

KoSMoRaMuS

Antyradek

4 listopada 2016

Spis treści

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

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, jaszczuropodobny 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 rozdziłały 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, 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 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 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 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 kryształ 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 widowiskowe uszkodzenie chipu z różnymi dziwnymi 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 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 obciągnąć 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 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 w głąb 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. 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 trzeba 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 wegan?

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 naboji?

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 działła 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.

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. Przykładowe wiedze, to elektronika, naprawa statków kosmicznych, biologia smoków określonego gatunku, czy aktorstwo.

2.14 Problem Psychiczny

2.15 Uszkodzenia ciała

Rozdział 3

Walka

Rozdział 4

Tabele