

W celu zbudowania dobrego kontekstu dla generowania pomysłów fabularnych (questów i wątków) w bazie danych, każda sekcja powinna być ustandaryzowana i zawierać szczegółowe atrybuty, które pozwalają Mistrzom Gry (MG) na szybkie zidentyfikowanie potencjalnych punktów zaczepienia i konfliktów.

Poniżej przedstawiam, co powinno znaleźć się w kluczowych sekcjach bazy danych, zgodnie z intencjami twórców i strukturą przedstawioną w źródłach.

0. Historia

Sekcja **Historia** w kontekście opracowania świata Kolonii Karnej opisuje genezę tego miejsca, powstanie i upadek kontroli królewskiej, oraz rozwój frakcji sprawujących władzę po uwięzieniu.

Geneza Kolonii Karnej (Historia Świata)

- Lokalizacja i cel:** Świat Kolonii Karnej to **Górnicza Dolina w Khorinis**, otoczona Magiczną Barierą. Bariera powstała z rozkazu **Króla Rhobara II w Myrtanie**, który potrzebował magicznej rudy do prowadzenia wojny z Orkami.
- Powstanie Bariery:** Król wysłał najpotężniejszych magów, aby stworzyli barierę, uniemożliwiającą ucieczkę więźniom, którzy byli zmuszeni do pracy w kopalniach.
- Katastrofa:** Struktura zakłęcia została niespodziewanie zakłócona, co spowodowało, że zarówno więźniowie, jak i magowie, zostali uwięzieni wewnątrz Bariery przez własne dzieło.
- Ustanowienie Władzy:** Więźniowie szybko przejęli kontrolę nad Khorinis i kopalniami. Od tego momentu Król Robar II musiał **negocjować** z osadzonymi, dostarczając im towary i zaopatrzenie w zamian za cenną rudę.
- Obecny stan:** Kolonia jest obecnie miejscem **bezprawia i przemocy**, gdzie kluczowe dla przetrwania są siła, spryt i zdolność adaptacji.

Główne Frakcje i ich Cele

Na terenie Doliny rozwinęły się trzy główne frakcje, z których każda sprawuje rządy i dąży do zagarnięcia całej władzy:

Frakcja	Charakterystyka i Rządzący	Cele i Rola
Stary Obóz (SO)	Najstarszy i najpotężniejszy, z centralnym Zamkiem otoczonym palisadą. Rządzony przez Magnatów (m.in. Gomeza, Alvareza, Sama) oraz Strażników i Magów Ognia .	Współpracuje z Królem, kontroluje Barierę i dąży do przetrwania i władzy.

Nowy Obóz (NO)	Powstał w opozycji do tyranii Gomeza. Struktura płynna. Kierownictwo duchowe sprawują Magowie Wody , a militarną potęgę stanowią Najemnicy .	Dąży do wspólnego celu: zniszczenia Bariery i osiągnięcia wolności.
Bractwo Śniącego (BŚ)	Tajemniczy obóz na bagnach, skupiony na kulcie Śniącego – potężnej, starożytnej istoty. Prowadzone przez Wielkiego Mistrza Iberiona .	Dąży do duchowego oświecenia i wybawienia . Iberion dąży do zdobycia Kamienia Ogniskującego.

Historia Osobista (Nefryt)(przykład)

W przypadku postaci Nefryta, sekcja "historia" zawiera jego osobistą przeszłość:

- **Pochodzenie:** Nefryt pochodzi z ubogiej wielodzietnej rodziny rybackiej z Wysp Południowych.
- **Uwięzienie:** Trafił do Kolonii, ponieważ należał do **grupy piratów**.
- **Konflikt Wewnętrzny:** Został złapany przez Myrtańczyków i długo przebywał w niewoli na statku. Przekonanie o nadciągającej śmierci spowodowało w nim **wyrzuty sumienia** z powodu swojego wcześniejszego, grzesznego życia.
- **Obecna Rola:** Obecnie szczerze wierzy w nauki Bractwa i podejmuje się każdej pracy ku chwale Śniącego, od handlu zieleń i wykonywania zadań dla Guru, po zbieranie butelek i wymianę towarową z kupcami z innych obozów.

1. Relacje (Relationships)

Kategoria relacji ma na celu standaryzację powiązań postaci, określając ich charakter i użyteczność fabularną. Relacje powinny być zróżnicowane (osobiste, wewnątrzfrakcyjne, ekonomiczne, z przeszłości).

Kluczowe elementy do uwzględnienia w bazie relacji:

- **Kategoria relacji:** Definicja, do jakiej grupy należy relacja (np. **intra_faction** – wewnątrzfrakcyjna, **listed_in_profile** – wymieniona w karcie postaci, **work_trade** – związana z pracą/handlem, **personal_backstory** – z przeszłości osobistej, **primary_faction** – z głównym obozem).
- **Polaryzacja:** Określenie, czy relacja jest dobra, zła, czy neutralna (np. **ally**, **friendly**, **neutral**, **rival**, **enemy**).
- **Typ relacji:** Czy jest to relacja osobista, ekonomiczna, czy związana z autorytetem (**personal**, **economic**, **authority**).
- **Siła/Nasilenie:** Stopień ważności relacji (np. skala od 1 do 5).
- **Widoczność:** Określenie, czy relacja jest publiczna, czy prywatna/tajna (**public**, **private**).

- **Haczyk fabularny (Hook):** Sugestia, w jaki sposób relacja może zostać wykorzystana w wątku (np. "Alwar to zaufany przyjaciel i członek gildii").
 - **Sugerowane Działanie (Next Action):** Propozycja konkretnego działania dla Gracza (np. "Zbierz informacje na temat planów Cybucha").
-

2. Słabości (Weaknesses)

Słabości muszą być zdefiniowane **w kontekście świata przestępczego** i być podatne na wykorzystanie przez innych graczy lub MG. Muszą służyć jako inspiracja do scen.

Kluczowe elementy do uwzględnienia w bazie słabości:

- **Kategoria słabości:** Kategoryzacja wady (np. `loyalty_issue` – problem z lojalnością, `spiritual_conflict` – konflikt duchowy, `resource_dependency` – zależność od zasobów/długi, `legal_burden` – ciężar prawny/konflikt interesów).
 - **Opis:** Szczegółowe wyjaśnienie słabości.
 - **Waga/Poważność (Severity):** Jak poważny jest dany problem (np. skala od 1 do 5).
 - **Wykorzystywalność (Exploitability):** Łatwość, z jaką MG lub inni gracze mogą wykorzystać tę słabość.
 - **Wyzwalacze (Triggers):** Konkretnie sytuacje aktywujące słabość (np. "Otrzymanie rozkazów od przełożonego, któremu nie ufa").
 - **Oznaki (Tell-tale signs):** Widoczne sposoby manifestowania się słabości (np. "Niechęć do wykonywania rozkazów").
 - **Sposoby Wykorzystania (Exploitation):** Jak inni mogą użyć słabości do manipulacji.
 - **Haczyki Fabularne:** Gotowe scenariusze, w których słabość prowadzi do problemów lub możliwości odkupienia (np. "Kolejny strażnik zrobił bohatera w przestępstwo").
-

3. Aspiracje (Aspirations)

Aspiracje definiują cele postaci (długoterminowe i krótkoterminowe) i powinny być skategoryzowane według ich natury (status, majątek, walka, magia, zemsta).

Kluczowe elementy do uwzględnienia w bazie aspiracji:

- **Kategoria:** Rodzaj dążenia (np. `status_rank`, `wealth_enterprise`, `martial_hunting`, `power_influence`, `knowledge_magic`, `revenge_justice`).
- **Opis:** Szczegółowe przedstawienie celu (np. "Stawanie się wybitnym członkiem Bractwa Śniącego, zdobywając wysokie stanowisko").
- **Horyzont Czasowy (Horizon):** Czy cel jest krótkoterminowy, średnioterminowy, czy długoterminowy (`short`, `mid`, `long`).

- **Motywator (Driver):** Siła napędowa aspiracji (np. **faith** – wiara, **wealth** – majątek, **power** – władza, **revenge** – zemsta).
 - **Pierwsze Działanie (First Action):** Konkretny, namacalny krok, który MG może zasugerować, by Gracz rozpoczął realizację celu.
-

4. Umiejętności (Skills)

Sekcja umiejętności ma na celu uwzględnienie zdolności Gracza (a nie tylko postaci), które można wykorzystać w rozgrywce, aby Gracz mógł się wykazać (np. wróżenie, taniec, rysunek, fireshow).

Kluczowe elementy do uwzględnienia w bazie umiejętności:

- **Kategoria:** Ogólna klasyfikacja umiejętności (np. **religia**, **handel**, **sumienie**, **relacje**, **konflikty**).
 - **Opis:** Jak umiejętność jest wykorzystywana w świecie LARP-a.
 - **Wersja Bezpieczna (Safe Version):** Ograniczenia mechaniczne, np. "Bez elementów magii".
 - **Haczyki Fabularne (Hooks):** Trzy konkretne scenariusze, w których ta umiejętność może być wykorzystana w wątku (np. "W trakcie rytuału Nefryt odkrywa tajemniczy napis na ścianie").
 - **Potencjał Nagrody (Reward Potential):** Co Gracz zyskuje dzięki wykorzystaniu umiejętności (np. "Ruda, reputacja w Bractwie").
 - **Wymagane Materiały:** Fizyczne przedmioty niezbędne do odgrywania.
-

5. Geolor (Kontekst Świata/Lokalizacje)

Geolor wymaga kompleksowych informacji o świecie gry (Wyspa Khorinis/Górnicza Dolina w realiach *Gothic 1*) w celu stworzenia zróżnicowanych zahaczek fabularnych.

Kluczowe kategorie i ich zawartość:

- **Demografia (Demographics):** Informacje o populacji, strukturze społecznej (system feudalny, rada szlachecka, kapłan), kulturze i języku (Common Tongue, Elvish, Dwarven).
- **Gospodarka (Economy):** Podstawowe zasoby (ruda żelaza, drewno, magiczne zioła), system handlu oraz waluta (ruda jest podstawową walutą w Kolonii).
- **Spółeczeństwo (Society):** Zwyczaje (ceremonie, święta, turnieje, obrzęd poświęcenia), prawa (surowe przepisy dotyczące zachowania i religii) oraz najczęstsze przestępstwa (drobne kradzieże, przemyt, bluźnierstwo).
- **Topografia (Topography):** Opis terenu (góry, lasy, bagna, wybrzeża, jaskinie) oraz charakterystyczne punkty (np. Wielka Katedra, Kopalnie Żelaza).

- **Ryzyka (Risks):** Zestawienie zagrożeń naturalnych (burze, dzikie zwierzęta, choroby), nadprzyrodzonych (ciemna magia, klątwy) oraz społecznych (zdrada, intrygi polityczne, prześladowania religijne).
- **Haczyki Fabularne (Hooks):** Gotowe, różnorodne pomysły fabularne oparte na lokalizacji i mechanice świata, które Mistrz Gry może wykorzystać (np. "Zaginiony Szlachcic", "Zatruta Studnia", "Nawiedzone Kopalnie").
- **Integracja w Kolonii (Integration in Colony):** Zasady przyjęcia (opłata, przysięga), przywileje (dostęp do schronienia, jedzenia) i kary, oraz relacje z Koroną (podatki).
- **Sygnaly (Signals):** Informacje o narastających napięciach wewnętrznych (między szlachcicami a arcykapłanem) i zagrożeniach zewnętrznych (plotki o inwazji).