

ΔΕΑΤΟΝΙΑ

POSTMITO | GRA RYTUALNA | TRANSFORMACYJNE RPG



Spis treści

1	Zanim Wejdiesz	1
2	Fundament Deagonii	2
2.1	Manifest	2
2.2	Setting	2

1 Zanim Wejdiesz

Deagonia nie jest grą o wygranej.

To gra o decyzji pod presją, o cenie, która wraca, i o tym, co zostaje po scenie w postaci, relacji albo wspólnocie. Powstała z potrzeby zbudowania głęboko narracyjnego systemu, który zamiast liczyć HP i manę, zajmuje się tym, co dzieje się w samym środku postaci.

Jak czytać ten podręcznik

Podręcznik składa się z trzech głównych części. W pierwszej części przedstawiamy ton gry oraz uniwersalny silnik mechaniki — Alchemy. W drugiej części spajamy świat Deagonii — Echo — z silnikiem Alchemy. W ostatniej części scho- dzimy głębiej i eksplorujemy Echo, jego miasta, bogów i genezę. Zacznij czytanie od części I lub III, w zależności, która do ciebie najbardziej przemawia.

- Część I: Mechanika
- Część II: Gra przy stole
- Część III: Świat Echo

Dla kogo to jest?

- Dla tych, którzy szukają w grze czegoś więcej niż wygranej.
- Dla prowadzących, którzy nie boją się zostać ciszy na stole.
- Dla grup, które mają w sobie dość zaufania, żeby zaryzykować.

Czego będziesz potrzebować?

- Grupy 2–5 osób
- Kart *zasobów psychicznych*
- Kart *przydomków*
- Kart *integracji*
- Chęci wejścia trochę głębiej, niż zwykle

 Mimo korzystania z kart, Deagonia nie jest grą karcianą, użycie kart jest decyzją projektową, której powody szerzej opisujemy w Alchemy

Jak przygotować się do sesji?

Będziecie potrzebować kart, które znajdziecie na końcu podręcznika. Jeśli macie z tym kłopot, przejrzyjcie pomysły jak je zastąpić. Zapoznajcie się z mechaniką (szczególnie charakterystycznymi dla Alchemy *progami*), stwórzcie postacie i przygodę. Deagonia nie wymaga wiedzy psychologicznej. Wymaga obecności, zgody na koszt i uczciwości wobec stołu. Jeśli to brzmi dobrze, zaczynamy.

Uwaga

*Ten system nie jest terapeutyczny. Ale może być transformujący. Pracujesz z emocjami, symbolami, konfliktami. Dlatego jedyną zasadą nienegocjowalną jest: **bezpieczeństwo psychiczne uczestników**. Jeśli ktoś chce się zatrzymać – gra się zatrzymuje.*

② Fundament Deagonii

2.1 Manifest

Deagonia powstała po to, by opowiadać głębokie historie językiem psychiki postaci — jej zasoby, napięcia i rozwój pod presją. Rdzeniem systemu jest model tych procesów zapisany w kartach. Modeluje decyzję, koszt i ślad, który zostaje po scenie. Każda scena jest próbą: nie tylko tego, czy się uda, ale tego, co w postaci pęknie i tego, co się ujawni. Zasoby, napięcia i wewnętrzne sprzeczności są materiałem, z którego powstaje dramat. To napięcie ma swoją strukturę: między tym, co świadome, a tym, co wyparte; między tym, kim jesteś, a tym, co zaczyna przejmować nad tobą kontrolę. Jungowska psychologia głębi opisuje ten ruch jako pracę z cieniem i proces integracji — Alchemy przekłada na doświadczenie przy stole. Nie chodzi o to, czy postać wygra. Chodzi o to, co zrobi, kiedy nie ma już dobrych wyborów.

2.2 Setting

Zanim powstało Echo, istniała Warstwa Pierwsza — cywilizacja oparta na technologii, strukturze i kontroli. Jej porządek ulegał kolapsowi: powolnej implozji, w której napięcia były spychane poza widzialny porządek. Z przeciążenia tego, co zostało wyparte, doszło do pęknięcia. Echo jest jego tworem: światem uformowanym przez nieświadomość zbiorową, która przejęła rozpadłe struktury i odczytała je na nowo jako mit. Echo osiadło na kanwie najbardziej mitogenicznej z epok, starożytnej Grecji. Rządzi się własną logiką — spójną, ale opartą na znaczeniu, nie na funkcji. Kluczową rolę pełnią bogowie. Nie są bytami z zewnątrz, lecz formami, w których nieświadomość zbiorowa utrzymała dawne procesy. Przejmują funkcje celu z Warstwy Pierwszej i nadają im sens, który można przeżyć, a nie tylko wykonać.

- To, co było systemem, działa jako bóstwo.
- To, co było funkcją, staje się domeną.
- To, co było procesem, staje się rytuałem.

Artefakty są pozostałościami Warstwy Pierwszej — dla mieszkańców Echo relikdami dawnej, zapomnianej cywilizacji. Nie funkcjonują jako narzędzia wprost, lecz jako fragmenty świata, które można rozpoznać, użyć, ale nie w pełni odczytać.

☞ Im bardziej coś w Warstwie Pierwszej było technologiczne, tym silniej w Echo przyjmuje formę mityczną.

Uwaga o ilustracjach

W tym podręczniku korzystamy z ilustracji tworzonych z pomocą generatywnej AI. Na tym etapie to dla nas sposób, żeby nieco pełniej zrealizować wizję Deagonii. Naszym celem nie jest zastępowanie pracy twórców. Jeśli projekt się rozwinie, chcielibyśmy stopniowo rozwijać oprawę we współpracy z artystami.

Manifest

...część dalsza w opracowaniu...