyczną, oraz innymi środkami, jakie może użyć przeciwna drużyna. Możliwe jest też użycie ciebie jako kogoś, który robi te wszystkie rzeczy przeciwnej drużynie. Tego typu środki sprawiają, że wsparcie lekarza lub technika często jest niezastąpione.

Dla dobrej ochrony potrzeba dobrego sprzętu. Ochroniarza nie obowiązują ograniczenia co do przeszczepów, dzięki czemu jego podstawowa Krzepa i Sprawność wynoszą 4, dzięki zastosowaniu przeszczepów. Oczywiście można te cechy zwiększyć.

Dobrze jest, jeżeli oprócz umiejętności takich jak strzelanie, broń palna czy walka wręcz posiada się Wyszkolenie w takich dziedzinach jak podsłuch, szpiegostwo czy trucizny.

Trener

Kiedyś zawodnikowi wystarczały wskazówki jak ma ćwiczyć, oraz regularne wsparcie. Tutaj trener jest kimś, kto ma doradzić, zaplanować walkę, oraz koordynować działania reszty zespołu. Różni się to trochę od normalnych walk sumo. To ty oceniasz ryzyko pewnych działań jak np. zastosowanie takiego leku, lub korzyści z innego przeszczepu. Zbyt wiele zależy od zbyt wielu osób, aby wszystko powierzyć tylko sumicie.

Najważniejsze będą kontakty (zaleta), oraz umiejętności pomocne przy ich zdobywaniu. W drugiej kolejności zdolności przywódcze oraz trenerskie.

Technik

Duże pieniądze, nowoczesny świat, to wszystko nie obejdzie się bez najnowszych technologii. Tak jak ułatwiają one życie, tak mogą być wykorzystywane aby je utrudnić. Zaufani ludzie to podstawa, aby w tym świecie można było zaufać urządzeniom. To na tobie spoczywa zadanie sprawdzenia oraz zabezpieczenia urządzeń, jakie są używane przez zespół.

Umiejętności takie jak elektronika, cybernetyka i informatyka to podstawa.