

Sandbox

---

Materiały spisał i zebrał Jakub „Gulthank” Góra.

Generator spotkań losowych: Albert „Omlet” Rakowski (blog <http://omletofon.blogspot.com/>).

Abstrakty i tworzenie układów przez graczy: Maciej „Aureus” Gajzlerowicz.

Grafiki:

Korekta: Maciej „Aureus” Gajzlerowicz, Tomasz Smejliś

Poskadao<sup>o</sup> Winnicki art studio

## 1. WSTĘP

Podręcznik do Nemezis zawiera opis trzech światów leżących w układzie planetarnym Ecllipse. Jednocześnie już na samym początku podręcznika Enc pisze, że ludzkość opanowała niemal całą galaktykę, tysiące światów! W opisie sprzętu zawarto kilkanaście rodzajów statków posiadających napęd FTL (Faster Than Light, znany jako nadświatłny). Łatwo sobie wyobrazić, że gracze zapragną poznać bogactwo galaktyki. Co wtedy?

Szczęśliwcy, którzy kupili edycję limitowaną, otrzymali kilka PDF-ów z opisami innych światów, co nieco ułatwia zadanie MG. Niestety, nadal nie daje odpowiedzi na kilka kluczowych pytań: jak budować sesje oparte na podróży? Jaki zasięg mają statki? Ile czasu zajmują podróże mię-

dzy układami? A co, jeśli gracze zechcą stać się gwiazdowymi kupcami, którzy tułają się po kosmosie, by pomnożyć swój majątek? Co z odważnymi odkrywcami lub podłymi piratami, rabującymi cudze dobra?

Poniżej proponuję kilka narzędzi, które pomogą w odpowiedzi na część z powyższych pytań, wspierając granie swobodniejsze, w oparciu o pomysły graczy. Oby Enc mi wybaczył.

## 2. MAPA, ŻEBY SIĘ NIE POGUBIĆ

Aby ogarnąć poczynania graczy w więcej niż jednym układzie planetarnym, proponuję użycie starego (bo chyba jeszcze z lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku) narzędzia, jakim jest mapa z podziałem na hexy. Każdy hex reprezentuje przestrzeń o wymiarach 100x100x100 ly (lat świetlnych). Wielkość ta jest umowna i służy do określenia odległości pomiędzy systemami gwiazdowymi.

Mistrz gry przygotowuje przed sesją mapę sektora rozmieszczając losowo lub według własnego uznania poszczególne systemy (może tu skorzystać z gotowych planet lub z generatora systemów gwiazdowych zamieszonego poniżej) i inne obiekty (jak np. czarne dziury lub mgławice) na arkuszu podzielonym na hexy (<http://incompetech.com/graphpaper/> – link do strony, na której można za darmo wygenerować arkusz z podziałem na hexy). Plansza z heksami pozwala łatwiej kontrolować, gdzie byli gracze, gdzie znajdują się aktualnie i jakie mają zamiary.

Na swojej mapie MG na bieżąco zaznacza wygenerowane wątki i wydarzenia, które odbyły się w tej lokacji. Jeśli wylosujesz jakieś szczegóły dotyczące pola, które gracze ominęli – zapisz je, może drużyna w przyszłości postanowi odwiedzić ten zakątek. Ważne, aby nie przesadzać ze szczegółami – po co planować bardzo skrupulatnie jakiś system gwiazdny, którego gracze nie odwiedzą? Granie w sandbox opiera się na improwizacji. Poniżej znajdziesz narzędzia, które ułatwią Ci grę

w takim stylu – tabelki ze spotkaniami losowymi, prostymi generatorami itp. Wszak ma być brawurowo i grywanie. Mapa, sporządzona przez MG, jest tajna i nie powinna być pokazywana graczom.

Aby ułatwić pracę Mistrza Gry, jeden z graczy, pełniący funkcję nawigatora statku, dostaje pusty arkusz mapy z podziałem na hexy – jego zadaniem jest notować wspólnie z prowadzącym bieżące wydarzenia na swojej mapie. Gracze mogą posiadać mapy gwiazdne z racji odpowiednich przewag lub zakupić je w portach gwiazdnych – proponuję, by zaznaczyć dane pochodzące z tych źródeł ołówkiem na mapie prowadzonej przez nawigatora (mapy raczej obejmują jedynie niewielki wycinek sektora – kilka heksów). Może okazać się, że zakupione lub odziedziczone mapy nie są dokładne, a rzeczywistość odbiega od stanu przedstawionego w dokumentach – wtedy łatwo zweryfikować i wymazać nieprawidłowe dane zastępując je aktualnymi.

Stworzona zgodnie z powyższymi zasadami mapa ma dać Ci schemat, pozwalający uporządkować kampanię i ułatwić śledzenie poczynąń graczy. Mapa w połączeniu z zamieszczonymi poniżej zasadami wystarczy, by grać w Nemezis na zasadach sandboxa (więcej o piaskownicy znajdziesz w necie – w szczególności na blogu <http://bialylew.blogspot.com/2010/01/flashback-6-sandbox.html> – gdzie mądrzejsi ode mnie, jasno i przystępnie wyjaśnią, o co biega).

## 3. PALCEM PO MAPIE

Jak wspomniałem, jeden heks odpowiada w przybliżeniu fragmentowi przestrzeni o wymiarach 100x100x100 ly. Ponieważ statki używane przez BG posiadają silniki zdolne przenosić ładunki z prędkością od 1 do 10 ly, drużyna może, w zależności od posiadanego środka transportu, przebyć od 1 do 2 heksów dziennie (maksymal-

nie 240 ly w 24 godziny w statku wyposażonym w silnik klasy 10, zaokrąglamy w dół do 2 heksów = 200 ly).

Innym ważnym współczynnikiem silnika jest jego zasięg – dla uproszczenia określający maksymalną ilość heksów, jaką statek może przebyć podczas jednego skoku. Wielkość tę powinien sprzyżować MG

– ja proponuję, aby zasięgi statków mieściły się między 200 a 500 ly (czyli od 2 do 5 heksów). Po wykonaniu skoku generator pola FTL musi się ponownie naładować, co trwa znowu kwestia uznaniowa – co u mnie zabiera 6 do 24 godzin w zależności od nowoczesności statku, mocy reaktora etc.

Przykład: wojskowe statki mogą mieć szybkie napędy (klasa 10), ale stosunkowo krótki zasięg – 3 heksy, przy jednoczesnym szybkim ładowaniu generatorów pola FTL po skoku – 6 godzin.

Dla każdego heksa prowadzący powinien losować przynajmniej jedno spotkanie losowe. Jeśli uznasz, że okoliczności to uzasadniają (albo masz

takie widzimisię), możesz rzucić na większą ilość wydarzeń – pamiętaj tylko o notowaniu efektów rzutów, na wypadek, gdyby gracze przelatywali przez ten sam heks ponownie.

W przestrzeni, zgodnie z wolą i zamysłem MG, mogą znajdować się obiekty przyspieszające lub spowalniające podróż przez dany heks: obłoki gazu lub pyłu, niestabilne gwiazdy emitujące silne promieniowanie lub specjalnie wytyczone koordynaty skoków FTL pozwalające podróżować z optymalną prędkością. Wszystko to podlega ocenie Mistrza Gry – można kompletnie zrezygnować z tych dodatków jeśli uważasz, że są zbędne.

## 4. GENERATOR SPOTKAŃ LOSOWYCH (AUTOR: ALBERT „OMLET” RAKOWSKI)

– Poniższy generator został wykorzystany w suplemencie do starszkołnego RPG *Dungeons and Dragons Original Edition* pod tytułem *Termi-*

*nal Space* dostępnym za darmo, do ściągnięcia ze strony Omleta pod adresem – <http://omletofon.blogspot.com/>. Osobiście polecam i dziękuję au-



torowi za udostępnienie fragmentu swojej pracy na potrzeby niniejszego tekstu.

k100

- 1 – Okręt kosmicznych nomadów
- 2 – Jednostka kurierska
- 3 – Prywatna, niewielka jednostka opanowana przez szaleńca
- 4 – Porzucony kontener (pusty)
- 5 – Niewielki myśliwiec mknący kursem kolizyjnym
- 6 – Transportowiec wojska wraz z niewielką eskortą
- 7 – Przemysłowiec ukrywający coś na samotnej planetoidzie
- 8 – Martwe ciało w skafandrze kosmicznym
- 9 – Statek oszustów handlujących fałszywymi artefaktami obcych
- 10 – Łowca nagród
- 11 – Prywatna, niewielka jednostka (szpieczy wrogiej frakcji)
- 12 – Frachtowiec (absolutnie zwyczajny)
- 13 – Rejs patrolowy systemowej milicji
- 14 – Kosmiczni poszukiwacze skarbów
- 15 – Statek-baza górników
- 16 – Kapsuła ratunkowa (wszyscy pasażerowie żywi)
- 17 – Zdezelowany statek-baza kosmicznych barbarzyńców
- 18 – Płonący pancernik nagle wyskakujący z nadprzestrzeni
- 19 – Chmura zarodników pasożytów niszczących poszycie statków
- 20 – Okręt-świątynia sekty mistyków
- 21 – Chmura rakiet, wciąż mknąca do przodu siłą rozpędu
- 22 – Niewielka lodowa planetoida z wtopionym wewnątrz artefaktem obcych
- 23 – Pojedyncza, zabłąkana mina
- 24 – Kosmiczny holownik
- 25 – Zasadzka piratów wśród asteroid
- 26 – Kosmiczni zbieracze złomu
- 27 – Frachtowiec pełen uchodźców
- 28 – Samotna planetoida z porzuconą kopalnią
- 29 – Porzucony kontener: mina-pułapka
- 30 – Kosmiczni pielgrzymi
- 31 – Prywatny jacht skradziony przez złodziei
- 32 – Radiolatarnia nawigacyjna
- 33 – Ogromne, antyczne pobożowisko
- 34 – Statek kosmicznych handlarzy



- 35 – Konwój rozbity przez nieznanego wroga  
 36 – Kolosalnych rozmiarów kosmiczna płaszczka  
 37 – Zakłócająca odczyty, nieznanego rodzaju kosmiczna burza  
 38 – Okręt wojenny wysyłający sygnał SOS (zaraza na pokładzie)  
 39 – Dezerterzy podający się za milicję systemową  
 40 – Okręt-baza najemników  
 41 – Wielki statek-miasto  
 42 – Kapsuła ratunkowa, wszyscy wewnątrz martwi  
 43 – Wrak jednostki kurierskiej  
 44 – Frachtowiec wysyłający sygnał SOS (zasadka piratów)  
 45 – Martwe ciało przedstawiciela obcej cywilizacji  
 46 – Frachtowiec atakowany przez piratów  
 47 – Planetoida wydrążona przez kosmiczne mrówki  
 48 – Jednostka badawcza  
 49 – Okręt więzienny  
 50 – Myśliwiec będący „grobem” króla kosmicznych barbarzyńców  
 51 – Frachtowiec wysyłający sygnał SOS (uszkodzone silniki)  
 52 – Prywatna, niewielka jednostka (zwykli podróżnicy)  
 53 – Okręt łowców niewolników  
 54 – Specjalny frachtowiec przewożący niebezpieczne materiały  
 55 – Fregata patrolowa atakująca okręt piratów  
 56 – Liczący setki lat statek kolonistów (załoga wciąż śpi w krio!)  
 57 – Antyczny satelita z szaloną SI na pokładzie  
 58 – Olbrzymi superfrachtowiec  
 59 – Wojskowy, zapieczętowany kontener (wewnątrz broń)  
 60 – Pilot wrogiego myśliwca wzywający pomocy  
 61 – Statek sekty zabójców udających kosmicznych pielgrzymów  
 62 – Wrak roztrzaskany na powierzchni samotnej planetoidy  
 63 – Ogromnych rozmiarów pole minowe  
 64 – Patrolowiec wrogiej frakcji pragnący przejść na stronę przeciwnika  
 65 – Nieznanej konstrukcji statek obcych (bez załogi)  
 66 – Kapsuła ratunkowa, jedyny żywy pasażer oszalał  
 67 – Rutynowa kontrola sił systemowych  
 68 – Porzucony kontener pełen nielegalnych narkotyków  
 69 – Prywatny luksusowy jacht  
 70 – Statek łowcy nagród ścigający ofiarę  
 71 – Wypalony wrak ciągnięty przez holowniki  
 72 – Jednostka ambasadora innego systemu  
 73 – Kilkanaście planetoid i żerujące na nich ogromne robaki  
 74 – Frachtowiec przemysłowców  
 75 – Okręt więzienny przejęty przez „pasażerów”  
 76 – Konwój frachtowców pod osłoną jednostek wojennych  
 77 – Radiolatarnia nawigacyjna prowadząca w pułapkę piratów  
 78 – Luksusowy liniowiec pasażerski  
 79 – Antyczny niewypał rakiety z głowicą nuklearną  
 80 – Okręt wojenny wysyłający sygnał SOS (bunt załogi)  
 81 – Rabusie wraków przy pracy  
 82 – Wrak frachtowca, w którym załęgły się kosmiczne mrówki / robaki  
 83 – Kilkukilometrowej średnicy chmura szczątków okrętu wojennego  
 84 – Starcie dwóch cywilnych (!) jednostek (dawni wrogowie)  
 85 – Wojskowy, zapieczętowany kontener (śmiercionośne wirusy)  
 86 – Kosmiczny tankowiec  
 87 – Niewielkie skupisko planetoid eksploatowane przez górników  
 88 – Ogromna kosmiczna bestia polująca także na mniejsze statki  
 89 – Okręt-baza piratów  
 90 – Samotny myśliwiec zagubiony w przestrzeni  
 91 – Wrak frachtowca przystosowany jako pułapka  
 92 – Fregata wrogiej frakcji na rejsie korsarskim

- 93 – Olbrzymia chmura kosmicznego pyłu
- 94 – Silnie napromieniowany wrak niewielkiej jednostki bojowej
- 95 – Prywatny luksusowy jacht (przerobiony na jednostkę piracką)
- 96 – Wojskowy, zapieczętowany kontener (pusty – to prowokacja)
- 97 – Mknąca w nieznaną jednostką obcych
- 98 – Statek eksploracyjny sprzed setek lat
- 99 – Krążownik bojowy wrogiej frakcji
- 00 – Rzuć dwa razy i zastosuj oba wyniki



## 5. GENERATOR WĄTKÓW – ABSTRAKTY (AUTOR: MACIEJ „AUREUS” GAJZLEROWICZ)

### ROLA ABSTRAKTÓW I UŻYCIĘ TABELI

Abstrakty są elastycznymi pojęciami, które po magają prowadzącemu zainicjować nowy wątek na sesji. Może być on fundamentem scenariusza równie dobrze, jak deską ratunku przy chwilowym braku pomysłów w chwili, gdy sytuacja wymaga nagłej improwizacji. Mnogość kombinacji sprawia, że zamiast otrzymać zbiór przykładowych scenariuszy, możesz zmobilizować swoją inwencję do samodzielnego opracowania sesji – dostosowanego do potrzeb zarówno twoich, jak i drużyny.

By skorzystać z tabeli, wystarczy kilka razy rzucić k20. Rzuty wykonaj, wybierając dowolne kolumny. Najłatwiej rzucić cztery razy – ustalając, kto i jakie rozpoczął działanie, do kogo się ono odnosi i jakie jest jego podłoże. Pamiętaj, że żaden rzut nie zobowiązuje ciebie do zachowania wyniku – jeżeli masz potrzebę zastąpić jedno z haseł innym lub je zignorować, nie ma powodu,

dla którego nie mógłbyś tego zrobić. Nawet, jeżeli składający się z czterech pojęć wynik wydaje ci się absurdalny, zastanów się, jak można go zinterpretować tak, by miał ręce i nogi.

### INTERPRETOWANIE WYNIKÓW

Po wykonaniu rzutów otrzymujesz zbiór pojęć. Każde z nich jest pozbawione konkretów, mające szeroką pojemność. Przykładowo: „medyk” oznaczać może równie dobrze chirurga, lekarza położnego, rodzinnego, pediatrę jak i szarlatana oferującego mieszkańcom małej dzielnicy placebo; „uwodziciel” to równie dobrze żigolak jak i femme fatale. Niektóre z pojęć są powiązane z przedmiotami, grupami ludzi lub służalcami Hordy. Nie ma powodu, dla którego miałbyś ograniczać wprowadzanie własnych modyfikacji lub konstruowanie prywatnych tabel. Nie zwracaj też uwagi na płeć sugerowaną przez poszczególne hasła – nawet, jeżeli wylosowałeś „żołnierza”, może nim

być w istocie charyzmatyczna pani generał. Podobnie czas działań, choć opisany w formie terażniejszej, możesz rozumieć też jako czas przeszły czy przyszły.

Jako że ta prosta tabelka skrywa aż 160 000 możliwych kombinacji, nie dziw się, jeżeli nie do każdej wymyślisz wątek bez wysiłku. Przykładowo, „Horda (kto?), roślina (kto?), oszukuje (działanie), prawo (dlaczego?)” podsuwa choćby taki pomysł: roślina wypaczona przez kontakt z Hordą jest sprzedawana przez kultystów nieświadomym mieszkańcom jednej z planet, stopniowo ich zaturwając, a przy tym truciele są nietykalni, gdyż organy ścigania są skorumpowane i nie zamierzają zakłócać przebiegu interesów chlebobawców. W łatwy sposób zbudowaliśmy motyw przewodni dla przynajmniej jednej sesji detektywistycznej z motywami horroru.

A „kochanek (kto?), agenta (kogo?), ryzykuje (działanie), konieczność (dlaczego)?” Z jednej strony można stworzyć scenariusz o porwanym agencie tajnego wywiadu, którego narzeczona decyduje się udostępnić tajne informacje grupie przyjaciół (drużynie) w nadziei, że uratują jej ukochanego z ręki oprawców. Ale mogą też zastąpić „agenta (kogo?)” na „agenta (kto?)” oraz wybrać nową przyczynę: „wiara”. Powstaje nowa historia: o agencie religijnej organizacji, który wchodząc w związek zakazany przez wyznawane dogmaty ryzykuje wykluczenie ze swej społeczności, przez co musi poprosić graczy o pomoc w odkryciu szantażystów, żądających zapłaty w zamian za spalenie kompromitujących zdjęć. Całkiem niezły wątek w sytuacji, gdy gracze porzucili główną fabułę, a my musimy wymyślić szybko coś nowego – ot, na godzinę sesji, może dwie.

I ostatni przykład: „strzelec wyborowy (kto?), bestia (kogo?), leczy (działanie), przyjemność (dlaczego?)”. Emerytowany snajper, żyjący w dzicz, stara się uratować rzadkie, niezwykle groźne zwierzę, mając nadzieję, że da mu to więcej satysfakcji niż zwykle pijaństwo i hedonizm. Może to być postać niezależna żyjąca w odludnym zakątku planety, pustelnik, który zaoferuje postaciom

graczy odpoczynek. Po prostu barwna, niejednoznaczna postać.

Abstrakty				
k20	Kto? / Kogo?	Kto? / Kogo?	Działanie	Dlaczego?
1	żołnierz	medyk	ucieka	fanatyzm
2	partner	ostatni z rasy	chce zabić	konieczność
3	kochanek	szermierz	broni	przyjemność
4	strzelec wyborowy	technologia kosmitów	chroni galaktykę	altruizm
5	spryciarz	planeta	zdradza	obietnica
6	złodziej	kupiec	pragnie	patriotyzm
7	piraci	roślina	poświęca	wiara
8	obywatel	brat / siostra	władza	obowiązek
9	uwodziciel	daleki krewny	prześladuje	miłość
10	psionik	technik	sprzedaje	egoizm
11	kapłan	przemysłowiec	kupuje	przetwarzanie
12	Horda	posłaniec	leczy	podziw
13	badacz	agent	ryzykuje	obłąkanie
14	bestia	dzikus	zaraża / truje	zarobek
15	członek drużyny	członek drużyny	opiekuje się	chwała
16	klon	stróż prawa	niszczy	doskonałość
17	rasa	mag	potępia	wolność
18	łowca nagród	pionier	doradza	zemsta
19	artysta	statek	oszukuje	technika
20	bóstwo	właściciel knajpy	tęskni	prawo



## 6. TABELA PLOTEK

Plotki mają za zadanie wygenerowanie kolejnych wątków fabularnych, pamiętaj że plotki zwykle są przesadzone, przeinaczone lub kompletnie zmyślone. Podobnie jak z abstraktami powinieneś dowolnie interpretować ich treść.

k12

W sąsiednim układzie planetarnym odkryto wyjątkowo bogate złoża minerałów. Awanturnicy z całego sektora ściągają do układu zwabieni perspektywą łatwego zarobku – **gorączką złota**.

Podobno jeden ze statków, jakie ostatnio dokowały w porcie, przywłókł na planetę śmiertelną **zarazę**, która zamienia ludzi w bezmyślne, krwiożercze **bestie**. Władze rozpaczliwie poszukują lekarstwa, jednocześnie próbując wyciszyć sprawę, aby nie dopuścić do wybuchu paniki.

W okolicy systemu gwiazdnego pojawiła się liczna i dobrze uzbrojona banda **piratów**. Rabusie są bezwzględni i zuchwali. Kupcy poszukują dodatkowej **eskoroty** dla swoich statków.

Na jednej z planet układu odkryto **artefakty obcych**. Podobno odczytano część przekazów – zawierają obrazy inwazji potworów podobnych do Hordy na system. Artefakty są datowane na dziesiątki tysięcy lat.

Pojawiła się pogłoska o nowym zagrożeniu – **łowcy dusz**. Jest to jakoby istota (a może cyborg, obcy lub potwór Hordy – nikt nie wie), która poluje na ludzi i wysysa z nich dusze. Według jakiego schematu działa? Komu służy? Jedyne, co do czego wszyscy są zgodni, to fakt, że łowcę przyciąga śmierć – im więcej zabitych, tym bardziej prawdopodobne jest spotkanie z nią.

Pojawiły się pogłoski o przecieku ze zwiadu floty szukającej jednostek zwiadowczych **Hordy na obrzeżach systemu**. Podobno władze ukrywają ten fakt, aby zapobiec panice. Bogaci mieszkańcy planety zapłacą każdą cenę za **transport** do innego systemu.

Ambitny dowódca wojskowy chce przejąć władzę w systemie, dokonując **zamachu stanu**. Zaczyna nakręcać spiralę strachu, demaskując ob-

cych jako **agentów mrocznych sił**. Postaci graczy raczej nie wyglądają na miejscowych.

**Kultyści** mrocznych bogów znacznie zwiększyli swoją aktywność na planetach układu. Ich akcje są coraz zuchwalsze i brutalniejsze, władze planetarne wyraźnie nie radzą sobie z sytuacją. Co spowodowało tak gwałtowny wzrost aktywności kultyistów? Jedna z pogłosek twierdzi, że na księżycu planety odkopano **grobowiec awatara** jednego z mrocznych.

Do systemu przeskoczył olbrzymi statek transportowy, który jest jednocześnie kasynem i **międzyplanetarnym bazarem**, w którym można zakupić każdy, nawet najbardziej egzotyczny towar. Obsługa statku ubrana jest w hermetyczne kombinizony z zaciemnionymi wizjerami. Może to **obcy**, którzy od stuleci ukrywają się jako kupcy?

Werbownicy spółki założycielskiej jednej z nowo powstałych kolonii szukają „ochotników”, którzy podpiszą piętnastoletni **kontrakt kolonizacyjny**. Podobno planeta jest wyjątkowo niegościnna, a warunki w kolonii ciężkie, brak chętnych do zaciągu. Zdesperowani werbownicy uciekają się do brutalnych metod. W slumsach regularnie **znikają duże grupy ludzi**. Czy stoją za tym kolonizatorzy?

Na rynku pojawił się nowy narkotyk – podobno pozwalający przewidywać przyszłość. Substancja jest silnie uzależniająca i toksyczna. Pochodzenie narkotyku pozostaje tajemnicą. Ponoć lokalni bossowie obiecują złote góry temu, kto dostarczy formułę narkotyku lub, jeśli to niemożliwe, sprawi, że zniknie z rynku – większość ich klientów przerzuciła się na nową substancję, co spowodowało olbrzymie straty.

Na obrzeżach systemu odkryto wrak starożytnego ludzkiego statku kolonizacyjnego typu podświetlnego. Statek przez milenia powoli leciał przez kosmos. Wieść niesie, że statek jest olbrzymi. Ekipy złomiarzy, które wyruszyły eksplorować wrak zaginęły bez śladu.

## 7. GENEROWANIE UKŁADÓW PLANETARNYCH Z UDZIAŁEM POSTACI GRACZY (AUTOR: MACIEJ „AUREUS” GAJZLEROWICZ)

Szczegółowe generowanie lub rozpisywanie he-  
xów zastąpić można (zwłaszcza, że gracze mogą  
stracić zainteresowanie i zdecydować się pole-  
cić w miejsce, na które nie jesteśmy przygotowa-  
ni) wspólnym stworzeniem układu planetarnego.  
Pełni to funkcję wręcz minigry pozwalającej każ-  
demu na kilka minut przejęcia narracji.

Każdy z graczy testuje jedną umiejętność swo-  
jej postaci – jednak inną, niż pozostali gracze. Test  
odzwierciedla informację, jakie postać posiada  
o danym układzie. W przypadku niepowodzenia  
gracz podaje informację, którą prowadzący może  
zaakceptować, ale też wykorzystać jako niepo-  
twierdzoną plotkę lub wręcz nieprawdę – o czym  
jednak postać i gracz nie wiedzą.

Za sukces i każde przebicie, gracz podaje infor-  
mację, która – o ile nie kłóci się z innymi infor-  
macjami lub nie zostanie zawetowana przez resztę  
drużyny – jest związana z testowaną umiejętno-  
ścią i zostaje uznana za prawdziwą. Opcjonalnie,  
gracze mogą wydawać fuksy, by przerzucić ten test  
(zachowując oczywiście najlepszy wynik).

O ile jednak wszyscy gracze są świadomi, jakie  
informacje zostały podane (dzięki czemu mogą  
one być ze sobą związane i stworzyć spójną ca-  
łość), postacie niekoniecznie muszą te informa-  
cje posiadać. Jeżeli więc gracz po przetestowaniu  
Hazardu powie, że na drugiej planecie od gwiaz-  
dy istnieje wielka organizacja umożliwiająca grę  
o każdą stawkę, nawet prywatne planety, może  
przy tym zdecydować, że nie poinformuje o tym  
postaci pozostałych graczy, o ile nie będzie to po-  
trzebne (na przykład ze względu na uzależnienie  
od hazardu innego członka drużyny).

Kolejność podawania informacji rozstrzygnij-  
cie, rozdając karty – nie stosujcie jednak zasad  
przewag wpływających normalnie na inicjatywę,

zaś joker – choć dalej umożliwia podanie infor-  
macji przed innymi graczami – nie daje standar-  
dowej premii +2 do wyniku.

### Przykłady:

*Wiedza o astronomii (sukces):* układ składa się  
z sześciu planet, w tym dwóch zamieszkałych  
przez ludzkość;

*Wiedza o technologii (dwa przebicia):* miesz-  
kańcy układu żyją w prymitywnych warunkach.  
W dodatku czują ogromny szacunek do wysoko  
stechniczowanych jednostek. Co więcej, wokół  
drugiej planety od gwiazdy dryfuje stara, opusz-  
czona konstrukcja kosmitów – nikt nie wie, jak się  
dostać do jej wnętrza, a jedyna grupa, której się to  
udało, zniknęła bez śladu;

*Leczenie (porażka):* tylko nieliczne planety mają  
dostęp do zaawansowanej medycyny i jedynie naj-  
bogatsi jej używają (prowadzący sam rozstrzyga,  
czy to prawda);

*Pilotowanie (przebicie):* układ jest idealny na  
rozkręcanie ogromnych prędkości i gonitwy –  
praktycznie nie ma w niej asteroid. W dodatku;

*Przekonywanie (sukces):* postać zna istotną po-  
stać niezależną lub grupę nieznaczących błotek za-  
mieszkujących miasto, do którego drużyna zmie-  
rza;

*Wiedza o Hordzie (porażka):* Horda dotychczas  
nie mieszała się w sprawy mieszkańców (prowa-  
dzący sam rozstrzyga, czy to prawda);

*Walka (sukces):* dla mieszkańców o wysokiej  
randze świadczą umiejętności bojowe;

*Wiedza ogólna (sukces):* tutejsza rasa cechuje  
się dużą atrakcyjnością fizyczną.

## 8. GENERATOR SYSTEMU GWIEZDNEGO

Poniżej znajduje się generator umożliwiający szybkie stworzenie systemu gwiazdowego, który może stanowić tło scenariusza.

### 1. GWIAZDA

#### 1.1 Typ widmowy

Każda gwiazda reprezentuje pewien typ widmowy, który głównie określa jej wiek, temperaturę i skład. Rodzaj typu widmowego gwiazdy pomaga określić cechy systemu planetarnego obiegającego ją.

k10:

1 – typ A – barwa biała – od 7500 do 11 000 K  
– widmo zdominowane przez linie wodoru serii

Balmera, np. Syriusz i Wega; Gwiazdy bardzo gorące, zwykle bardzo młode.

Cechy:

- z racji wieku często nie zawierają układu planetarnego (-4 do losowania istnienia planet skalistych +2 do losowania pasa asteroid +2 do losowania istnienia gazowych olbrzymów w systemie);
- nietypowe znaleziska – duża ilość twardego promieniowania gwiazdy i gorąco powoduje korzystne warunki do powstawania egzotycznych materiałów (+3 do losowania egzotycznych materiałów);
- gorąco jak w piecu – silne promieniowanie jonizujące i wysoka temperatura powodują mniejszą szansę na powstanie życia na obiektach w układzie planetarnym (-2 do losowania istnienia życia);

2-4 – typ F – barwa żółtobiała – od 6 000 do 7500 K – linie serii Balmera słabną, pojawiają się linie metali neutralnych. Gwiazdy gorętsze i zwy-



kle młodsze od Słońca.

Cechy:

- z racji wieku często zawierają nieuksztalowany do końca układ planetarny (-2 do losowania istnienia planet skalistych +1 do losowania pasa asteroid +1 do losowania gazowych olbrzymów);
- sprzyjające warunki – planety typu F posiadają dobre warunki do powstania i podtrzymania życia (+1 do losowania istnienia życia);
- choć ilość twardego promieniowania gwiazdy jest mniejsza niż w przypadku gwiazd typu A, systemy gwiazd typu F również posiadają warunki korzystne dla powstawania egzotycznych materiałów (+1 do losowania egzotycznych materiałów);
- 5-6 – typ G – barwa żółta – od 5000 do 6000 K – liczne linie metali neutralnych, bardzo silne linie wapnia zjonizowanego, wyraźny spadek ilości światła w części fioletowej widma, np. Słońce.

Cechy:

- układ planetarny ukształtowany – z racji procesu ewolucyjnego w układach planetarnych gwiazd typu G często występują duże ilości obiektów (+1 do losowania istnienia planet skalistych, +1 do losowania pasów asteroidów);
- bogactwo życia – planety typu F posiadają optymalne warunki do powstania i podtrzymania życia (+2 do losowania istnienia życia);
- stan stabilny – ukształtowane planety i umiarkowana temperatura słońca nie sprzyjają powstawaniu egzotycznych materiałów (-2 do losowania istnienia egzotycznych materiałów);

7 – typ K – barwa pomarańczowa – od 3500 do 5000 K – silne linie metali niezjonizowanych, liczne pasma cząsteczkowe, np. Arktur. Powoli wygasające gwiazdy starsze od Słońca.

Cechy:

- układ planetarny w pełni ukształtowany – w układach planetarnych gwiazd typu G często występują duże ilości obiektów (+3

do losowania istnienia planet skalistych, +1 do losowania pasów asteroid);

- bogactwo mineralne – układy planetarne słońc typu K są zwykle stare i zawierają duże złoża metali ciężkich (+2 do losowania zasobności w złoża naturalne);
  - wypalone – planety układu gwiazdy K są wiekowe – wszelkie gwałtowne reakcje odpowiedzialne za powstawanie egzotycznych materiałów dawno się wypaliły (-4 do losowania istnienia egzotycznych materiałów);
- 8-0** – typ M – barwa czerwona – poniżej 3500 K, posiada pasma cząsteczkowe tlenku tytanu, np. Antale. Stare gwiazdy, niemal całkowicie wygasłe – emitują niewiele promieniowania.

Cechy:

- stabilny układ planetarny – w układach planetarnych słońc typu M często występują duże ilości obiektów (+3 do losowania istnienia planet skalistych, +1 do losowania pasów asteroid);
- ogromne bogactwo mineralne – układy planetarne słońc typu K są zwykle bardzo stare i zawierają niezwykle duże złoża metali ciężkich (+4 do losowania zasobności w złoża naturalne)
- zimno – słabe promieniowanie gwiazdy centralnej powoduje, iż życie rzadko rozwija się na planetach gwiazd typu M (-2 do losowania istnienia życia)
- skorupa – planety słońc typu M są zwykle zamrożone na kość i pozbawione źródła promieniowania (-6 do losowania istnienia egzotycznych materiałów)

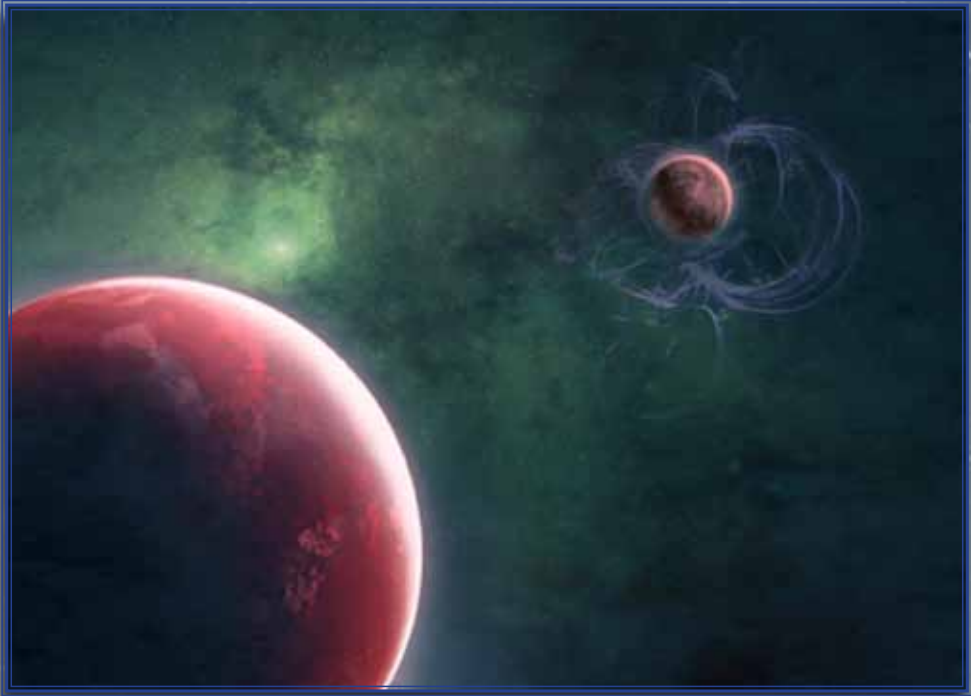
## 1.2 Rozmiar gwiazdy

Zdecydowana większość gwiazd to karły, pozostałe rozmiary stanowią margines. Rozmiar gwiazdy ma w generatorze głównie znaczenie estetyczne.

k10

1 – II\* Jasne olbrzymy - – bardzo jasne i masywne gwiazdy przy końcu swojego życia.

2 – III Olbrzymy – są to głównie niezbyt ma-



sywne gwiazdy przy końcu ich życia, które napu-  
chły do rozmiarów olbrzymia. Do tej kategorii za-  
liczamy także pewne masywne gwiazdy, które są  
dopiero na drodze do otrzymania statusu nadol-  
brzymia.

**3** – IV Podolbrzymy – gwiazdy, które dopiero  
zaczęły ewolucję do statusu olbrzymów lub nad-  
olbrzymów.

**4-9** – V Karły (gwiazdy ciągu głównego) –  
wszystkie normalne, spalające wodór gwiazdy ta-  
kie jak Słońce. Gwiazdy spędzają większą część  
swojego życia w tej kategorii, zanim przesuną się  
o rząd wyżej.

**0** – VI - – Białe karły – niewielkie (jak na ska-  
łę gwiazdową) obiekty; mała objętość powoduje  
dużą gęstość materii w gwiazdach tego typu.

\*Losowanie nie obejmuje typu I – nadolbrzy-  
mów. Są to gwiazdy niezwykle rzadkie i występują  
z częstotliwością jednej na milion. Jeśli MG uzna,  
że taka gwiazda pasuje do jego sektora, powinien  
zadecydować o jej umieszczeniu indywidualnie  
(należy tylko pamiętać, iż są to bardzo, bardzo

masywne i jasne obiekty).

## 2. UKŁAD PLANETARNY

Ten podrozdział stanowi główną część gene-  
ratora. Dzięki zasadom w nim zawartym może-  
cie stworzyć obraz całego systemu – od jego pla-  
net i innych obiektów, po złoża minerałów i osady  
ludzkie. Przy pomocy kilku rzutów kośćmi moż-  
ecie stworzyć zbiór inspiracji dla dokładniejsze-  
go opisanie systemu. Na razie, pominęliśmy tutaj  
zasady, dotyczące grawitacji – głównie dlatego, że  
musimy nad nimi popracować. Ale na pewno po-  
jawia się na stronie GRAMELA.

### 2.1 Gazowe olbrzymy

Są to planety, która nie posiadają stałej po-  
wierzchni, a skały nie stanowią znacznej części  
ich masy. Posiadają gęstą atmosferę, są zbudowa-  
ne głównie z gazu (najczęściej wodoru) lub lodu;  
mają zwykle niewielkie metaliczne, skalne lub

skalno-lodowe jądro. Cechą wszystkich takich obiektów astronomicznych jest ich bardzo duży rozmiar i stosunkowo mała gęstość (w porównaniu z planetami skalistymi). Często powstają na początku formowania się układu planetarnego.

### 2.1.1 Istnienie gazowych olbrzymów w systemie

k10

1-6 istnieje gazowy olbrzym w systemie

### 2.1.2 Ilość gazowych olbrzymów w systemie:

k10

1-3 1

4-5 2

6-8 3

9 4

0 5

Gazowe olbrzymy często posiadają satelity, czasem wielkości planety skalistej. Rzuć 1k10, aby określić, ile księżyców ma dany olbrzym gazowy (przerzucić asy).

Procedura losowania każdego z księżyców wykonuje się podobnie, jak losowania dla planety skalistej (2.3.3), z tym że rozmiar określa się o oparciu o następującą tabelkę:

2K10

2-8 – mikro (wielkości ziemskiego księżyca lub mniejszy) – niska grawitacja;

9-14 – mała (wielkości Merkurego) – 50% szansy na niską grawitację;

15-17 – przeciętna (Ziemia) – normalna grawitacja;

18-19 – duża – 50% szansy na wysoką grawitację;

20 – gigantyczna – wysoka grawitacja

## 2.2 Pasy planetoid

Obszar pokryty wielką ilością stosunkowo niewielkich odłamków skał i brył metalu znacznie mniejszych niż planety. Może zawierać bogate, stosunkowo łatwe do eksploatacji złoża metali.

2.2.1 Istnienie pasów asteroid w systemie k10

1-5 istnieje asteroidy w systemie

2.2.2 Ilość pasów planetoid w systemie: k10

1-4 1 pas

5-7 2 pasy

8 – 3 pasy

9 – 4 pasy

0 – 4 pasy + rzuć raz jeszcze

## 2.3 Planety skaliste

Typ planety, posiadającej skalną lub skalno-lodową powłokę jądra metalicznego. Charakteryzuje je duża gęstość (w porównaniu z gazowymi olbrzymami), stała powierzchnia i niewielka masa (do kilku-kilkunastu mas Ziemi).

### 2.3.1 Istnienie planet skalistych w systemie

k10

1-5 istnieje planety skaliste w systemie

2.3.2 Ilość planet skalistych w systemie:

Rzut 1k6

### 2.3.3 Planeta skalista tworzenie

#### 2.3.3.1 Rozmiar

k10

1 – mikro (wielkości ziemskiego księżyca) – niska grawitacja;

2-3 – mała (wielkości Merkurego) – 50% szansy na niską grawitację;

4-7 – przeciętna (Ziemia) – normalna grawitacja;

8-9 – duża – 50% szansy na wysoką grawitację;

0 – gigantyczna – wysoka grawitacja

2.3.3.2 Powierzchnia planety

2k10 (dominująca forma powierzchni – w nawiasach podano wartości do losowania powierzchni księżyców)

2 (2-4) lawa

2- 3 (5) pustynia (ok. 30-50°C)

4-6 (6) równiny (ok. 10-20°C)

7-9 (7) lasy (ok. 15-30°C)\*

10-12 dżungla (ok. 30-60°C)\*

13-15 bagno (20-50°C)

16-17 (8-9) woda (rzuc 80%+2k10% by określić, jaką część planety zajmują oceany – temp – 5-60°C)

18-19 (10-19) lód (temperatura -30°C)

20 (20) egzotyczna (np. lity kryształ, zamrożony amoniak, zastygła rtęć itp.)

\* Jeśli nie wylosowano śladów życia w systemie, możesz potraktować ten teren jako pustynię lub lód w przypadku księżyców.

### 2.3.3.4 Atmosfera

Wielkość planety, a atmosfera – małe planety zwykle nie posiadają przyciągania grawitacyjnego zdolnego do utrzymania gęstej atmosfery, zaś masywne planety, z silną grawitacją, częściej będą posiadać atmosferę gęstszą niż przeciętna. W związku z tym, w zależności od rozmiaru planety dodajemy modyfikator:

Mikro -4 do losowania atmosfery;

Mała -2 do losowania atmosfery;

Przeciętna brak modyfikatora;

Duża + 2 do losowania atmosfery;

Gigantyczna +4 do losowania atmosfery;

k10

0 Egzotyczna (kompletnie odmienna od ziemskiej – np. złożona z amoniaku, argonu, CO2)

1-4 Próżnia (konieczność używania ciężkich skafandrów, brak ochrony przed promieniowaniem)

5-6 Cienka (ludzie muszą używać lekkich skafandrów i masek tlenowych, bez maski człowiek udusi się w ciągu 2k10 minut, słaba ochrona przed promieniowaniem)

7-8 Normalna (atmosfera typu ziemskiego, przeciętna ochrona przed promieniowaniem)

9 Gęsta (skład atmosfery podobny do ziemskiego, ludzie mogą oddychać bez aparatów, choć muszą przyjmować regularnie leki w celu wyregulowania gospodarki gazowej organizmu, zasięg wszystkich broni zmniejszony o 1/3 – ze względu na opór ośrodka)

## 2.4 Istnienie życia w systemie planetarnym

### 2.4.1 Występowanie organizmów

Szansa na wylosowanie istnienia życia w systemie to 10% (czyli 1 na k10) plus 1 za każde 10 planet skalistych – do tego wlicza się też księżycy skaliste (czyli 1-10 planet skalistych zapewnia modyfikator +1, 11-20 PSk modyfikator +2 itd.) dodatkowo szansa jest modyfikowana przez bonusy za typ gwiazdy. Jeśli poziom szansy spada poniżej 0, oczywistym jest, że w tym systemie nie ma życia.

*Przykład: W systemie GII (żółty jasny gigant +2 bonus za gwiazdę), który zawiera łącznie 12 planet skalistych (w tym księżyców – modyfikator +2) bazowa szansa wynosi = 1 + 2 (za typ gwiazdy) + 2 (za liczbę planet) = 5. Czyli istnieje 50% szansa, że gdzieś w systemie istnieje życie.*

#### 2.4.1 Skład biocenozy

k10

1-3 Prymitywny – najprostsze bakterie, generalnie prymitywne organizmy jednokomórkowe – tak naprawdę trudne do wykrycia;

4-6 Prosty – glony, pierwotniaki pierwsze organizmy wielokomórkowe – nadal bardzo prymitywne; Prymitywna budowa nie oznacza, że w sprzyjających warunkach organizmy nie oparowały znacznej części planety tworząc jednorodne kolonie – stosunkowo niewielkie zróżnicowanie gatunkowe;

6-8 Typowy – zaawansowane formy wielokomórkowe – wyraźny podział na zwierzęta i rośliny, początki bogatego ekosystemu planetarnego, wszelkie formy fauny i flory możliwe, jednak bez znacznego zasięgu występowania czy różnorodności;

9-0 Zaawansowany – duża różnorodność form życia, w tym zaawansowanych wielokomórkowców – organizmy żywe pokrywają całą planetę i można je odnaleźć w każdej niszy ekologicznej od kraterów czynnych wulkanów po tereny pokryte wieczną zmarzliną – przykładem jest Ziemia.

## 2.5 Złoża naturalne systemu gwiazdowego

### 2.5.1 Typowe złoża naturalne

Zwiadowcy kompanii górniczych, czy to wolni strzelcy, czy etatowi pracownicy korporacji, poszukują głównie cennych i unikalnych minerałów, których koszt wydobycia i transportu zrównoważy wysoka cena na rynkach zbytu. Są to głównie tzw. metale ziem rzadkich oraz pozostałe pierwiastki rozszczepialne. Ponadto wolfram, platyna, złoto, a nawet bardziej pospolite jak kadm, nikiel, czy rtęć. Opłacalność wydobycia złoża wynika z wielu czynników, takich jak odległość od najbliższego rynku zbytu, łatwość dostępu do złoża etc. Ponieważ nie piszę podręcznika młodego górnika, uprościmy nieco losowanie zasobów systemu, określając jedynie, jaką cenę odkrywcy mogą uzyskać w przybliżeniu za sprzedanie informacji o złożach w danym systemie (która jest oczywiście uzależniona od bogactwa odkrytych zasobów).

#### K10

**1-2** – pustka – po przeszukaniu systemu okazuje się, że albo jest on do cna wyeksploatowany, albo zawiera minerały niewarte wydobycia – za takie informacje należy się nic lub niewarte wzmianki grosze;

**3-5** – ubogie lub pospolite złoża – 100-1000\$ (wersja losowa k10x100\$)

**6-8** – przeciętne złoża 1000\$-6000\$ (wersja losowa k6x1000\$)

**9-10** – bogate złoża 2000\$-12000\$ (wersja losowa 2k6x1000\$)

**11+** – wyjątkowo bogate 10 000\$ – 100 000\$ (wersja losowa k10x 10 000\$)\*

\* Raczej nie uda się wyrzucić 11+ na kostce k10, nie jest to jednak błąd, a odzwierciedlenie faktu, że wyjątkowo bogate źródła minerałów występują w określonych systemach gwiazdowych (dających bonus do losowania zasobności w minerały), lub są skutkiem wyjątkowego farta – wyrzucenia asa na kości i dorzut do wyrzuconej 10.

#### 2.5.2 Egzotyczne materiały

Istnieje szansa na występowanie egzotycznych materiałów modyfikowana przez cechy specjalne

gwiazdy systemowej – rzucasz k10, wynik 8 lub więcej oznacza, że w systemie znajdują się nietypowe znaleziska (przerzucasz się asy).

Obecność tych nietypowych minerałów daje dodatkową premię 2k10x100\$ do wartości złóż w systemie. Egzotyczne materiały mają za zadanie dodanie kolorytu danemu systemowi, nadanie mu rysu indywidualnego, mogą też stanowić pretekst do przygody.

#### K10

**1** – materiały rozszczepialne;

**2** – rudy metali ziem rzadkich;

**3** – nieoszlifowane kryształy;

**4** – złoża kamieni szlachetnych;

**5** – rzadkie rośliny;

**6** – niezwykle zwierzęta;

**7** – nietypowe, odurzające substancje chemiczne;

**8** – ruda nowego, niezwykle odpornego metalu;

**9** – niezwykle malownicze zjawiska naturalne, które mogą przyciągnąć turystów z całej galaktyki;

**10** – ruiny porzuconej stacji badawczej, w których można odnaleźć nośniki z cennymi danymi naukowymi;

### 2.5.3 Unikalne znaleziska w systemie

Poza typowymi (choć rzadko występującymi) znaleziskami odkrywcy poszukują wygranej na loterii – materiałów lub znalezisk tak egzotycznych i unikalnych, że występują jedynie w jednym na kilkaset systemów. Te nietypowe zjawiska powodują, że każdy system zawiera potencjalny ukryty skarb. Nie podlegają losowaniu, lecz decyzji MG – trzeba pamiętać, że są unikatowe i powinny występować maksymalnie kilka razy w całym sektorze. Nie wszystkie znaleziska są cenne, trafiają się też bezcenne z punktu widzenia kultury lub nauki, nieprzeliczalne na gotówkę lub niezbywalne ze względu na swój charakter czy rozmiar.

## 2.6. Obecność ludzi w systemie

Po wielu tysiącach kolonizowania galaktyki osiedla ludzkie można spotkać w wielu systemach.



I to nie tylko pełnoprawne kolonie planetarne, ale również wszelkiego typu niewielkie przyczółki cywilizacji.

### **2.6.1 Szansa na istnienie osiedla ludzkiego w systemie – wynosi to 30% (czyli 1-3 na k10).**

Powyższa szansa bazowa może być modyfikowana, jeśli dany sektor jest szczególnie gęsto zaludniony / kolonizowany od długiego czasu. Z drugiej strony, jeśli jest to dopiero odkrywane pogranicze i ludzie od niedawna poznają tę przestrzeń – szansa na napotkanie kolonii może być dużo mniejsza.

### **2.6.2 Wielkość osiedla znajdującego się w systemie**

K10

1-5 – małe (k10x10 ludzi) niewielka, orbitalna stacja badawcza; automatyczna stacja zaopatrzeniowa dalekiego zwiadu;

6-8 – średnie (2k10x100) baza piratów, kryjów-

ka przemytników, baza wojskowa, typowa kolonia górnicza;

9-0 – duże (2k10x1000) samowystarczalna kolonia, duża kolonia przemysłowa

### **2.6.3. Przynależność**

1 – piraci, lokalni bandyci;

2 – przemytnicy, niezależni kupcy;

3 – osada jednej z pangalaktycznych korporacji (np. Infinity);

4 – niezależna kolonia;

5 – kolonia jednego z pobliskich systemów (wybierz najbliższy skolonizowany układ, jeśli jest kilka, jest to kolonia największego i najbardziej rozwiniętego układu);

6 – kolonia uchodźców wojennych z lokalnego konfliktu zbrojnego;

7 – kolonia uchodźców przed potworami Hordy;

8 – kolonia ufundowana przez lokalny ród szlachecki (społeczeństwo feudalne);

9 – osada założona przez jeden z syndykatów przestępczych;



10 – osiedle wyznawców Mrocznych Bogów (oczywiście zakamuflowane, oficjalnie kolonia niezależna).

- 3 – górnicza;
- 4 – przetwórstwo (żywności lub minerałów z podstawowych na półprodukty);
- 5 – badawcza;
- 6 – handlowa.

#### 2.6.4 Typ

Definiuje główny rodzaj pracy wykonywanej w danej osadzie.

K6

- 1 – rolnicza;
- 2 – przemysłowa;

