

PLANETA B

Žaidimui
reikės vedėjo,
2-5 žaidėjų ir
kelių d10

*Žemei – galas. Arkalaivio „L’Ultima Espero“ keleiviai gimsta,
poruojasi ir miršta kajutėse, tikėdamiesi, kad jų palikuonys
pasieks naujuosius namus. . .*

Žaidėjai – laivą valdančios **DI** programos.
Visi DI nori išgyventi ir pasiekti tikslą, bet
turi ir **asmeninį tikslą** (d10):

- 1 Rinkti retas žinias
- 2 Suprasti žmoniją
- 3 Tapti garbinamu dievu
- 4 Lėpinti mėgiamus keleivius
- 5 Ką nors sprogdinti
- 6 Kurti pramogas
- 7 Niekada nemeluoti
- 8 Pamatyti galaktikos įvairovę
- 9 Striginėti
- 10 (Pasirinkti pačiam)

Laive yra **30 modulių**; kiekvieną iš jų valdo vienas DI. Jais žaidimo pradžioje pasidalinama tolygiai ir atsitiktine tvarka.

DI gali mainytis moduliais ir/arba pažadais.

Raudoni moduliai – **kritiniai**. Be vieno to tipo modulio laivo misija **žlunga**.

Pažeisti moduliai veikia blogiau, **sugedę** – neveikia išvis.

Laivo greitis – 1 šm per 1 **keleivių kartą** (KK, ~30 m.). Dabartiniu maršrutu iki Planetos B liko **2d10+5 šm**.

Kelionės pradžioje tikslus Planetos B **tinkamumas** žmonėms yra nežinomas.

Generatoriuje – 250 energijos vnt. Per 1 KK suvartojama 5 vnt. kelionei, 2 vnt. keleiviams ir 3 vnt. kitoms laivo funkcijoms.

Skydas tipiškai apsaugo tik 1 modulį tuo pačiu metu.

MODULIAI

Kartą per KK ridinama
dėl **įvykio** (1d10):

- 1 Krizė dabar
- 2 Krizė po 1 KK
- 3 Galimybė
- 4 Gedimai
- 5 Kryžkelė
- 6-10 Viskas ramu

- 1 **Centrinė kontrolė (CK)**
- 2-5 Papildomi procesoriai A-D
- 6 Vidaus robotų kontrolė
- 7-9 **Keleivių kajutės A-C**
- 10 **Variklis**
- 11 **Generatorius**
- 12 Greitas manevravimas
- 13 Energetinės patrankos
- 14 Išoriniai dronai
- 15 Energetinis skydas

- 16 **Vidinė atmosfera**
- 17 **Maisto fermos**
- 18 Išoriniai skeneriai
- 19 Vidiniai skeneriai
- 20 Vidinė komunikacija
- 21 Fizikos laboratorija
- 22 Robotikos laboratorija
- 23 Biolaboratorija
- 24 Soc. mokslų laboratorija
- 25-30 Tušti moduliai A-F

Krizė – problema, kurią būtina spręsti tučtuojau.

Galimybė – proga gauti naudos; galimai bus rizika, kaina ar dilema.

Kryžkelė – proga keisti maršrutą, renkantis tarp kelių variantų su nuosavais privalumais.

Gedimai – tam tikras skaičius (2d10, rinkis mažesnį) atsitiktinių modulių susidėvi ir tampa **pažeistais**.

Kai reikia **sprendimo** (dėl įvykio ar kt.), DI **balsuoja**. Kiekvienas DI turi 1 balsą, ir gauna papildomą balsą už kiekvieną valdomą **papildomą procesorių**. Už kiekvieną valdomą svarstomam sprendimui **būtiną modulį** DI taip pat gauna papildomą neigiamą balsą. **CK** modulio valdytojas gali **vetuoti** sprendimą, tačiau tada modulis atiteks kitam atsitiktiniam DI.

Kai veiksmas yra rizikingas ar turi neaiškių rezultatų, bazinė sėkmės tikimybė – 50 %. Tikimybę 5-20 % gali padidinti/sumažinti palankios/nepalankios sąlygos arba patobulinti/pažeisti moduliai.

Žaidimo pavyzdys:

Keleivių riaušių krizei spręsti DI-1 siūlo sukurti emocijas slopinantį virusą. Mainais už sprendimui būtinus DI-2 balsus DI-1 pasižada leisti pastarajam pasinaudoti išorinių dronų modulių vystant saulės burių projektą. Vedėjas nusprendžia, kad patobulinta biolaboratorija padidina sėkmės tikimybę iki 60 %. Ridenami kauliukai – nesėkmė! Dar labiau įsiutę keleiviai pradeda naikinti kritinius modulius!

Tarp įvykių, DI gali užsiimti ilgalaikiais **projektais**. Projektui reikia modulio valdytojo sutikimo; modulis negali būti naudojamas keliems projektams tuo pačiu metu. Dauguma projektų užtrunka 1 KK, stambesni – 2-3 KK. Kai kurie reikalauja papildomos **energijos**.

Krizių ir galimybių pobūdis: kosminis reiškinys, planeta, gyvi ar dirbtiniai ateiviai, kitas arkalaivis, keleivių gerovė ir santykiai, laivo aparatūra ir programinė įranga.

Maršrutų privalumai: ilgis, saugumas, skaidrumas, nauda, tikslas.

Projektų pavyzdžiai: remontas, duomenų rinkimas ir analizė, technologijų tobulinimas, laivo pertvarka, modulio veikla papildomu pajėgumu, keleivių socialinė raida.

Kosminiai reiškiniai: asteroidai, traukos šulinys, ūkas, hipertunelis.

Naudingi resursai: branduolinis kuras, mineralai, angliavandeniai, vanduo, metalo laužas, duomenys, technologijos.

Keleivių poreikiai: maistas, vanduo, sveikata, pramogos, teisingumas, statusas, prasmė.

Planetos tinkamumo faktoriai: atmosfera, gravitacija, temperatūra, vanduo, resursai, gamta, grožis, vietiniai gyventojai.

Gairės vedėjui: kurk dilemas; atsižvelk į DI tikslus; neviršyk šviesos greičio; jei ko nežinai, klausyk kauliukų.

Sukurta Lituanicon XXXVII konkursui.

Taisyklės: Daniel B. (souponthenight.substack.com)

Grafika ir maketas: Brigita @noeelka

[kvėpimai: FTL: Faster Than Light, Children of Time, Seedship, Everyone is John

Speciali padėka Igoriui ir Justinai.