



ParaŚwiaty

Paweł Bogdaszewski

Sample file

Patroni medialni



Erpegowy Codziennik



ParaŚwiaty

Paweł Bogdaszewski

Gra fabularna o odkrywaniu nieznanego,
przeznaczona do rozegrania na mechanikach uniwersalnych

Spis Treści

Rozdział 1: Opis i Zasady	7
Opis	8
ZASADY	9
Rozdział 2: Fabula	13
Rozdział 3: Statek – załoga	19
Rozdział 4: Uprawnienia	23
Rozdział 5: Obce światy	31
Rozdział 6: Budowanie światów	41
BUDOWANIE ŚWIATÓW	42
PRZYKŁADY STWORZONYCH ŚWIATÓW	44
Rozdział 7: Tworzenie scenariuszy	47
TWORZENIE SCENARIUSZY	48
PODSTAWOWE WZORCE SCENARIUSZY	49
Rozdział 8: Suplement	53

Autor: Paweł Bogdaszewski

Korekta: Maciej Sznurkowski

Ilustracje: Michał Gralak i Piotr Koziół

Skład: Paweł Jakub Domownik

Liczne uwagi i poprawki (chronologicznie): Marek Golonka, Marcin Sztymelski, Arkadiusz Szunejko, Przemysław Pszczoliński, Witold Krawczyk, Maciej Sznurkowski, Łukasz Kołodziej, Karol Ulatowski, Kamila Zalewska-Firus, Tytus Rduch, Jakub Zapata
Dziękuję Wam, bez Was PŚ nie miałyby sensu.



Uwaga: Temporalny ryft czasoprzestrzenny

Poniższe dwie strony umieszczone są na samym początku, by podczas gry ułatwić MG szybkie odnalezienie tych informacji. Jeśli to Twoje pierwsze spotkanie z ParaŚwiatami, zignoruj je na razie i zacznij od rozdziału pierwszego.

Tabela skoków:

I. Klimat

- 1 Piekielny
- 2 Lodowaty
- 3 Umiarkowany
- 4 Zimny
- 5 Upalny
- 6 Ustabilizowany

II. Biosfera

- 1 Woda
- 2 Podziemia
- 3 Wyżyna
- 4 Góry
- 5 Nizina
- 6 Niebo

III. Fauna i flora

- 1 Brak
- 2 Dominująca
- 3 Groźna
- 4 Umiarkowana
- 5 Upadająca
- 6 Ujarmiona

IV. Poziom cywilizacji

- 1 Niska lub brak
- 2 Mieczy i stali
- 3 Retro
- 4 Dzisiejsza
- 5 Futurystyczna
- 6 Transhuman

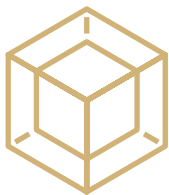
V. Stan cywilizacji

- 1 Postapo
- 2 Upadek
- 3 Teokracja
- 4 Feudalizm
- 5 Kapitalizm
- 6 Socjalizm

VI. Ludzkość cywilizacji

- 1 Inni (*Parasitus prudens*)
- 2 Niebiałkowi
- 3 Pecusowie (*Vespin Pecus*)
- 4 Ludzie (*Homo Sapiens*)
- 5 Alphusowie (*Homo Alphas*)
- 6 Vespiniowie (*Vespin Sapiens*)

VII. Anomalia



Skok

Rzuć siedem razy k6, by ustalić parametry skoku. Sześć pierwszych liczb odpowiada kolejnym parametrom, siódma liczba oznacza anomalię: ujmij w nawias jedną z sześciu liczb – tę odpowiadającą siódmemu rzutowi.

Uprawnienia:

Każdy poziom uprawnień „kontrola skoku” (patrz rozdział Uprawnienia) pozwala ustalić jeden wynik rzutu kością przed rzuceniem pozostałymi kośćmi. Uprawnienie szóste jest wyjątkowe i nie pozwala zmienić żadnego z parametrów, jednak pozwala wybrać, usunąć lub dodać anomalię.

Zapis:

Każdy parametr wylosowanego lub wybranego świata zapisuje się jako cyfry arabskie, po kolei według cyfry rzymskiej przyporządkowanej danemu parametrowi. Anomalię (siódmy rzut) zapisuje się jako nawias (X) i przyporządkowuje jednej z sześciu wcześniej wylosowanych liczb.

Np. wyniki rzutów to: 6, 5, 4, 3, 2, 1, 4, a zapis danejgo świata to: 6.5.4.(3).2.1.

Przykład losowania skoku:

Kończy się sesja, gracze posiadają poziom uprawnień 2.

Pozwala im to wybrać dwa parametry skoku.

Postanawiają, że wybiorą parametr IV oraz parametr VI. Oba ustalają na poziom 6, ponieważ na ostatniej sesji parametry te wynosiły właśnie 6 i gracze chcą zobaczyć, jakie elementy odwiedzonego świata się powtórzą, by lepiej zrozumieć, co znaczy każda z liczb.

Gracze biorą kości k6 i rzucają po kolei.

Rzucają na parametr I: rzut wynosi 5, zapis świata to na razie: 5.X.X.X.X.X.

Rzucają na parametr II: rzut wynosi 2, zapis świata to na razie 5.2.X.X.X.X.

Rzucają na parametr III: rzut wynosi 4, zapis świata to na razie 5.2.4.X.X.X.

Parametr IV zgodnie z ustaleniami to 6, zapis świata to na razie 5.2.4.6.X.X.

Rzucają na parametr V: rzut wynosi 6, zapis świata to na razie 5.2.4.6.6.X.

Parametr VI zgodnie z ustaleniami to 6, zapis świata to na razie 5.2.4.6.6.6.

Pozostaje rzucić na anomalię: rzut wynosi 4 – czwarty parametr jest anomalią. Parametry świata ostatecznie to:

5.2.4.(6).6.6.

Błysk, statek skacze w przestrzeni, sesja kończy się. MG bierze zapisany wynik i przygotowuje przygodę oraz świat, w którym wylądują bohaterowie na kolejnej sesji.

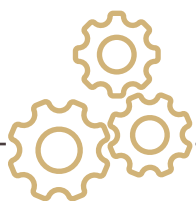


Sample file

Rozdział 1:

Opis i Zasady





Opis

Inspiracje:

Wehikuł Czasu, Sliders, Doctor Who, Star Trek, Stargate

ParaŚwiaty to kampania w siedmiu odcinkach w konwencji science-fiction, łączących cechy klasycznych fabuł i sandboxa. Bohaterowie gry przemieszczają się między alternatywnymi wersjami Ziemi, starając się zapanować nad międzywymiarową maszyną. Z każdą podróżą zdobywają większą wiedzę i możliwości kontroli tego procesu, by wreszcie osiągnąć możliwość w pełni kontrolowanego wędrowania między alternatywnymi wymiarami.

Domyślnie bohaterami ParaŚwiatów są badacze – mający dobre intencje i ciekawi świata ludzie, zmuszeni zmagać się z sytuacją, która nie jest w pełni pod ich kontrolą. ParaŚwiaty przewidziane są dla grupy dwóch do pięciu graczy i jednego mistrza gry.

Mechanika skoków

Każda sesja ParaŚwiatów to zwykle jeden skok (czyli wizyta w jednym z alternatywnych wymiarów). Na koniec każdej sesji gracze rzucają kośćmi sześciocienymi, tworząc parametry kolejnego świata, do którego się udadzą – MG porównuje wyniki z tabelą (znajdującą się na początku podręcznika) i przygotowuje przygodę. **Gracze NIE otrzymują bezpośrednio informacji na temat znaczenia konkretnych parametrów**, więc ważną częścią kampanii jest próba zrozumienia, co oznaczają.

Na koniec każdego Odcinka gracze zdobywają władzę nad jednym kolejnym rzutem (patrz rozdział Uprawnienia), mogą więc na podstawie odwiedzonych światów wnioskować, co oznacza każdy wynik, i postarać się sterować maszyną z coraz

Kampania przygotowana jest na minimum siedem etapów, nazywanych tutaj Odcinkami w nawiązaniu do serialowych inspiracji. Podczas każdego z nich bohaterowie powinni wziąć udział w jednym do trzech skoków, a na koniec Odcinka zwiększyć swoje uprawnienia jako załoga statku. Zwykle każda sesja powinna zawierać jeden skok, by pozwolić MG w spokoju przygotować kolejne miejsce, do którego udadzą się bohaterowie przy następnym spotkaniu. W rozdziale Suplement znajdują się również informacje dotyczące prowadzenia ParaŚwiatów jako krótszej kampanii.



większą precyzją. Zadaniem MG jest przygotować odwiedzane światy oraz wyzwania stojące przed bohaterami – bez obaw, niniejszy dokument zawiera dużo podpowiedzi przydatnych przy tworzeniu takich światów i przygód.

Podstawy fabuły

Bohaterowie – naukowcy i badacze – pozornie przypadkowo otwierają wrota starożytnego artefaktu. Artefakt, który okazuje się statkiem międzywymiarowym, uruchamia się i przenosi wraz z bohaterami do obcego świata. Na miejscu pokładowa AI, która wpuściła bohaterów jako uzupełnienie załogi, wyznacza im misję niezbędną, by skoczyć dalej. Może to być odnalezienie przedmiotu potrzebnego w naprawie statku, artefaktu obcej rasy, nowego członka

załogi, uwolnienie z niewoli miejscowych czy choćby wystawienie statku na światło – cokolwiek, McGuffin pchający bohaterów w nieznane. Na koniec sesji maszyna skacze dalej i cykl się powtarza. Bohaterowie nie podróżują jednak sami. Poza nimi poprzez światy wędruje również część oryginalnej załogi, a pokładowa AI stara się manipulować załogantami.

Mechanika

ParaŚwiaty są modułem bezsystemowym, przygotowanym do przygodowych systemów uniwersalnych*. Wymagają postaci graczy o przyzwoitym, jednak nie bardzo wysokim poziomie kompetencji i zasad pozwalających na przygody wypełnione wyzwaniami fizycznymi, negocjacjami, badaniami i walką.

*Przykładem takich systemów może być Genesys wydawnictwa FFG, Savage Worlds wydawnictwa Gmel czy Fate Core od wydawnictwa Hengal.

Zasady skoków międzywymiarowych

Światy

Każdy odwiedzony świat jest alternatywną Ziemią. Panują na nim warunki nadające się do życia (można oddychać oraz zdobyć wodę i pożywienie), a grawitacja jest w okolicach jednego G. AI statku kieruje skoki tylko w taką przestrzeń, w dodatku statek skacze zwykle w miejsca zamieszkane przez jedną z sześciu wybranych ras rozumnych. Fabularnie z obliczeń wynika, że takie parametry skoku dają największe szanse na powodzenie misji, w grze daje to zdatne do prowadzenia scenariusze. Domyślnie parametry współczesnej Ziemi (a konkretnie Europy Zachodniej) to 3.5.5.4.5.4, jednak jeśli gracze zrozumieją znaczenie parametrów i ustalą inaczej, nie warto wchodzić w światopoglądowe dyskusje i należy zaakcep-

tować ich interpretację. Identyczny wynik parametrów zawsze kieruje BG do tego samego świata i miejsca w tym świecie. Statek może przybyć do celu zarówno w kilka chwil, jak i w wiele lat po tym, jak ostatni raz go opuścił, ale nie cofa się w czasie.

Maszyna

Statek, trafiając do nowego miejsca, uruchamia systemy maskowania. Z zewnątrz przypomina spłaszczoną jajowatą strukturę, bez szczelin czy wejść, ale o kolorze i teksturze otoczenia. Takie kosmiczne jajo powinno rzucać się w oczy, jednak większość cywilizacji (szczególnie tych prymitywnych) ze względu na to, jak statek oddziałuje na percepcję, uznaje go za naturalny fragment



krajobrazu. Cywilizacje na każdym stopniu rozwoju poniżej nowoczesnej praktycznie nie mają możliwości rozpoznania, z czym dokładnie mają do czynienia. Niemal dla wszystkich statek jest niemożliwy do prostego otwarcia. Jest też niezwykle odporny – znosi niemal dowolne ciśnienie oraz uderzenia broni i wpływ środowiska naturalnego poza warunkami ekstremalnymi (w rodzaju eksplozji ładunku jądrowego, długotrwałego wiercenia, ognistych burz czy skrajnego mrozu). Wewnątrz statek tworzy bezpieczne i sterylne warunki dla homeostazy organizmu, zapewniając izolację od zewnętrznego środowiska. **Statek ma być stałą częścią przygody, jej początkiem i końcem: zagrożenie dla niego może być pretekstem dla scenariusza, doradzam jednak MG obchodzenie się z nim oszczędnie.** To cały świat BG i autorytarne niszczenie go może dawać odczucie grania nie fair.

Energia do skoku

Maszyna potrzebuje dwóch ziemskich dni ekspozycji na promienie słoneczne, aby naładować akumulatory*. Sama ener-

*W naszym świecie różnice w oświetleniu w zależności od pory dnia czy poziomu zachmurzenia są ogromne (np. od 0,2 lx do 110.000 lx), nie biorąc pod uwagę nawet szerokości geograficznej, tak więc ten element lepiej zostawić wyczuciu MG niż skomplikowanym obliczeniom.

Niech czas naładowania akumulatorów oparty będzie na subiektywnym osądzie i pożądanym tempie przygody. Warto pamiętać o z pozoru prozaicznej sprawie: nocą ekspozycja na światło jest nikła, jednak nadal istnieje. Oznacza to, że scenariusz, w którym okręt osiągnie gotowość do skoku po kilku miesiącach pozornie całkowitego mroku, jest więc nadal możliwy.

gia nie jest jednak jedyną przyczyną takiego działania. Absorpcja promieni słonecznych pozwala maszynie lepiej dopasować się do świata, w którym będzie przełamywać bariery rzeczywistości, utatwiając sam proces.

Reaktory fuzyjne statku, mimo że zwykle zarezerwowane do innych witalnych systemów okrętu, są w stanie wyprodukować dość energii, by dokonać licznych skoków nawet w kompletnej ciemności. Akumulatory można również naładować innymi nośnikami energii. Nie jest to jednak wskazane. Takie działanie może skończyć się skokiem awaryjnym i powinno być zarezerwowane dla sytuacji ekstremalnych.

Ładowanie akumulatorów to pretekst, by zatrzymać BG w kolejnych światach na dłużej. Zapewnia przynajmniej dwudniowy pobyt bohaterów na każdym ze światów oraz umożliwia przeprowadzenie scenariusza na podstawie wzorca W ciemności.

Załoga

Załoga okrętu musi stanowić dokładnie siedem osób – w innym przypadku protokoły statku blokują skok. Umożliwia to przeprowadzenie scenariusza na wzorcu Nowy załogant oraz uzasadnia sporą część fabuły (jest przyczyną obecności BG na statku). Uniemożliwia też przewożenie obcych ras na pokładzie – chyba że BG przekonają pokładową AI, że ta rasa rozumna to tak naprawdę zwierzę, a więc ładunek – warto pamiętać jednak, że to pojazd zaprojektowany do utrzymania w komfortowych warunkach siedmiu załogantów i większe grupy czy ładunki mogą wywołać sprzeciw AI.

Staza

Pokładowa AI – dopóki tej roli nie przejmie medyk (patrz rozdział Uprawnienia) – ma możliwość wprowadzenia każdego z obecnych na pokładzie załogantów w stazę. Jest to zawieszenie istoty w strefie spowolnionego czasu, ekstremalnie hamującej postrzeganie i procesy życiowe. AI dokonuje tego regularnie i rutynowo, choć dla nowej

załogi może być to niezauważalne. Oto sytuacje, w których AI wykorzystuje własne uprawnienia do wprowadzenia bohaterów w stazę:

Skok – podczas każdego przemieszczania się między wymiarami cały pokład statku wprowadzony zostaje w stazę. Samo przemieszczanie się między wymiarami trwa od kilku godzin do wielu dni, jednak z punktu widzenia załogi jest to ułamek sekundy.

Zagrożenie życia załogi – niemal śmiertelnie ranni, ciężko chorzy czy w inny sposób poddani zagrożeniu życia członkowie załogi są umieszczani w stazie i leczeni w sali medycznej.

Tajność – na chwilę przed skokiem i po skoku załoga zostaje umieszczona w stazie. AI kontroluje moment wybudzenia. Rozdziela tym samym działania dwóch grup załogi, opóźniając o kilka minut zniesienie stazy BG, a przyspieszając umieszczenie ich w stazie przed skokiem – co przy współpracy AI oraz Alphusów na początku kampanii może skutecznie zapobiec spotkaniu się obu grup.

Skok awaryjny

Nie zawsze bohaterowie dadzą radę wypełnić misję. Statek jest o krok od zguby, został nieumiejętnie naładowany obcym paliwem, zabrakło załoganta lub też bohaterowie chcą opuścić odwiedzany świat z dowolnej innej przyczyny. Następuje wtedy skok na ślepo, czyli **skok awaryjny**. AI okrętu dokonuje pośpiesznych obliczeń i próbuje przełamać bariery rzeczywistości bez pełnej synchronizacji – **nie ma możliwości wyboru żadnej z kości, a na anomalie rzuca się dwa razy***. Wykonanie dwóch skoków awaryjnych z rzędu jest skrajnie niebezpieczne i wymaga trzech rzutów na anomalie. Każdy skok awaryjny powoduje uszkodzenia okrętu. Po skoku awaryjnym scenariusz powinien

*Wylosowanie dwóch takich samych anomalii oznacza katastrofalny w skutkach błąd koordynatów. Rozdzierając struktury rzeczywistości, nieprzygotowany okręt doznaje licznych uszkodzeń: jego ostony pękają, a systemy wewnętrzne jeden po drugim zawodzą. Staza zostaje wyłączona, wszelkie systemy alarmowe zostają uruchomione, a załoga wysłana do gorączkowych napraw. Może to stanowić pretekst do przygody na pokładzie opartej na ratowaniu własnego życia oraz okrętu, a następnie scenariusz, w którym bohaterowie muszą spędzić więcej czasu w kolejnym świecie, by umożliwić samonaprawę okrętu.

być oparty na wzorcu Artefakt (wymagany do napraw) lub Nowy załogant (jeśli brakuje członka załogi lub ktoś zginął w związku z awarią).

Niszczyciel Światów

Przedzierając się przez struktury rzeczywistości, okręt wyzwala ogromne ilości entropii, z której część uwięziona zostaje w jego ostonach. Jeśli zostanie uwolniona z oston inaczej niż między wymiarami, może stać się bronią masowego rażenia, zdolną niszczyć ekosystemy i cywilizacje. Zwie się ją Niszczycielem Światów. To, ile entropii zostanie przekierowane do opuszczonego świata, zależy od ustawień Systemów Obronnych (tak formalnie nazywany jest moduł Niszczyciel Światów). Istnieje ich siedem poziomów.

Poziomy niebojowe (entropia zostaje zarówno uwięziona w ostonach, jak i przekierowana międzywymiarowo):

1. Nieszkodliwy i niezauważalny.
2. Odrzucający w najbliższym otoczeniu. Zwykle wykorzystywany przez AI do oczyszczenia powierzchni okrętu.



Poziomy bojowe:

3. Będący zagrożeniem w najbliższym otoczeniu, porównywalny do eksplozji granatu obronnego.
4. Będący zagrożeniem rzędu 5-tonowego ładunku wybuchowego (burząca bomba lotnicza, zdolna do zniszczenia dużego budynku i jego otoczenia).
5. Porównywalny do małego, 20-tonowego ładunku jądrowego zdolnego zniszczyć dzielnicę miasta (walizkowa bomba atomowa).
6. Porównywalny do 20-kilotonowej bomby zdolnej do zniszczenia niewielkiego miasta (bomba zrzucona na Hiroszimę).
7. Porównywalny do eksplozji bomby termojądrowej o mocy ponad pięćdziesięciu megaton, zdolnej zniszczyć duże miasto i zagrozić całym cywilizacjom (Car-bomba).

Okręt uruchamia system Niszczyciela Światów zarówno podczas każdego ze skoków, jak i na rozkaz kapitana o odpowiednim poziomie uprawnień. Jeśli kapitan uruchomi ten moduł na którymś z poziomów bojowych (3-7) w innym momencie niż podczas skoku, entropia uwięziona w ostonach okrętu zostaje zużyta, a Niszczyciel Światów podczas opuszczania tego świata działać będzie na poziomie 1, by ułatwić maszynie uwięzienie w ostonach kolejnej dawki niszczycielskiej mocy. **Domyślnie systemy Niszczyciela Światów ustawione są na poziom 4***. Kapitan o poziomie uprawnień 4 może zmieniać te ustawienia (oraz zostaje poinformowany o ich uruchamianiu), jednak nigdy nie może ustawić systemów na poziom wyższy niż jego poziom uprawnień. Entropijna energia jest niebezpieczna również dla okrętu (i nie może stanowić paliwa dla mniej destrukcyjnych jego systemów) – mniejsze dawki mogą być pomijalne, jednak uruchamianie Systemów Obronnych (w tym

podczas skoku) poziomu powyżej czwartego może naruszyć struktury maszyny:

- Poziom 5: ryzyko uszkodzenia – 33%.
- Poziom 6: ryzyko uszkodzenia – 66%.
- Poziom 7: ryzyko uszkodzenia – 99%.

Z racji paranoicznych ustaleń konstruktorów maszyny informacje na temat szczegółowego działania (ale nie samego faktu uruchamiania zarówno podczas skoku, jak i na komendę) są tajne i dostępne jedynie kapitanowi o poziomie uprawnień 6 i wyższym – możliwe jest więc, że kapitan zostanie poproszony o ustawienie poziomu Systemów Obronnych, nie dysponując wiedzą o pełnych konsekwencjach takiej decyzji.

* Wątek zniszczenia okolicy, z której skacze maszyna, może być dla wielu grup dość ryzykowny.

Został tu umieszczony, by dodać tragizmu i pikantnego szczegółu – BG posługują się maszyną o niemal nieograniczonej mocy destrukcji, nie wiedząc początkowo, ile zniszczenia przynoszą. To tragiczna historia w stylu kolonizatorów przynoszących choroby do nowego świata, wynalezienia dynamitu, opanowania energii atomu czy nierozważnego użycia technologii obcych.

Warto jednak pamiętać, że okręt materializuje się zwykle na uboczach i pustkowiach, a nie w centrach osad inteligentnych gatunków, a domyślny poziom Niszczyciela Światów to 4, a nie 7.

Nie jest to wątek dla wszystkich drużyn – raczej dla tych, które godzą się na sytuację, w których nie zawsze wszystko jest pod ich kontrolą.

Przed pierwszą sesją warto zapisać graczy wprost, czy odpowiada im taki styl gry, i jeśli nie, ustawić domyślny poziom Niszczyciela na 2.

Sample file

Rozdział 2:

Fabula