

KoSMoRaMuS

Antyradek

29 czerwca 2017

Spis treści

1	Historia wszechświata	3
2	Mechanika	5
2.1	Cechy gracza	5
2.2	Testy	6
2.3	Życie	6
2.4	Korupcja	6
2.5	Chipy	7
2.6	Uszkodzenia chipu	7
2.7	Moc	8
2.7.1	Smak mocy	8
2.7.2	Kartridże	8
2.7.3	Użycie mocy	8
2.7.4	Użycie hipermocy	9
2.7.5	Rozwój mocy	9
2.7.6	Korupcja trójkąta	10
2.7.7	Szyna	10
2.8	Mutacje	11
2.9	Grzech	11
2.10	Broń	11
2.11	Przedmioty	12
2.12	Urządzenia	12
2.13	Wiedza	12
2.14	Problem Psychiczny	12
2.15	Uszkodzenia ciała	12
2.16	Lista pasywna	13
3	Walka	14
4	Tabele	15
4.1	Spalenie	15
4.2	Hiperspalenie	19
4.3	Grzech śmiertelny	22
4.4	Ramy	22
4.4.1	Moc	22
4.4.2	Przedmiot	23

4.4.3	Urządzenie	23
4.4.4	Wiedza	23
4.4.5	Chip	23
4.4.6	Mutacja	24
4.4.7	Broń	24
5	Przykłady	25
5.1	Moce	25
5.1.1	Łańcuch	25
5.1.2	Tarcza	25
5.1.3	Modyfikacja grawitacji	26
5.1.4	Frisbee	26
5.1.5	Kolec	27
5.1.6	Uderzenie	27
5.1.7	Echo	27
5.2	Przedmioty	28
5.3	Bronie	28
5.3.1	Mostownik S	28
5.3.2	Szyfrator T	28
5.4	Chipy aktywne	29
5.4.1	Ostrza z ręki H , 3 NKP	29

Rozdział 1

Historia wszechświata

Wszechświat podzielony jest na 4 części. Dodatkowo są 3 warstwy pozwalające na szybki transport i przechodzenie między częściami. Nie każdemu dane jest z nich korzystać, zwykle otoczeni są olbrzymią ilością pustki i próżni, którą światło przepływa miliony lat.

Warstwy to górna, która rozsyła energię po wszechświecie, dolna, która zbiera energię ze świata, oraz boczna, odpowiadająca za transport materii.

Pierwsza ćwiartka to Niebo i wszystko, co z nim związane, śmiertelnicy nie mają tam wstępu chyba, że pod specjalnym nadzorem. Tutaj mieszkają Aniołowie i znajdują się wszystkie mechanizmy wspomagające działanie światów. Dobre istoty po śmierci trafiają tutaj do raju.

Druga to miejsce, gdzie mieszkają Potwory. Jest to jakby policja powołana przez Boga na samym początku wszechświata, aby strzegła dobra i kontrolowała rozprzestrzeniające się zło. Dziewiątka Potworów ma wytrzymałą budowę i moce pomagające w wykonywaniu zadania. Kolczasty, jaszczuropolodoby wygląd odstrasza wszystkich wokół i stąd nadana im nazwa. W ich własnym języku jest nie do wymówienia przez ludzi znaczący tyle co obrońca. Przez miliony lat dorobiły się technologicznie zaawansowanego świata — wielkiej planety z dużą ilością księżyców. Potwory stworzyły u siebie organizację ALOPP (Akademia Ludzka Otoczona Protekcją Potworów), to jest niby uniwersytet w którym grupa wybranych z Ziemi ludzi uczy się zaawansowanych nauk i pomaga Potworom w walce ze złem. Ludzie także mogą osiąść moce za dobre zachowanie, ale w mniejszej ilości i mniej uniwersalne od Potworów.

Trzecia ćwiartka wypełniona jest powietrzem i luźno poustawianymi planetami. Zamieszkują je różne rodzaje smoków, od pożerających się nawzajem zwierząt, po cywilizacje budujące nowoczesne miasta i sztuczne planety. Bardzo tłoczne miejsce i bardzo niebezpieczne. Wojny międzyplanetarne są na porządku dziennym.

Czwarta ćwiartka to galaktyki obserwowane z Ziemi. Bardzo dużo miejsca i odległości uniemożliwiające jakikolwiek kontakt cywilizacji między sobą. Życie jest tak rzadkim fenomenem, że żadne dwie cywilizacje z kilkoma wyjątkami nigdy się o sobie nie dowiedzą. Zgodnie z historią stworzenia Bóg rzucił w galaktyki garść nasion życia. Jedne umarły, a inne ewoluowały w dobry sposób, jak Ziemianie. Każdy zaczął tworzyć swoją cywilizację, czasem rozdziały się kontynuując ewolucję w różny sposób, czasem łączyły w dziwne twory społeczne. Tylko ci, którzy rozwinęli się cywilizacyjnie i duchowo wystarczająco dobrze mają dane poznać prawdę o wszechświecie i uczestniczyć w jego życiu. Z Ziemi tylko garstki ludzi znają prawdę i korzystają w pełni z życia. Nazywamy ich świętymi.

Bóg pozwala im i sam wobec nich używa dużej ilości cudów. Do tego otrzymują klucze otwierające warstwy, aby mogły uwolnić się z otaczającej je pustki.

Jesteś jednym z takich świętych. Nie należysz do ALOPP. Nie musisz być człowiekiem. Dostałeś moc i od dzisiaj twoim obowiązkiem jest aktywna walka ze złem w kierunku większego dobra. Bierz do pomocy Potworów, smoki, czy proś Aniołów. Cały wszechświat jest do twojej dyspozycji. Bóg wybaczy ci wiele, ale nie przeginaj i nie zabijaj bez powodu.

Założenie jest takie, że raz dany światłograf(moc) może być użyty w dowolnym celu, nawet do zabijania. Nie zostanie odebrany za życia, ale po śmierci mogą wyjść nieprzyjemności. Warto czynić dobro, aby otrzymywać nowe światłografy, oraz wsparcie od Aniołów w największej potrzebie.

Rozdział 2

Mechanika

2.1 Cechy gracza

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

Gracz posiada 6 cech podstawowych za pomocą których wykonuje testy na umiejętności, używanie broni, urządzeń, czy wiedzy. 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 naprzeciwniejszej.

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

Najprościej jest zaprezentować zdolności gracza na wierzchołkach ośmiościanu foremnego zwanego kryształem osobowości:

- 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.

Dodatkowo każdy z bohaterów posiada:

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

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

Wskaźnik grzechu GRZ Za złe uczynki, które nie są konieczne do wykonania misji zwiększa się tą ilość. Gdy osiągnie 100 następuje grzech śmiertelny.

Kartridże mocy KAR Użycie mocy zużywa jeden kartridż. Maksymalna ilość może być rozwijana i początkowo wynosi 5.

2.2 Testy

Rzucając jedną k20 liczymy odległość punktu naszego gracza do wierzchołka po trójkątnej kratce, jeśli odległość jest mniejsza niż wyrzucona wartość, to test jest zdany. Należy wyrzucić więc jak największą wartość, a rozwój polega na zmniejszaniu odległości od wierzchołka.

Mistrz gry może dodać utrudnienia i ułatwienia dla zdawalności testu pod postacią dodatkowych, lub ujemnych punktów do wyniku na kostce. Dodanie punktów do wyniku na kostce zmniejsza trudność testu, a odjęcie zwiększa trudność.

2.3 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 osobowości.
3. Uszkodzenia ciała.

2.4 Korupcja

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

2.5 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 widowskie uszkodzenie chipu z różnymi dziwacznymi skutkami. Każdy chip związany jest także z pewną cechą, której to test trzeba zdać przed użyciem chipu. Każdy zamontowany chip dodaje pewną ilość NKP dla gracza.

Chipy pasywne mogą obciążać wierzchołki kryształu osobowości, rysujemy wtedy kwadrat wokół odpowiedniego wierzchołka i liczymy drogę tylko do granicy. W ten sposób ułatwiamy sobie zdawanie testów danej cechy. Mogą także przestawiać nasz punkt osobowości w dowolnym kierunku. Chipy pasywne także nie uszkadzają się i nie trzeba dla nich zdawać testów NKP, jednakże cena za ich zamontowanie często jest bardzo wysoka i mocno zwiększa ilość NKP.

Różne chipy dają różne przydatne zdolności, niektóre mogą montować się automatycznie włączając w ciało. Inne mogą potrzebować 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.

2.6 Uszkodzenia chipu

Przy nie zdaniu NKP chip może się uszkodzić na jeden ze sposobów, charakterystyczny dla każdego chipu. Rzucamy wtedy k10 i sprawdzamy swój wynik w tabeli pod informacjami o chipie.

Zazwyczaj jest to zaprzestanie działania, ale może on także zacząć wyprawiać dziwne rzeczy. Możliwe, że zwiększy, lub zmniejszy się jego czułość. Może dodać się szum, lub błędy losowane przez Mistrza Gry. Czasem inne chipy mogą wpływać na używanie zepsutego.

Uszkodzenia mogą być tymczasowe na jedną, lub więcej tur — w przyszłości na pewno będą istnieć samonaprawiające się układy cyfrowe, lub permanentne — naprawiane na różne inne sposoby.

2.7 Moc

Każdy gracz posiada jedną supermoc. Jest to światłograf podpisany z Bogiem, który wymaga od gracza działania w kierunku większego dobra i aktywnego zwalczania zła przy pomocy nabytej umiejętności. Moc można rozwijać za punkty Mocności [MCN](#).

Używanie mocy zużywa kartridże [KAR](#).

2.7.1 Smak mocy

Moc może być użyta na trzy sposoby:

- Siła Mocy [SM](#) — jest to siłowe użycie mocy. Zazwyczaj najprostsze, zależy od mocy jaką posiada bohater. Na przykład moce lecznicze ulecza, a fala uderzeniowa zburzy.
- Dokładność Mocy [DM](#) — użycie swojej mocy w specyficzny sposób chcąc uzyskać niestandardowy efekt. Przykładowo wyleczenie, czy nawet celowe uszkodzenie jakiejś części ciała. Wybicie za pomocą fali określonego kształtu w strukturze.
- Reakcja Mocy [RM](#) — dodatkowy zmysł. Zdajesz ten test, gdy chcesz coś wyczuć, sprawdzić reakcję i podobne. Lekarz będzie mógł wykryć chorobę bez leczenia jej, a fala uderzeniowa zadziała, jak sonar.

Zapis współczynników mocy w identyczny sposób, co na kryształach osobowości, jednak testy przeprowadzane są w inny sposób. Tutaj mamy trzy smaki rozmieszczone na kątach trójkąta równobocznego o boku 20, trójkątna kratka pozwala liczyć odległości punktu mocy od kątów. Nazywa się to trójkątem mocy.

W przeciwieństwie do kryształu, odległości na nim początkowo są dość duże powodując, że używanie mocy jest bardzo trudne. Jednak daje to szerokie pole do późniejszego rozwoju.

2.7.2 Kartridże

Nie można sobie używać mocy dowolnie, jak się chce. Gracz ma określoną ilość kartridży, użycie mocy zużywa jeden z nich. Te wkłady odnawiają się natychmiastowo w zamian za dobre uczynki, po jednym na godzinę snu, oraz z małym prawdopodobieństwem przy każdej akcji.

Spalenie kartridża może być małe i duże (hiperspalenie). Małe może wystąpić przy zwykłym użyciu mocy. Ma skutki fabularne. Duże występuje przy nieudanym użyciu hipermocy, ma skutki mechaniczne.

2.7.3 Użycie mocy

Moc można użyć na trzy sposoby, oraz wykonać za jej pomocą różne, proste akcje. Pozwoli to na przykład na powalenie kogoś wystrzelonym dyskiem, ale nie pozwoli na wystrzelenie go po łuku, żeby trafić niewidoczny cel. Pozwoli na wystrzelenie łańcucha, aby prawdopodobnie zawinął się wokół szyi, ale nie pozwoli na zawiązanie wokół szyi, połączenie ogniw i aktywne duszenie w jednym ruchu (potrzeba by do tego trzech osobnych).

Aby użyć mocy, należy wykonać dwa testy. Jeden na użycie odpowiedniego smaku mocy, a drugi to standardowy test cechy na kryształach osobowości. To symuluje fakt, że nawet, jak uda się wystrzelić z ręki ostrym pociskiem, to nie zawsze musimy trafić. Rzucamy zatem dwoma różnymi k20 i sprawdzamy, jak poszło. Są cztery możliwości.

Test mocy	Test cechy	Opis
Zdany	Zdany	Udało się wykonać akcję mocą.
Zdany	Niezdany	Spudłowałeś, ale wygenerowany przedmiot nie znika.
Niezdany	Zdany	Następuje spalenie kartridża.
Niezdany	Niezdany	Niewypał, nie odejmujesz KAR.

Przykładowo, jeśli moja moc to Echo, to chcąc wybuchnąć coś drganiem, robię test SM i S, ale jeśli mam zamiar wprowadzić wroga w zawroty głowy, to lepsza będzie SM i P.

Niektóre cechy lepiej współgrają z mocą, a niektóre gorzej. To od ciebie zależy, w którą stronę możesz się rozwijać.

2.7.4 Użycie hipermocy

Hipermoc to użycie całej mocy jednocześnie. Pozwala na wykonywanie bardzo skomplikowanych akcji, ale jest też niebezpieczna. Używa cech z całej karty mocy.

Suma trójkąta, to suma odległości punktu mocy od wszystkich wierzchołków. W to wchodzi obciążenia, korupcje i szyny. W czystym trójkącie ta wartość wynosi zawsze 40.

Test hipersumy, to test sumy trójkąta z tym, że stopniujemy jej podzieloną przez 10 wartość zaokrąglając w górę. Musimy wyrzucić za pomocą k10 wartość równą, lub większą. Przykładowo, jeśli nasza suma to 38, to dzieląc przez 10 i zaokrąglając w górę, dostajemy 4, czyli aby zdać test, trzeba wyrzucić ≥ 4 . Natomiast, jeśli nasza suma to 41, to najbliższa następna to 5, czyli trzeba wyrzucić ≥ 5 .

Aby użyć hipermocy, trzeba zdać trzy testy, po jednym dla każdej cechy. Za każdym razem rzucamy tyloma k10, ile wynosi stopień cechy, przynajmniej jedna kostka musi zdać test hipersumy.

Przy nie zdaniu któregośkolwiek, następuje hiperspalenie. Przy zdaniu wszystkich trzech testów odbieramy sobie tyle KAR, na ilu kostkach nie zdaliśmy testu hipersumy. Przy dobrym rzucie może być to także 0.

To oznacza, że początkowo używanie hipermocy jest bardzo trudne, ale rozwój czegośkolwiek zawsze ułatwia.

Przykładowo, przy sumie trójkąta 27 i cechach 2, 3, 1 rzucamy najpierw 2 kostkami k10, potem 3 kostkami k10, a potem jedną k10. Za każdym rzutem przynajmniej jedna kostka musi być ≥ 3 . Zużywamy tyle KAR, ile kostek było ≤ 2 .

2.7.5 Rozwój mocy

Każdy smak mocy może być rozwijany osobno. Każdy smak posiada szereg cech, które są rozwijane w zamian za punkty mocności MCN. Cechy odpowiadają na przykład za maksymalny zasięg mocy, siłę, właściwości i rozmiar generowanych przedmiotów itp. Rozwinięcie cechy mocy kosztuje dziesięciokrotność MCN obecnego poziomu. Czyli przeskok z 1 na 2 kosztuje 10 MCN, a z 2 na 3 już 20 MCN.

Można także obciągnąć wierzchołek trójkąta mocy w zamian za ilość MCN równą odległości od niego. Inaczej za każde obciążenie będziemy płacić coraz więcej MCN: 10,20,30,40...

2.7.6 Korupcja trójkąta

Podobnie do kryształu, tutaj także może wystąpić korupcja. Przejście przez zaznaczony obszar także liczy się podwójnie.

1. Wybierz wierzchołek najbliższego punktu mocy.
2. Wybierz krawędź od tego wierzchołka najbliższego twojego punktu mocy.
3. Idź po krawędzi k20 kratek.
4. Wybierz jeden z dwóch kierunków wgląd trójkąta, ten który jest bliżej punktu mocy.
5. Idź wzdłuż tego kierunku 5k20 kratek odbijając się od krawędzi, jak laser od lustra.
6. W końcowym punkcie narysuj sześciokąt foremny o boku 2.

Identycznie działa antykorupcja, gdzie wymazujesz wylosowany obszar. Możesz ją sobie kupić za 20 MCN.

2.7.7 Szyna

Pomyśl o tym, jak o teleporterze z jednego punktu na trójkącie w drugi. Rysując jednokierunkowe łamane możesz stworzyć szybką drogę, która skróci liczoną odległość do wierzchołka. Wejść i wyjść w szynę możesz tylko na końcach. Poruszanie się po szynie nie zwiększa liczonej odległości od wierzchołka. Poruszać się można tylko w określonych kierunkach. Gdy szyny się przecinają (lub zapętłają) możesz wybrać dowolną drogę na skrzyżowaniu. Licząc drogę normalnie na zewnątrz nie możesz przekroczyć szyny.

1. Aby stworzyć szynę wylosuj punkt na trójkącie w dokładnie taki sam sposób, jak dla korupcji.
2. Rzucając raz po raz k6 wybierasz jeden z kierunków na róży wiatrów.
3. Rysujesz szynę w kierunku wylosowanego kierunku i zaznaczasz strzałką kierunek w którym się ruszyłeś.
4. Powtarzasz rzucanie kostką i rysowanie aż nie wyjdiesz poza trójkąt, lub nie wylosujesz kierunku z powrotem z którego przyszedłeś, lub już istniejącego na szynie. Tzn, gdy nie będziesz mógł wykonać następnego ruchu, lub nic on nie zmieni.
5. Przycinania obecnie tworzonej szyny i poprzednich są dozwolone.

2.8 Mutacje

Mutacja może być niewidoczna, lub zmieniać jakąś część ciała. Może dodawać cech przez obciążanie wierzchołków, lub nawet odejmować. Być może da nowe zdolności. Czasami trzeba będzie wykonać test cechy, na przykład aby użyć pazurów.

Jednak każda mutacja dodaje jakąś ilość NKP do gracza. To oznacza, że silnie zmutowana osoba będzie miała problem z używaniem swoich chipów.

2.9 Grzech

Gracze są wysłannikami Boga, aby naprawiali zepsuty wszechświat. Ze względu na wykonywany zawód i tak pozwala się im na wiele i wybacza prawie wszystko. Za nieograniczone używanie mocy płaci się powinnością dążenia do większego dobra.

To Mistrz Gry decyduje ile GRZ dodać za niewłaściwie wykonaną akcję. Grzech dostaje się za zabicie kogoś, jeśli nie potrzeba było, zdradę, kłamstwo dla własnego zysku itp. Niektóre rzeczy wydają się złe obecnie, ale wykonane zostały ku większemu dobru. Za takie nie wolno karać.

Gdy licznik GRZ osiągnie wartość 100 nastąpi grzech śmiertelny, czyli kara za niewłaściwe życie. Losujesz wtedy jeden z grzechów śmiertelnych rzucając k20 i resetujesz licznik.

2.10 Broń

Większość gier fabularnych dokładnie definiuje umiejętności, zasięg i obrażenia broni. To jednak katastrofalnie ogranicza kreatywność Mistrza Gry przy wymyślaniu nowych urządzeń. No bo jak w takim systemie zaimplementować rzodkiewkowe działo, które zamienia jakąś część ciała w rzodkiewkę wypuszczając następnie z klatki stado głodnych wegów?

Każda broń ma pewien magazynek. Jego wielkość zależy od typu broni i powinien być jak najmniejszy przy silniejszych broniach. Także ładowanie może być szybkie, lub nawet zużywać jedną turę na jeden nabój. Może potrzeba będzie najpierw wyciągnąć zużyty wkład? A co gdyby to kilka osób było potrzebne do wymiany? Lub gdyby urządzenie zużywało jednocześnie dwa rodzaje naboju?

Każda broń jest powiązana z którąś z 6 cech na kryształach osobowości. Aby poprawnie użyć broni trzeba zdać test tej cechy. Dobrze jeśli cecha jest powiązana z rodzajem broni, na przykład obsługa dział wywracającego skórę na lewą stronę wymaga sporo odwagi i **H**. A z kolei aparat fotograficzny pożerający duszę potrzebuje dobrego kadrowania i zdania **P**. Niezdanie cechy także może prowadzić do zachowań charakterystycznych dla broni. Nie zawsze nabój będzie do wymiany i nie zawsze zachowasz tyle samo życia.

Jeśli nie uda ci się zdać testu cechy, rzucaś k10 i sprawdzasz na liście dołączonej do broni co nieciekawego cię czeka. Licz na to, że jedyne, co zrobi to wystrzeli w losowym kierunku.

2.11 Przedmioty

W ekwipunku można posiadać różną ilość przedmiotów. Mogą być one dowolnie użyte i nie trzeba zdawać dodatkowych testów, jak przy broni, czy chipach. Jednak prawdopodobnie trzeba będzie zdać test aby określić czy akcja z użyciem przedmiotu się udała.

2.12 Urządzenia

Podobnie do broni wymagają zdania testu cechy. Urządzeniami mogą być automatyczne skraplacze wody, latające kamery, czy nabijacze do wkładów. Jak zawsze zasady mogą być specjalnie nadpisane dla określonego urządzenia.

Na przykład urządzenie pracuje, ale ma jakieś tam prawdopodobieństwo zacięcia się w każdym ruchu, wtedy potrzebny jest test cechy aby naprawić — przykładem mogą być automatyczne ładowniki do broni. Wszystkie zachowania pasywne należy dopisać do listy pasywności i testować w każdym ruchu.

2.13 Wiedza

Nabyta wiedza pozwala wykonywać nowe i ciekawe czynności lepiej i bez utrudnień. Każda wiedza opiera się o test cechy, który musi być zdany aby użyć wiedzy. Wiedza jest bardzo wąska i specjalizowana. Przykładowe wiedze, to działanie elektronicznych zamków biometrycznych na tęczówkę, naprawa kuchenek pokładowych na statkach kosmicznych, biologia serc smoków określonego gatunku, czy malarstwo akwarelami na papierze. Zapytasz się po co ci tak szczegółowe wiedze, do puki nie będziesz musiał otworzyć zamka, przerobić kuchenkę na bombę, przeszczepić serca jaszczurowi, albo namalować krwią na papierze toaletowym pejzaż, który tak zachwyci strażnika, że puści cię wolno.

2.14 Problem Psychiczny

Przy stracie życia uaktywnia się twój problem psychiczny. Takie dynamiczne życie na pewno odciska swoje piętno na psychice. Grzech, mutacje i spalenia mogą dodawać nowe problemy.

Każdy problem ma jakieś natężenie maksymalne.

Jeśli wystąpi problem psychiczny, losujesz go z listy swoich problemów i losujesz natężenie. Aby się wyleczyć musisz zdać test [H](#).

2.15 Uszkodzenia ciała

Tutaj idą wszystkie fizyczne uszkodzenia, jak blizny i choroby.

Za uszkodzenie uznajemy także wszystkie ozdoby, jak piercing i tatuaże. Nie wpływają one za bardzo na grę (no chyba, że stoisz przed wielkim elektromagnesem, albo lecą na ciebie zdalnie sterowane rakiety).

Każde uszkodzenie ma swoje zasady wpływające na rozgrywkę. Mogą czasami zwiększać NKP.

2.16 Lista pasywna

Tutaj idą wszystkie pasywne zachowania uzyskane przez chipy pasywne, uszkodzenia, mutacje, urządzenia itp. Losujemy procenty za pomocą k100 i wykonujemy akcję, jeśli wartość jest mniejsza, niż ilość procent , wykonujemy akcję. Zawsze istnieją podstawowe akcje pasywne:

5% Wyleczenie rany, dodanie **ŻYC** jeśli mniejszy od maksimum.

5% Dodanie 1 **KAR**.

10% Zakończenie ewentualnego problemu psychicznego bez testu **H**.

Akcje każdego z urządzeń, jakie posiadasz.

Rozdział 3

Walka

Kolejność działań zależy od odwrotności **P**. Im większa odległość od punktu osobowości do wierzchołka **P**, tym wolniej gracz reaguje.

W każdym ruchu gracz może:

- Wykonać jakąś akcję używającą cech. Można pomóc sobie mutacją, albo cechą.
- Użyć broni wykonując jej test, a jeśli się nie uda, wylosować konsekwencje.
- Użyć chipu wykonując test **NKP**, oraz jeśli się uda test cechy.
- Wykonać test mocy, a jeśli się nie uda, wylosować konsekwencje spalenia.

Następnie musi zajrzeć do swojej listy pasywnej i wykonać wszystkie zawarte tam akcje, jak automatyczne ładowanie, leczenie ran itp. Może to robić równolegle do drugiego gracza, bo nie wpływają one na inne osoby.

Rozdział 4

Tabele

Tabele z których losuje się wydarzenia.

4.1 Spalenie

Wykonywane przy zwyczajnym użyciu mocy jeśli test mocy jest niezdany, ale test cechy jest zdany. Rzuć k100 i sprawdź, co cię czeka.

1. Pierwsze przedmioty w ekwipunku u ciebie i osoby stojącej najbliżej, zamieniają się miejscami.
2. Rzucasz się, aby uściskać najbardziej kolczastą, lub nieprzyjemną w dotyku postać. Test **H** uchroni cię.
3. Doświadczasz halucynacji przez k6 tur.
4. Nagle wymiotujesz.
5. Najbliższa ciebie osoba wymiotuje.
6. Wszyscy wokół wymiotują, oprócz ciebie.
7. Najdalsza widoczna istota wymiotuje.
8. Ładunki we wszystkich twoich załadowanych broniach znikają.
9. Przy następnym użyciu mocy, wszystkie twoje cechy mocy będą o jeden większe.
10. Twój następny test **I** będzie zawsze zdany.
11. Twój następny test **I** będzie zawsze niezdany.
12. Twój następny test **S** będzie zawsze zdany.
13. Twój następny test **S** będzie zawsze niezdany.
14. Twój następny test **P** będzie zawsze zdany.
15. Twój następny test **P** będzie zawsze niezdany.

16. Twój następny test **A** będzie zawsze zdany.
17. Twój następny test **A** będzie zawsze niezdany.
18. Twój następny test **H** będzie zawsze zdany.
19. Twój następny test **H** będzie zawsze niezdany.
20. Twój następny test **T** będzie zawsze zdany.
21. Twój następny test **T** będzie zawsze niezdany.
22. Otrzymujesz jedno szczęście.
23. Wszyscy oprócz ciebie tracą jedno **ŻYC**, a ty zyskujesz sumę zabranych wartości.
24. Osoba z najmniejszą ilością **ŻYC** w grupie leczy się za **k6**.
25. Osoba z najmniejszą ilością **ŻYC** w grupie traci **k6** lub aż do uzyskania wartości 1.
26. Udaje ci się pomimo to poprawnie użyć mocy.
27. Dodaj sobie **k6** punktów **ŻYC**, a jeśli masz maksymalną ilość, to tyle odejmij.
28. Odejmij sobie połowę aktualnej wartości **ŻYC**.
29. Odejmij sobie **k4** punktów **ŻYC**.
30. Dodaj sobie **k4** punktów **ŻYC**.
31. Twój najbardziej bezużyteczny przedmiot się duplikuje.
32. Tracisz węż na **k6** tur.
33. Tracisz wzrok na **k6** tur.
34. Tracisz władzę w nogach na **k6** tur.
35. Otrzymujesz **k4** utrudnień do wszystkiego w następnej turze.
36. Otrzymujesz **k4** ułatwień do wszystkiego w następnej turze.
37. Musisz coś natychmiast zjeść, lub tracisz **k4** punktów **ŻYC**.
38. Wszystkie włosy/łuski na twoim ciele odpadają.
39. Tajemnicza siła gwałtownie obraca cię o 180° w prawo.
40. Dostajesz niekontrolowany ślinotok na **k20** tur.
41. Robisz się brzydki na dobę i otrzymujesz **k4** utrudnień **T**.
42. Zaczyna być słyhać muzykę, a ty niekontrolowanie tańczysz przez **k6** tur.
43. Losowy obiekt pojawia się i spada ci na głowę.

44. Ostatni przedmiot w ekwipunku najdalszej od ciebie osoby pojawia się nad twoją głową.
45. Najcięższy przedmiot w ekwipunku najbliższej ci osoby spada ci na głowę.
46. Teleportujesz i pojawiaasz się nad głową najdalszej ci osoby.
47. Najcięższa osoba z waszej grupy teleportuje się nad głowę najbliższego ci wroga.
48. Fala wody zalewa podłogę wokół ciebie. Masz mokre buty.
49. Na twoich nogach pojawiają się bryły lodu. **k10** utrudnień **A**, **S**, aby je rozbić.
50. Fala uderzeniowa odrzuca wszystkich wokół.
51. Powstaje bańka o promieniu **k4** metrów w której czas staje dla wszystkich oprócz ciebie, jej promień zmniejsza się o metr na turę.
52. Klonujesz się, a klon chce was zabić.
53. Pomieszczenie, w którym się znajdujesz, wypełnia się próżnią.
54. Wszystkie twoje bronie w ekwipunku wymieniają się z osobą stojącą najdalej.
55. Twój najbliższy przedmiot zostaje zassany do bocznej warstwy i znika.
56. Wokół ciebie strzelają fajerwerki i sypie się brokat. Ktokolwiek je doceni i zda test **T** otrzyma **k6** ułatwień w następnej turze.
57. Pierwsza z twoich broni strzela w losowym kierunku.
58. Ostatnia z twoich broni strzela w losowym kierunku.
59. Tracisz świadomość i zachowujesz się, jak kura na **k4** tur.
60. Twoje ubranie zostaje zassane do bocznej warstwy i zostajesz goły.
61. Zaczynasz pokładać się ze śmiechu, pamiętaj, że śmiech jest zaraźliwy, niech inni rzucają test **H** na to, czy uda im się wytrzymać.
62. Tracisz całkowite tarcie o podłogę na **k4** tur.
63. Odwracasz swoją pleć aż do następnego snu.
64. Wszystkie zegary i wskaźniki w okolicy psują się i stają.
65. Najbliższy kosz ze śmieciami wybucha, rozrzucając zawartość.
66. Rozlega się wkoło ryk anielskich trąb końca świata, na szczęście to tylko test alarmu. Wszyscy testują swoje **H**, kto nie zda, ma **k6** utrudnień w następnej turze.
67. Porastają cię korzenie, jesteś unieruchomiony tak długo, aż zdasz test **S**, albo ktoś ciebie uwolni swoim testem.

68. Przypomina ci się zadanie matematyczne z podstawówki i zajmuje ci całą twoją uwagę, jesteś unieruchomiony, aż ją rozwiążesz testem **I**. Jeśli ktoś ci pomoże i także zda **I**, otrzymasz 1 ułatwienie.
69. Przypominasz sobie o okrutności świata i płaczesz do póki nie zdasz testu **H**. Ktoś inny może cię pocieszyć swoim testem **T**, wtedy otrzymasz 1 ułatwienie, ale jeśli nie zda, otrzymasz 1 utrudnienie.
70. Przypominasz sobie o swojej depresji. Jeśli przez następne **k20** tur nie zdasz jakiegoś testu **T**, popełnisz samobójstwo. Inni mogą cię unieruchomić.
71. Stoisz i podziwiasz otoczenie do póki się nie napatrzysz i nie zdasz **P**. Inni mogą pomóc ci w patrzeniu swoimi testami **P**, wtedy dostaniesz 1 ułatwienie.
72. Stwierdzasz, że to dobra pora na test twojego kroku tanecznego. Tańczysz, aż za-tańczysz i zdasz **A**. Jeśli ktoś chce ci pomóc, może cię nauczyć testem **A**, wtedy otrzymasz 1 ułatwienie.
73. Twoja grawitacja się odwraca na **k4** tur.
74. Przez **k4** tur działa na ciebie siła równa grawitacji w losowym kierunku.
75. Zaczynasz mówić wstecz na **k4** tur.
76. Na czas **k4** tur zaczyna na was działać przyciągająca siła i tulicie się wszyscy do siebie.
77. Najbliższe drzwi/właz/klapa otwierają się nagle na oścież.
78. Najbardziej bezużyteczne urządzenie wybucha zadając ci **k4** punktów **ŻYC**.
79. Najbliższa ciebie osoba zsikuje się.
80. Przepiękny zapach roznosi się po pokoju. Dla każdego zdanie testu **T** ułatwia wszystkie testy w tym pomieszczeniu o 1.
81. Teleportujesz się o **k4** metrów w losowym kierunku.
82. Niekontrolowanie używasz **SM** w losowym kierunku.
83. Niekontrolowanie używasz **RM**.
84. Niekontrolowanie używasz **DM**.
85. Nagle zamieniasz się miejscami z najdalszą od ciebie postacią.
86. Wykonaj następny ruch najbliższej ci postaci, zamiast ruchu twojej postaci, a gracz tamtej wykona następny ruch twojej postaci.
87. Gracz najbliższej ci postaci musi wykonać **k20** przysiadów.
88. Następnym razem wykonasz dwa ruchy, zamiast jednego.

89. Najdalsza od ciebie osoba nagle przyciąga się do ciebie. Możesz ją złapać za pomocą **S**, lub uniknąć za pomocą **A**, ale wtedy uderzy się i straci życie.
90. Twoja grawitacja znika całkowicie na **k4** tur. Za każdą turą wykonaj dodatkowy test **P** na to, czy nie zwymiotujesz.
91. Zaczęło kręcić ci się w głowie. Otrzymujesz **k4** utrudnień **P**, zmniejszających się o 1, co turę.
92. Możesz spróbować zdać test za kogoś swoim kryształem osobowości, ale nadal on wykona akcję.
93. Pojawia się wokół ciebie kula o promieniu **k4**, którą można przejść tylko na zewnątrz.
94. Otrzymujesz jedną z myśli Mistrza Gry, zdecyduj, jaką.
95. Otrzymujesz jedną z myśli najbliższego wroga.
96. Następny rzut kostką będziesz mógł przestawić, ale tylko o jedną ścianę.
97. Postaw swoją szklankę na planszy, Mistrz Gry zinterpretuje ją fabularnie.
98. Następny niezdany test osobowości będziesz mógł naprawić testem odwrotnej cechy.
99. Wszystkie twoje niezaładowane ładunki przekazujesz najbliższej osobie, która nie posiada kompatybilnej broni.
100. Zachwycasz się okągłością wyrzuconej liczby.

4.2 Hiperspalenie

Wykonywane przy porażce w trakcie wykonywania hiper mocy. Podobnie, jak przy spalaniu, rzucasz **k100**.

1. Dodaj sobie **k20** punktów **MCN**.
2. Dodaj sobie **k6** kartridży **KAR**.
3. Odejmij sobie **k4** kartridży **KAR**.
4. Wszyscy oprócz ciebie otrzymują **k6** punktów **MCN**.
5. Przekazujesz wszystkie punkty **MCN** najbliższej osobie.
6. Najbliższa osoba przekazuje wszystkie punkty **MCN** tobie.
7. Podwajasz liczbę punktów **MCN**.
8. Twoja najslabsza cecha mocy rozwija się do następnej.
9. Twoja najmocniejsza cecha mocy zwija się do poprzedniej.

10. Ustaw swój punkt mocy w tym samym miejscu, co u osoby najbliższej ciębie.
11. Ustaw swój punkt osobowości w tym samym miejscu, co u osoby najbliższej ciębie.
12. Osoba najbliższej ciębie przedstawia swój punkt mocy w miejsce, w jakim ma swój punkt mocy osoba najdalsza od ciębie.
13. Przeskocz punktem mocy w kierunku **SM**.
14. Przeskocz punktem mocy w kierunku **DM**.
15. Przeskocz punktem mocy w kierunku **RM**.
16. Przeskocz punktem mocy w kierunku środka trójkąta.
17. Otrzymujesz korupcję kryształu osobowości.
18. Otrzymujesz korupcję trójkąta mocy.
19. Otrzymujesz nową szynę na trójkącie mocy.
20. Zamiast tego hiperspaleńia, dzieje się normalne spalenie.
21. Naciągnij wierzchołek **I**.
22. Naciągnij wierzchołek **S**.
23. Naciągnij wierzchołek **T**.
24. Naciągnij wierzchołek **H**.
25. Naciągnij wierzchołek **P**.
26. Naciągnij wierzchołek **A**.
27. Obciągnij wierzchołek **I**.
28. Obciągnij wierzchołek **S**.
29. Obciągnij wierzchołek **T**.
30. Obciągnij wierzchołek **H**.
31. Obciągnij wierzchołek **P**.
32. Przy następnym użyciu mocy, wszystkie twoje cechy mocy będą o jeden większe.
33. Przeskocz punktem osobowości w kierunku najbliższego wierzchołka.
34. Odskokcz punktem osobowości z kierunku najbliższego wierzchołka.
35. Naciągnij wierzchołek **SM**.
36. Naciągnij wierzchołek **DM**.

37. Naciągnij wierzchołek **RM**.
38. Obciągnij wierzchołek **SM**.
39. Obciągnij wierzchołek **DM**.
40. Obciągnij wierzchołek **RM**.
41. Tracisz dwa razy więcej **KAR**, niż teraz.
42. Wylosuj dwa hiperspalenia, zamiast jednego.
43. Najbardziej popsuty chip się samoczynnie naprawia.
44. Najmocniejszy chip się uszkadza.
45. Najsłabszy chip się uszkadza.
46. Twój pierwszy chip na liście się odczepia i ląduje w ekwipunku jako przedmiot.
47. Przetaw swój punkt osobliwości symetrycznie, równoległe do osi **H** - **T**.
48. Przetaw swój punkt osobliwości symetrycznie, równoległe do osi **I** - **S**.
49. Przetaw swój punkt osobliwości symetrycznie, równoległe do osi **A** - **P**.
50. Dodaj sobie jeden **NKP**.
51. Wszyscy, oprócz ciebie odejmują sobie jeden **NKP**.
52. Otrzymujesz jedną mutację, wylosuj ją sobie
53. Przetaw punkt osobliwości o 1 w kierunku **I**.
54. Przetaw punkt osobliwości o 1 w kierunku **S**.
55. Przetaw punkt osobliwości o 1 w kierunku **P**.
56. Przetaw punkt osobliwości o 1 w kierunku **A**.
57. Przetaw punkt osobliwości o 1 w kierunku **T**.
58. Przetaw punkt osobliwości o 1 w kierunku **H**.
59. Twój najpotężniejszy chip się psuje.
60. Losujesz korupcję kryształu osobowości, ale wylosowany obszar czyścisz.
61. Losujesz korupcję trójkąta mocy, ale wylosowany obszar czyścisz.

4.3 Grzech śmiertelny

Rzut k20	Opis
1	Twoja najmocniejsza cecha mocy spada do zera
2	Naciągnij wszystkie wierzchołki kryształu osobowości
3	Naciągnij wszystkie kąty trójkąta mocy
4	Wylosuj k6 korupcji kryształu osobowości
5	Wylosuj k6 korupcji trójkąta mocy
6	Tracisz wszystkie obecne MCN
7	Zyskujesz k6 problemów psychicznych
8	Tracisz moc i trójkąt całkowicie, wylosuj sobie nową zaczynając od zera
9	Tym razem nic się nie stanie, ale nie licz na więcej łaski
10	Dostajesz k4 nowe mutacje
11	Dostajesz k20 punktów NKP
12	Wszystkie twoje chipy się psują
13	Dodaj 10% utraty 1 ŻYC do listy pasywnej
14	Dodaj 5% utraty 2 ŻYC do listy pasywnej
15	Dodaj 10% zepsucia się ostatnio używanego chipa do listy pasywnej
16	Korupcja wielkości 3 w miejscu punktu osobowości
17	Korupcja wielkości 4 w miejscu punktu mocy
18	Tracisz cały swój ekwipunek
19	Zapominasz połowę swoich wiedz
20	Wylosuj k6 uszkodzeń ciała

4.4 Ramy

Te ramy informują o tym, jak powinny wyglądać moce do wpisania do karty mocy, informacje o mutacji, karty przedmiotów itp.

4.4.1 Moc

Każda moc ma 3 pola cech mocy, każda cecha mocy ma opis aktualnej cechy i koszt rozwoju.

- Trójkąt mocy.
- Opis mocy opisujący ogólnie jak działa moc, jak jej obiekty są tworzone.
- Ilość posiadanych MCN.
- Ilość posiadanych KAR.
- Opis użycia SM. Jakie akcje można wykonać tym testem itp.
- Użycie DM. Co ciekawego da się zrobić, jeśli zdałbyś ten test.
- Reakcja RM, czyli co czujesz używając tej cechy
- Lista cech mocy wraz z ich kolejnymi wartościami i liczbą MCN między dwoma wartościami cechy potrzebną do rozwoju.

Opcjonalnie:

- Aktualne odległości punktu mocy od smaków, aby przyspieszyć liczenie.
- Aktualna wartość sumy trójkąta.
- Wartość testu do zdania dla hipersumy trójkąta.

4.4.2 Przedmiot

Przedmiot może być czymkolwiek, ma znaczenie głównie fabularne.

- Nazwa.
- Ilość.

4.4.3 Urządzenie

Urządzenie działa pasywnie dając jakieś ciekawe zdolności. Może być to tarcza, peleryna-niewidka, albo transport.

- Nazwa urządzenia.
- Działanie urządzenia, czyli co ci daje. Możesz dopisać do listy pasywności.
- Uszkodzenia urządzenia, jak reaguje na świat, co się może kiedy zepsuć i jak naprawić. Można dopisać do listy pasywności.

4.4.4 Wiedza

Jakaś wąska dziedzina w której specjalizuje się postać.

- Nazwa.
- Cecha, którą trzeba zdać do użycia wiedzy.

4.4.5 Chip

Chip daje dodatkowe zdolności. Aktywne wymagają do uruchomienia zdania testu cechy.

- Cecha do zdania po zdaniu testu NKP, lub kreska jeśli pasywny.
- Koszt zamontowania, ile NKP dodaje.
- Nazwa.
- Opis działania.
- Tabela opisująca 10 zepsuć chipu.

4.4.6 Mutacja

Jakaś zmiana ciała, która daje dodatkowe zdolności.

- Nazwa.
- Opis, co zmienia u gracza, jak działa.
- Cecha do testu, lub przekreślony jeśli pasywny.
- Cena NKP.

4.4.7 Broń

Coś z czego się strzela i co trzeba uzupełniać odpowiednimi nabojami.

- Nazwa.
- Opis.
- Test cechy do użycia.
- Wielość magazynka.
- Typ naboji.
- Dodatkowe zasady dotyczące ładowania.
- Ilość załadowanych naboji na jedną turę.
- Lista 10 zdarzeń przy niezdaniu testu cechy.

Rozdział 5

Przykłady

Przykładowe moce, chipy, urządzenia, itp. KoSMoRaMuS jest grą o kreatywności, Mistrz Gry może specjalnie dla waszej sesji dodać sobie coś nowego.

Także są tutaj przykładowi gracze z których możecie sobie wybrać.

5.1 Moce

Zmienna p jest obecnym poziomem cechy.

5.1.1 Łańcuch

Postać może wytworzyć i modyfikować łańcuch. Łańcuch ma określoną długość i wytrzymałość. W kilku turach można tworzyć bardzo długi łańcuch poprzez wytworzenie i połączenie fragmentów. Można go telepatycznie zniknąć.

SM Wytworzenie łańcucha o długości l i wystrzelenie w powietrze z prędkością ruchu ręki (test **A**).

DM Ruszanie łańcuchem telepatycznie w odległości d , przerwanie go, modyfikowanie.

RM Wykrycie położenia i dotyku łańcucha.

- Długość wytworzonego łańcucha $l = 10p$ cm
- Wytrzymałość $F = 20p$ N
- Odległość $d = p$ m

5.1.2 Tarcza

Wytworzenie okrągłej tarczy o średnicy 1 m. Można nią ruszać w granicach maksymalnej siły, przekroczenie natychmiast niszczy tarczę. Można telepatycznie zniknąć ją przed czasem.

SM Wytworzenie tarczy w odległości d od siebie.

DM Ruch tarczą z siłą nie większą, niż F .

RM Wykrycie pozycji i dotyku na tarczy.

- Maksymalna siła $F = 10p$ N
- Czas zaniku $t = p$ tur
- Odległość $d = p$ m

5.1.3 Modyfikacja grawitacji

Gracz może nadać jakąś siłę w dowolnym kierunku dla pojedynczych obiektów. Pozwala to na rzucenie czegoś o ścianę, zmniejszenie ciężaru, a nawet latanie. Da się poruszać lekkimi przedmiotami w odległości 1 m. Można wykryć prędkość poruszania się obiektu i jego pozycję.

SM Nadanie siły F obiektowi przez określony czas t .

DM Telekineza w małej odległości.

RM Wykrycie prędkości, obrotu i pozycji obiektu.

- Siła $F = 10p$ N
- Kąt w stosunku do grawitacji $\alpha = 0,1\pi p$ rad
- Czas działania $t = p$ tur

5.1.4 Frisbee

Postać wytwarza i rzuca okrągłe i płaskie pierścienie (jak frisbee) z ostrymi krawędziami. Średnica zewnętrzna nie może przekroczyć 1 m, a wewnętrzna jest dowolna. Krawędzie nie tną stwórcy, ale zadają obrażenia wszystkim innym w wielkości k **ŻYC**. Celność jest osiągana testem **A**. Na pierścienie nie działa grawitacja ale nie są w stanie utrzymać więcej, jak 1000 N (jednego człowieka). Nie można ich obracać w innej płaszczyźnie, niż są obecnie. Nie można ich zniknąć, znikają same po 10 rundach.

SM Wytworzenie pierścienia i rzucenie nim z prędkością v .

DM Ruch pierścieniem w płaszczyźnie wytworzenia z maksymalną prędkością v , w odległości d .

RM Odczucie, co pierścień dotyka.

- Odległość sterowania $d = p$ m
- Prędkość wyrzutu $v = p$ m s⁻¹
- Ostrość $k = p$ **ŻYC**

5.1.5 Kolec

Gracz strzela kolcem. Dodajemy c do kostki o tyle ułatwiając sobie test. Postać czuje, gdy ktoś dotyka kolca. Może go telepatycznie zniknąć.

SM Wyrzucenie kolca odbierającego k ŻYC, z prędkością v .

DM Zniknięcie, nadanie siły testem S.

RM Odczucie pozycji kolca i czego dotyka.

- Prędkość strzału $v = p \text{ m s}^{-1}$
- Naprowadzanie $c = p$
- Ostrość $k = p$ ŻYC

5.1.6 Uderzenie

Gracz nadaje impuls tak silny, jak kopnięcie nogą. Może nim rzucić, zburzyć coś w odpowiednim kształcie i zbadać strukturę.

SM Impuls na stożku o kącie α i zasięgu l , w odległości d od postaci.

DM Wytworzenie określonego kształtu impulsu przy dotyku ręką.

RM Dotknięcie i zbadanie struktury materiału.

- Kąt $\alpha = 0.2p\pi \text{ rad}$
- Zasięg $l = 0.5p \text{ m}$
- Odległość $d = p \text{ m}$

5.1.7 Echo

Postać generuje fale soniczne, dzięki którym widzi w ciemności, a także potrafi wprowadzić w wibracje jakiś obiekt.

SM Wprawienie w wibracje obiektu w zasięgu d , którego pozycja jest znana. Wykonaj test A i dodaj c do kostki.

DM Dokładne poznanie kształtu obiektów w kuli o promieniu r , w zasięgu d .

RM Poznanie przybliżonego kształtu otoczenia w zasięgu d .

- Zasięg $d = p \text{ m}$
- Promień kuli $r = p \text{ cm}$
- Celność $c = p$

5.2 Przedmioty

Wkłady antymaterii Podstawowe zasilanie broni i urządzeń.

Wkłady do szyfratora Jedyne i niepowtarzalne do jedynej i niepowtarzalnej broni.

5.3 Bronie

Pif-paf, ziuu, (dźwięk zamarzającej czasoprzestrzeni).

5.3.1 Mostownik **S**

Wkłady	Antymateria
Magazynek	5
Załadowanie na turę	1

Wielka deska długości metra. Tworzy rzucane, paraboliczne mosty do celu. Most utrzymuje się w powietrzu zużywając jeden nabój na rundę.

1. Most się tworzy, ale wije się w górę i w dół.
2. Most się tworzy, ale wije się na boki.
3. Most się tworzy, ale skręca się wzdłuż, jak wstążka.
4. Most się tworzy, ale w połowie się urywa.
5. Nic się nie dzieje.
6. Tworzą się jedynie fragmenty.
7. Tworzą się tylko granice, jak szyny.
8. Most jest dziwnie lepki.
9. Most jest tak śliski, że nie da się go używać.
10. Most tworzy się w dziwnym kierunku d2, czy przetnie strzelającego na pół.

5.3.2 Szyfrator **T**

Wkłady	Szyfrator
Magazynek	1
Załadowanie na turę	0,5

Najwspanialsze urządzenie inżynierii potworów. Podręczy pistolet, który zamraża wroga w czasie. Można go odmrozić tym samym wkładem. Działa to na zasadzie szyfrowania czasoprzestrzeni, klucz do odszyfrowania składowany jest w naboju.

Zmiana naboju trwa dwie rundy, najpierw trzeba wyciągnąć stary i włożyć nowy. Wyrzucenie starego naboju wiąże się ze śmiercią zamrożonego (zostaje taki na zawsze) i dodaje 10 GRZ. Strzelenie ponownie tym samym nabojem nadpisuje klucz i dodaje 10

GRZ. Jeśli nie trafiło się w poprzedniej rundzie, można strzelać ponownie bez przeładowania.

Przy niezdaniu testu cechy nie ma żadnych efektów ubocznych!

5.4 Chipy aktywne

Rurka do oddychania pod wodą wkręca mi się w głowę.

5.4.1 Ostrza z ręki **H**, 3 NKP

Trochę, jak Wolverine, ale lepiej. Gracz wysuwa trzy krótkie kolce z przedramienia.

1. Tym razem wysuwa ci się tylko środkowy.
2. Tym razem wysuwają ci się tylko boczne.
3. Środkowy kolec wypada na podłogę.
4. Środkowy kolec wystrzeliwuje, **d2** czy kogoś trafi.
5. Kolce przestają się wysuwać w ogóle.
6. Kolce przestają się chować w ogóle.
7. Wszystkie trzy kolce wystrzeliwują we wszystkie strony.
8. Kolce wysuwają się w drugą stronę, w rękę, -5 **ŻYC**.
9. Zaczynają ciągle szybko wsuwać się i wysuwać.
10. Wysuwają się od teraz tylko do połowy.