

KoSMoRaMuS

Antyradek

3 listopada 2016

Spis treści

1	Historia wszechświata	2
2	Opis gracza	4
2.1	Cechy gracza	4
2.2	Testy	5
2.3	Życie	5
2.4	Korupcja	5
2.5	Chipy	6
2.6	Uszkodzenia chipu	6
2.7	Moc	6
2.7.1	Smak mocy	7
2.7.2	Kartridże	7
2.7.3	Rozwój mocy	7
2.7.4	Korupcja trójkąta	7
2.7.5	Szyna	8
2.8	Mutacje	9
2.9	Grzech	9
2.10	Broń	9
2.11	Przedmioty	9
2.12	Wiedza	9
2.13	Problem Psychiczny	9
2.14	Uszkodzenia ciała	9
3	Walka	10
4	Tabele	11

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.

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, jaszczuropolodny wygląd odstrasza wszystkich wokół i stąd nadana im nazwa. W ich własnym języku jest nie do wymówienia przez ludzi znaczy 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 uniemożliwiający 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.

Rozdział 2

Opis gracza

2.1 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 określonej 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 foremego 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 obniżają 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 ta 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 od wierzchołka po trójkątnej kratce, jeśli jest mniejsza niż wyrzucona wartość, to test jest zdany.

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 zwiększa trudność wyrzucenia mniejszej wartości od odległość na kryształach osobowości, a odjęcie ułatwia.

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 wierzchołku, 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 widowskawe 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. 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.

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 k20 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.

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 ulecą, a fala uderzeniowa zburzy.
- Dokładność Mocy **SM** — 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 **SM** — 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 i testy przeprowadzane są w identyczny sposób, co na kryształach osobowości. 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, oraz po jednym na godzinę snu.

Jeśli używając mocy nie uda ci się wyrzucić dostatecznie dużej wartości, następuje spalenie kartridża. Może to powodować różne dziwne zachowania, niekoniecznie złe. Możesz dostać korupcję, szynę, obciążenie wierzchołka, darmowe **MCN**, lub inne dziwaczne zdarzenia. W większości przypadków nic się nie dzieje.

2.7.3 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. W zależności od cechy można zużyć różną ilość **MCN** na jej rozwinięcie.

Można także obciążyć wierzchołek trójkąta mocy w zamian za ilość **MCN** równą odległości od niego. Inaczej za każde obciążenie będziemy płacić coraz więcej **MCN** : 1,2,3,4...

2.7.4 Korupcja trójkąta

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

1. Wybierz wierzchołek najbliższy swojego punktu mocy.
2. Wybierz krawędź od tego wierzchołka najbliższą twojego punktu mocy.
3. Idź po krawędzi k20 kratek.
4. Wybierz jeden z dwóch kierunków wewnątrz 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.

2.7.5 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. Przecinania obecnie tworzonej szyny i poprzednich są dozwolone.

- 2.8 Mutacje
- 2.9 Grzech
- 2.10 Broń
- 2.11 Przedmioty
- 2.12 Wiedza
- 2.13 Problem Psychiczny
- 2.14 Uszkodzenia ciała

Rozdział 3

Walka

Rozdział 4

Tabele