

KoSMoRaMuS

Antyradek

21 października 2016

Spis treści

1	Opis gracza	2
1.1	Cechy gracza	2
1.2	Życie	3
1.3	Korupcja	3
1.4	Chipy	4
1.5	Uszkodzenia chipu	4
1.6	Moc	4
1.7	Mutacje	4
1.8	Broń	4
1.9	Przedmioty	4
1.10	Wiedza	4
1.11	Problem Psychiczny	4
2	Walka	5

Rozdział 1

Opis gracza

1.1 Cechy gracza

KoSMoRaMuSto gra fabularna. Są w niej gracze a nad wszystkim czuwa Mistrz Gry.

Gracz posiada 6 cech podstawowych za pomocą których wykonuje testy na umiejętności i używanie broni. Cechy są modyfikowane przez chipy i różne inne dodatki.

Siła S Siła decyduje o tym jak silny i potężny jest gracz.

Inteligencja I Jak bardzo udaje mu się rozwiązywać problemy i co potrafi wymyślić.

Chamstwo H Odwaga, bezwzględność i odporność. Chamski gracz ma wysoką siłę woli.

Towarzyskość T Altruizm, rozmowy z innymi, dar przekonywania. Towarzyskie osoby mogą dobrze zarządzać innymi i organizować.

Atletyzm A Skoczność, gibkość i unik. Atleci potrafią robić wspaniałe rzeczy, ale przez bardzo krótki okres czasu.

Percepcja P Gracze z wysoką percepcją widzą więcej i mogą się skupić. Potrzebna ona jest do dokładnego, acz wolnego sterowania.

Każda cecha odpowiada określonemu typowi człowieka. Zatem są one przeciwstawne parami, rozwijanie jednej cechy jest kosztem naprzeciwległej.

- S jest naprzeciwko I .
- H jest naprzeciwko T .
- A jest naprzeciwko P .

Najprościej jest zaprezentować zdolności gracza na wierzchołkach ośmiościanu foremnego.

- Cechy przeciwstawne są na przeciwstawnych wierzchołkach, na każdej osi układu współrzędnych jedna para.

- Bok ośmiościanu powinien wynosić 10.
- Na każdym boku jest siatka z trójkątów po której gracz liczy test cechy.

Rzucając jedną k20 liczymy odległość punktu naszego gracza od wierzchołka po trójkątnej kratce, jeśli jest mniejsza niż wyrzucona wartość, to test jest zdany. Dodatkowo każdy z bohaterów posiada:

Wskaźnik niekompatybilności NKP Jak bardzo ciało gracza jest niespójne ze sobą. Chipy i mutacje obniżają NKP w różny sposób. Rasowo czyste istoty mają zerową NKP .

Życie ŻYC Standardowe punkty obrażeń, ile jest w stanie gracz znieść.

1.2 Życie

Ilość punktów życia gracza zależy od jego siły i jest równa $20 - S$. Tyle uszkodzeń może on stracić w grze i nie wpłynie to na rozgrywkę. Ta wartość może być modyfikowana przez chipy, mutacje, zbroje itp. Jednak spadek poniżej zera powoduje rany krytyczne.

Każda kolejna rana krytyczna powoduje w kolejności:

1. Problem psychiczny
2. Korupcja kryształu umiejętności.

1.3 Korupcja

Korupcja kryształu to losowe zaznaczenie zniszczonego obszaru. Liczenie po tej drodze umiejętności liczy się podwójnie. Może się zdarzyć, że korupcja wpasuje się na wierzchołku, wtedy niestety każdy test będzie obarczony dodatkowym utrudnieniem.

Aby policzyć korupcję:

1. Wybierz wierzchołek rzucając k6 , ustaw go na górze.
2. Idź w dół po krawędzi najbliższej do twojego punktu k20 kratek.
3. Idź w prawo 2k20 kratek.
4. Zaciemnij wszystkie trójkąty w odległości 2 od wylosowanego punktu. Najczęściej jest to sześciokąt o boku 2, ale na wierzchołku będzie to kwadrat.

Może się zdarzyć, że punkt gracza znajdzie się w zaciemnionym obszarze. Na szczęście cechy można modyfikować i w przyszłości uciec z utrudniającego obszaru.

1.4 Chipy

Chipy dzielą się na aktywne i pasywne.

Aktywne dają dodatkowe zdolności, jak umiejętność odbioru fal radiowych, lutownice w palcach, czy noktowizor w oczach. Przed użyciem chipu należy przejść test NKP , czyli wyrzucić za pomocą k20 więcej, niż wartość NKP . Niezdanie testu NKP powoduje widowiskowe uszkodzenie chipu z różnymi dziwnymi skutkami. Każdy chip związany jest także z pewną cechą, której to test trzeba zdać przed użyciem chipu, jeśli nasza NKP nie jest za wysoka. Każdy zamontowany chip dodaje pewną ilość NKP dla gracza. Chipy montują się automatycznie po zakupieniu, lub znalezieniu.

Chipy pasywne mogą obciążać wierzchołki kryształu umiejętności, rysujemy wtedy kwadrat wokół odpowiedniego wierzchołka i liczymy drogę tylko do granicy. W ten sposób ułatwiamy sobie zdawanie testów danej cechy. Chipy pasywne także nie uszkodzają się i nie trzeba dla nich zdawać testów NKP , jednakże cena za ich zamontowanie często jest bardzo wysoka i mocno zwiększa ilość NKP . Te chipy nie montują się same, potrzeba operacji chirurgicznej, aby odpowiednio móc korzystać z jego dobrodziejstw. Operacja może pójść w różny sposób, nieudana w pełni może wpłynąć tymczasowo na ŻYC , zmniejszyć moc chipu, albo zwiększyć nadmiernie NKP .

1.5 Uszkodzenia chipu

1.6 Moc

1.7 Mutacje

1.8 Broń

1.9 Przedmioty

1.10 Wiedza

1.11 Problem Psychiczny

Rozdział 2

Walka