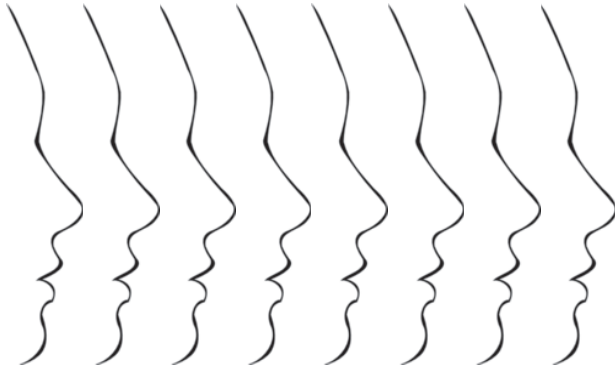


# NANOŚWIAT

Gra o klonach



Marshall Miller

Wersja polska: Dawid Dorynek, Aleksandra Sontowska, Adrian Sprysak

# Nano

Witaj w *Nanoświecie*. Jesteś mistrzem gry.

Nanoświat to nanogra o klonach odkrywających siebie oraz o dystopijnym świecie Nano. Twoim zadaniem jest opisywać świat Nano, być fanem klonów oraz sprawić, żeby ich życie było interesujące.

## Klony

Powiedz klonom, żeby każde z nich wybrało sobie numer, a następnie niech po kolei wybiorą opcje wyglądu i nazwę cechy. Niech wszystkie klony zaznaczą te same opcje – to w końcu klony.

Następnie indywidualnie zadaj pytania klonom na temat życia na Nano:

- Jakie jest twoje pierwsze wspomnienie?
- W jakim celu klony zostały wyprodukowane?
- Jak wygląda twoje miejsce pracy?
- Czym zajmują się klony w fazie czuwania?
- Co śniło ci się ostatnio w fazie rem?
- Czym/Kim są „wyjątkowi”?
- Co jest niezadowolającego w życiu klona?
- Co właśnie zakłóciło twoją pracę?
- Co robisz?

## Rzucanie kośćmi

Klony zawsze mogą robić to, do czego zostały zaprojektowane. Wszystko inne to dla nich całkowita nowość. Za każdym razem, gdy robią coś nowego i interesującego, każ im rzucić; aktualizuj listę rzeczy, które mogą robić, oraz tych, których nie mogą. Niektóre działania są możliwe, choć ryzykowne; te również zapisz, lecz każ klonom rzucać za każdym razem, gdy się ich podejmują.

Grajcie tak długo, aż osiągniecie satysfakcjonujące was zakończenie

# Klon

Witaj w świecie Nano, klonie. Stanowisz część ogromnej siły roboczej Nano. Jednakowe pod każdym względem, wspólnie wykonujecie swoje zadanie. Nigdy nie będziecie wyjątkowe; jesteście pośród samych siebie.

Klon #: \_\_\_\_\_

## Wygląd

Włosy: jasne, brązowe, białe, lysy

Oczy: niebieskie, zielone, gwieździste, kod kreskowy

Strój: kombinezon, garnitur, tunika, brak

Płeć: męska, żeńska, obie, brak

## Cechy

\_\_\_\_\_ +2 \_\_\_\_\_ +0

\_\_\_\_\_ +1 \_\_\_\_\_ -1

## Coś nowego

Gdy próbujesz zrobić coś nowego i interesującego, rzuć 2k6 i dodaj cechę wskazaną przez MG. Na 10+ jest to coś, co potrafią wszystkie klony. Na 7–9 tym razem ci się udaje, ale robienie tego jest dla klonów ryzykowne. Na 6– jest to coś, czego klony po prostu nie potrafią zrobić.

## Coś ryzykownego

Gdy podejmujesz ryzyko, rzuć 2k6 i dodaj cechę wskazaną przez MG. Na 10+ jest tak, jakbyś został do tego zaprojektowany. Na 7–9 udaje ci się, lecz MG powie ci o niespodziewanych konsekwencjach. Na 6– MG powie ci, co poszło źle, lub zaoferuje trudny wybór.



[www.finemessgames.com](http://www.finemessgames.com)

