

CIERNIE I GWIAZDY – GRA FABULARNA
MODUŁ 1 – RDZEŃ
WERSJA 0.6

KONTAKT I MATERIAŁY – LUMIGRANIE.PL

AUTORSTWA RADOSŁAWA TENDERY

SPIS TREŚCI

RDZEŃ ZASAD.....	3
RZUT.....	3
POZIOMY TRUDNOŚCI TESTU.....	4
POSTAĆ.....	5
CECHY.....	5
KREACJA POSTACI.....	7
ETAP I – POCHODZENIE.....	8
ALTERNATYWNE POCHODZENIE – SZYBKI START.....	15
ETAP II – WARTOŚCI CECH.....	17
ETAP III – UMIEJĘTNOŚCI.....	18
ETAP IV – CIERNIĘ I GWIAZDY.....	22
INNE ZASADY.....	28
ZDOLNOŚCI.....	28
KONTAKTY SPOŁECZNE.....	31
HANDEL INFORMACJAMI.....	33
ZNAJOMOŚCI.....	35
WPŁYWY.....	35
EKSPLORACJA KOSMOSU.....	37

RDZEŃ ZASAD

RZUT

- Rzut decyduje o działaniach, których wyniku nie określa się jako „tak” lub „nie”.
- Rzut wykonuje się kostką dwudziestościenną zwaną k20.
- Rzut wykonuje się wedle zasady im niższy wynik, tym lepiej.
- Sukces to sytuacja, gdy wyrzucona wartości mieści się w puli sukcesu.
- Porażka to sytuacja, gdy wyrzucona wartość przekracza pulę sukcesu.
- Pula sukcesu to najczęściej wartość cechy zmieniona przez poziom trudności testu.
- Pula sukcesu może wypełnić kość, czyli wynosić od 1 do 20. Test jest zdany automatycznie.
- Pula sukcesu może być pusta, czyli wynosić mniej niż 1. Test jest obłany automatycznie.

TEST CECHY

- Test określa sukces akcji o natychmiastowym skutku.

Przykład: Postać o zwinności 10 próbuje przedostać się ciasnym przejściem. Jej pula sukcesu to 1-10. Wynik w puli sukcesu to udane przejście, porażka to niepowodzenie próby.

TEST PORÓWNAWCZY

- Rzut polegający na przeciwstawieniu dwóch elementów. Określa to pulę sukcesu dla obydwu z nich.
- Przy równych wartościach porównywanych czynników, pula sukcesu to 1-10.
- Element o wyższej wartości ma zwiększoną pulę sukcesu o różnicę wartości.
- Element o niższej wartości ma zmniejszoną pulę sukcesu o różnicę wartości.
- Rzut wykonuje strona deklarująca akcję.

Przykład: Czynniki A ma wartość 10, a czynnik B ma wartość 15. A ma pulę sukcesu 1-5 (10-5). B ma pulę sukcesu 1-15 (10+5).

TEST EFEKTU

- Test określa długość trwania efektów.
- Sukces to brak działania czynnika.
- Każdy punkt powyżej puli sukcesu to jednostka czasu działania czynnika.
- Jednostka czasu jest podana w zasadach lub określona przez prowadzącego.

Przykład: Postać o wartości cechy 10. Wykonuje rzut, wynik to 12. Efekt działa przez dwie jednostki czasu.

TEST UMIEJĘTNOŚCI

- Test określa sukces akcji wymagających czasu i pewnych umiejętności.
- Porównuje się poziom umiejętności i poziom złożoności czynnika.
- Przewaga czynnika to porażka przy przekroczeniu progu sukcesu.
- Przewaga oraz równość umiejętności to wydłużenie wykonywania czynności, gdy wynik rzutu przekroczy próg sukcesu.
- Wydłużenie czynności to podwojenie czasu potrzebnego do wykonania czynności.
- Jeśli nie można wydłużyć czynności, to przekroczenie progu sukcesu oznacza porażkę.
- Czas przeznaczony na akcję może być rozbity na części.

Przykład 1: Postać ma cechę o wartości 10 i umiejętność 1. Czynniki ma poziom 1. Wylosowanie wartości 11 oznacza wydłużenie akcji. Może przerwać czynność i powrócić do niej później.

Przykład 2: Postać ma cechę o wartości 10 i umiejętność 1. Czynniki ma poziom 2. Wylosowanie wartości 11 oznacza porażkę.

POZIOMY TRUDNOŚCI TESTU

- Wiele czynników wpływa na szansę powodzenia akcji. Odzwierciedlone jest to przez stopnie trudności testu.
- Poziom trudności zwiększa bądź zmniejsza pulę sukcesu o trzy oczka na kości.

Przykład: Test o puli sukcesu 1-10, trudniejszy o stopień ma pulę sukcesu 1-7. Ten sam test, łatwiejszy o stopień, ma pulę sukcesu 1-13.

Przykład: Test o puli sukcesu 1-10, trudniejszy o dwa stopnie ma pulę sukcesu 1-4. Ten sam test łatwiejszy o trzy stopnie, ma pulę sukcesu 1-19.

- Zmniejszenie i zwiększenie trudności znosi się nawzajem.

Przykład: Zwiększenie trudności testu o dwa i zmniejszenie trudności o trzy, to zmniejszenie trudności testu o stopień.

- W testach umiejętności poziom czynnika jest również zwiększeniem poziomu trudności testu.

Przykład: Naprawa przedmiotu obiektu o klasie technicznej 4, zwiększa trudności testu o 4 stopnie.

POSTAĆ

CECHY

- Pozwalają na odróżnienie od siebie wszystkich istot w zasadach gry.
- Umożliwia to wykonywanie rzutów oraz porównywanie wartości cech.

FIZYCZNE

Siła (SI) – określa siłę mięśni postaci.

- Określa udźwig postaci. Jest to wartość siły zwiększona pięć razy.
- Określa obrażenia zadawane w walce wręcz. Tabela znajduje się w module walka.

Wytrzymałość (WT) – określa żywotność postaci oraz odporność na choroby, trucizny czy promieniowanie.

Zwinność (ZW) – określa gibkość postaci, celność ciosów oraz zdolności akrobatyczne.

Zręczność (ZR) – określa sprawność dłoni postaci.

- Wykorzystywana przy akcjach wykonywanych ręcznie jak operacje chirurgiczne czy naprawy przedmiotów.
- Zręczność wraz z percepcją wpływa na celność strzałów.
- Większość ludzi posiada jedną rękę mniej sprawną. Testy wykonywane wyłącznie drugą ręką są trudniejsze o stopień.
- Wykonywanie dwóch akcji jednocześnie zwiększa trudność obydwu o stopień.

UMYSŁOWE

Percepcja (PE) – określa zdolność obserwacji otoczenia za pomocą zmysłów.

- Percepcja wraz ze zręcznością wpływa na celność strzałów.
- Wykorzystywana w testach wyszukiwania i podobnych.

Inteligencja (INT) – określa zdolności umysłowe postaci.

- Wpływa na pulę punktów umiejętności przy tworzeniu postaci. Każdy stopień powyżej średniej wartości cechy to dodatkowy punkt. Każdy stopień poniżej średniej wartości cechy to utrata jednego punktu.
- W kontaktach społecznych służy do logicznego przedstawiania swoich racji i oceny działań innych.

Wola (WO) – określa odporność umysłu postaci i jej upór.

- Wpływa na pulę punktów umiejętności przy tworzeniu postaci. Każdy stopień powyżej średniej wartości cechy to dodatkowy punkt. Każdy stopień poniżej średniej wartości cechy to utrata jednego punktu.
- W kontaktach społecznych określa odporność na działania innych.

Charyzma (CHA) – określa prezencję postaci oraz zdolność przekonywania innych.

- Ma główny wpływ na większość akcji społecznych. Zwłaszcza na prezencję postaci czy niemerytorycznych sposobach przekonywania, opartych na kłamstwie, dezinformacji czy wdzięku.

CECHY POBOCZNE

- Wynikają z wartości i zależności pomiędzy cechami głównymi.

Prędkość (PR) – Najwyższa szybkość poruszania się postaci.

- Dla ludzi jej początkowa wartość to 5.
- Każdy punkt prędkości to pokonywanie pół metra na akcję – czyli standardowej kratki przy używaniu maty do przeprowadzania walk.
- Prędkość w kilometrach na godzinę to prędkość w kratkach razy 1.8
- Każde dwa punkty powyżej średniej cech siły i zwinności zwiększają wartość o 1.
- Każde dwa punkty poniżej średniej cech siły i zwinności zmniejszają wartość o 1.

Inicjatywa (I) – refleks oraz kolejność działania w walce.

- Średnia zwinności i percepcji, zaokrąglana w dół.

Celność – określa skuteczność prowadzonego ostrzału.

- Średnia zręczności i percepcji, zaokrąglana w dół.

Punkty akcji (PA) – określają ilość akcji, jakie można wykonać w ciągu tury.

- Normalna pula to 5 punktów na turę.
- Obrażenia i inne efekty mogą zmniejszyć ich pulę.

Żywotność (ŻW) – określa pulę obrażeń, jakie mogą przyjąć poszczególne części ciała postaci.

- W przypadku głowy i korpusu jej wypełnienie oznacza śmierć postaci.
- Zasady obrażeń są rozpisane w module walka.

Udźwig – określa ciężar sprzętu, który nie wpływa na ruch postaci.

- Wynosi siłę pomnożoną przez 5.
- Przekroczenie o każde 5 kilogramów powoduje obniżenie prędkości poruszania się o 1.
- Rośnie również trudność testów zwinności o stopień.

NATURALNE ROZWINIĘCIE PARAMETRÓW

- Cechy rosną o stopień, gdy związana z nimi umiejętność poboczna osiągnie poziom 6.
- Działa to także w trakcie tworzenia postaci.
- Sprawność pozwala wybrać która cecha fizyczna rośnie.

KREACJA POSTACI

- Tworzenie postaci składa się z kilku etapów w kolejności:
 - Etap I – pochodzenie. Faza ta określa tło bohatera.
 - Etap II – cechy. Faza ta określa wartości cech bohatera.
 - Etap III – umiejętności. Faza ta określa umiejętności bohatera.
 - Etap IV – ciernie i gwiazdy. Faza ta pozwala na nadaniu postaci charakteru.
 - Etap V – wyposażenie. Po wykreowaniu postaci, gracz może wyposażyć ją w sprzęt – patrz moduł **Wyposażenie**.

ETAP I – POCHODZENIE

- Premie z każdego kroku pochodzenia się sumują.
- **Przykład: Dwa źródła małych znajomości to średnie znajomości. Dwie premie +10% do majątku to premia +20%.**
- *Można wykonać pierwsze dwa kroki tła w odwrotnej kolejności. Wpierw wybrać państwo, a następnie kulturę. Każdy organizm polityczny ma rozpisany rzut.*

KULTURA

MARS

- Silna społeczność – Małe znajomości.
- Pracowitość – Pula umiejętności rośnie o 20%.
- Oszczędność – Przelicznik majątku rośnie o 10%.

ZIEMIA

- Materializm – Przelicznik majątku rośnie o 25%.
- Pragmatyzm – Przynależność do organizacji tańsza o gwiazdę.

FEDERACJA

- Równość – Przynależność do organizacji tańsza o dwie gwiazdy.
- Jedność – Współczynnik wpływów rośnie o 0,5.

RAJSKI TRÓJKĄT

- Wygnaniec – Brak możliwości pochodzenia z rajskich światów. Przynależność do organizacji o średnim i ścisłym charakterze droższa o trzy gwiazdy.
- Elastyczność – Pula umiejętności rośnie o 20%.
- Naród – Małe znajomości.

NARODY KORPORACYJNE

- Elastyczna pracowitość – Pula umiejętności rośnie o 50%.
- Grupa... – Małe znajomości.
- ...jest najważniejsza – Przymusowa przynależność do organizacji.

NEOZIEMIANIE

- Praktycyzm – Przelicznik wpływów rośnie o 0,5. Pula umiejętności rośnie o 10%.
- Majętność – Przelicznik majątku rośnie o 15%.
- Wyobcowany – Brak możliwości pochodzenia z rajskich światów. Znajomości są droższe o gwiazdę.

LOSOWA KULTURA

Można wykonać rzut określający kulturę postaci, rzuć k20:

1-6 – Ziemia

7-10 – Mars

11-17 – Federacja

18 – Neoziemianie

19 – Narody korporacyjne

20 – Rajski trójkąt

LOSOWE PAŃSTWO

1-2 Unia – w jej wypadku wykonaj kolejny test, każdy z członków ma równą szansę w rzucie.

3-4 Sojusz

5-7 Federacja

8-11 Konfederacja

12 Republika

13-14 Hiperborea

15-20 Apatryda

PAŃSTWO

Sojusz Ramienia Strzelca

- Nieprzyjazne światy – Brak możliwości pochodzenia z rajszych światów.
- Technokracja – Przynależność do organizacji o średnim i ścisłym charakterze tańsza o gwiazdę. Puła umiejętności rośnie o 20%.
- Utylitaryzm – Brak przynależności do organizacji Sojuszu oznacza wygnanie z jego przestrzeni.
- Wyblakła zieleń – Przedstawiciele kultury trójkąta opuścili sojusz dekady temu. Postać o tej kulturze musi mieć przynajmniej 50 lat.

Mieszkańcy Sojuszu prezentują najczęściej kulturę:

1-10 – Mars

11-16 – Federacja

17-19 – Ziemia

20 – Narody korporacyjne

Federacja Oriońsko-persuańska

- Równi i równiejsi – Istnieje podział na mieszkańców państw członkowskich oraz kolonistów.
 - Mieszkańcy metropolii mają o przynależność do organizacji o średnim i ścisłym charakterze tańszą o dwie gwiazdy.
 - Koloniści mają pulę umiejętności większą o 20%.
- Liberalizm – Likwiduje cechę wygnaniec.
- Rozkwit – Przelicznik majątku rośnie o 25%.

Mieszkańcy Federacji prezentują najczęściej kulturę:

1-4 – Ziemia

5-8 – Mars

9-17 – Federacja

18 – Narody Korporacyjne

19 – Neoziemianie

20 – Rajski Trójkąt

Unia Państw

Światy Środka

- Centrum Świata – Przelicznik majątku rośnie o 10%. Przynależność do organizacji tańsza o gwiazdę.
- Emigrant – Brak przynależności do organizacji ŚŚ oznacza emigrację zarobkową. Przelicznik majątku maleje o 25%.

Dominium Anagaris

- Jedyne łącznik – Przelicznik majątku rośnie o 20%.
- Tarcza Unii – Przynależność do organizacji wojskowych jest tańsza o dwie gwiazdy.
- Nieprzyjazne światy – Brak możliwości pochodzenia z rajszych światów.

Sektor Epsilon

- Nieprzyjazne światy – Brak możliwości pochodzenia z rajszych światów.
- Obszar przemysłowy – Pula umiejętności rośnie o 20%. Przelicznik majątku rośnie o 10%.

Zjednoczone Systemy Oriona i Perseusza

- Nieprzyjazne światy – Brak możliwości pochodzenia z rajszych planet.
- Miecz Unii – Przynależność do organizacji wojskowych tańsza o gwiazdę.
- Liberalizm – Likwiduje cechę wygnaniec.
- Rozkwit – Przelicznik majątku rośnie o 25%.

Republika Persuańska

- Nieprzyjazne światy – Brak możliwości pochodzenia z rajszych światów.
- Liberalizm – Likwiduje cechę wygnaniec.
- Przemysłowe serce – Pula umiejętności rośnie o 20%. Przynależność do organizacji o średnim i ścisłym charakterze tańsza o dwie gwiazdy.

Mieszkańcy Unii prezentują najczęściej kulturę w proporcjach identycznych z jej wartościami w poprzednim etapie tła postaci.

Republika Esperas

- Nowy dom – Pochodzenie dostępne jedynie dla kultury Rajskiego Trójkąta. Eliminuje cechę wygnaniec.
- Dziewiczy Świat – Rajski świat jest we wczesnej fazie kolonizacji. Liczony jest jako placówka badawcza na globie klasy II i III.
- Siła z różnorodności – Pula umiejętności rośnie o 20%.
- Związany – Darmowa, przymusowa przynależność do organizacji republikańskiej dowolnego rodzaju.
- Wojowniczość – Przynależność do organizacji wojskowych tańsza o gwiazdę.

Konfederacja Oriona

- Liberalizm – Likwiduje cechę wygnaniec.
- Łącznik między imperiami – Małe znajomości, przelicznik majątku rośnie o 25%.
- Nieprzyjazne światy – Brak możliwości pochodzenia z rajskich światów.

Mieszkańcy Konfederacji prezentują najczęściej kulturę:

1-3 – Mars

4-7 – Ziemia

8-17 – Federacja

18-19 – Narody Korporacyjne

20 – Rajski Trójkąt

Hiperborea

- Militarizm – Przynależności do organizacji wojskowych tańsza o trzy gwiazdy.
- Ład – Pula umiejętności rośnie o 20%.
- Koniec prosperity – Przelicznik majątku maleje o 10%.

Mieszkańcy Hiperborei prezentują najczęściej kulturę:

1-14 – Federacja

15-16 – Mars

17-18 – Ziemia

19 – Neoziemianie

20 – Narody Korporacyjne

Apatryda

- Niezwiązany – Średnie znajomości.
- Kraniec świata – Brak możliwości pochodzenia z rajskich światów.
- Młodość – Wiek postaci ograniczony do 50 lat.
- Brak genetycznej kontroli – Możliwość rozdzielania statystyk postaci poprzez rzut $2k6+3$. Wykonuje się osiem rzutów, a następnie przydziela wartości do parametrów.

OSIEDLE

- Jeśli chcesz, możesz wykonać rzut na rodzaj osiedla pochodzenia, rzuć k20. Jeśli poprzednie wybory blokują wynik, wybierz opcję poniżej wylosowanej.

1-2 – Rajski Świat

3-4 – Niezależna kolonia

5-6 – Wolny Duch

7-10 – Stacja

11-12 – Statek

13-20 Planeta zamknięta

Rajskie światy

- Nierzeczywistość – Rozwój umiejętności społecznych i informatyki w trakcie tworzenia postaci ma koszt zmniejszony o połowę.
- Majętność – Przelicznik majątku rośnie o 50%.
- Degeneracja – Pierwszy poziom uzależnienia bądź choroby psychicznej.
- Pełna kontrola – Rozwój obsługi broni oraz walki wręcz w trakcie tworzenia postaci ma podwojony koszt.

Planeta drugiej i trzeciej klasy

- Placówki przemysłowe – Pula umiejętności rośnie o 20%, przelicznik majątku rośnie o 10%.

Bądź:

- Placówki badawcze – Pula umiejętności rośnie o 50%.

Dla obydwóch typów placówek – jedynie połowa kosztu rozwoju obsługi pojazdów atmosferycznych i planetarnych podczas tworzenia postaci.

Statek

- Odkrywca – Rozwój astronautyki i prowadzenia pojazdów kosmicznych w trakcie tworzenia postaci ma koszt zmniejszony o połowę.
- Ciasnota.– Rozwój sprawności w trakcie tworzenia postaci ma podwojony koszt. Wyjątek stanowi obsługa kombinezonów, której otrzymuje się darmowy stopień.
- Obieżyświat – Średnie znajomości.

Stacja

- Technik – Rozwój techniki w trakcie tworzenia postaci ma koszt zmniejszony o połowę.
- Powierzchowe kontakty – Małe znajomości.
- Obrót towarów – Przelicznik majątku rośnie o 10%.

Niezależna kolonia

- Specjalizacja – Rozwój wybranych dwóch umiejętności w trakcie tworzenia postaci ma koszt zmniejszony o połowę. Pula umiejętności rośnie o 20%.
- Tożsamość – Darmowa i przymusowa przynależność do organizacji związanej z placówką.
- Wolność – Opcja dostępna tylko dla apatrydy.

Wolny duch

- Obieżyświat – Średnie znajomości.
- Własna ścieżka – Premia +1 do wartości woli i charyzmy. Rozwój wybranej umiejętności w trakcie tworzenia postaci ma koszt zmniejszony o połowę. Możliwość przynależności jedynie do organizacji o luźniej strukturze.
- Wolność – Opcja dostępna tylko dla apatrydy.

ALTERNATYWNE POCZĄTKI – SZYBKI START

- Złożoność systemu pochodzenia może prowadzić do paraliżu decyzyjnego. Dlatego poniżej można znaleźć gotowe zestawy.

Zestaw 1 – Człowiek znikąd Rajski trójkąt, apatryda, wolny duch.

- Znajomości – Duże.
- Brak genetycznej kontroli – możliwość rozdzielenia statystyk poprzez rzut 2k6+3. Wykonuje się osiem rzutów, a następnie przydziela wartości do parametrów.
- Premia +1 do wartości woli oraz charyzmy.
- Możliwa przynależność jedynie do organizacji o luźnej strukturze.
- Połowa kosztu rozwoju wybranej umiejętności podczas kreacji postaci.

Wiek 30 lat – 24 punkty umiejętności modyfikowane wartością parametrów.

10 gwiazd, 2 ciernie.

Zestaw 2 – Jan Kowalski Ziemia, Republika Persuańska, kolonia na globie II/III klasy (przemysłowa).

- Przelicznik majątku rośnie o 35%.
- Przynależność do organizacji o luźnej strukturze tańsza o gwiazdę, a do organizacji o średniej i ścisłej strukturze tańsza o trzy gwiazdy.
- Połowa kosztu rozwoju obsługi pojazdów atmosferycznych i planetarnych podczas tworzenia postaci.

Wiek 30 lat – 28 punktów umiejętności modyfikowane wartością parametrów.

10 gwiazd, 2 ciernie.

Zestaw 3 – Mieszkaniec metropolii Federacja, Hiperborea, Rajski świat.

- Przelicznik majątku rośnie o 40%.
- Przelicznik wpływów rośnie o 0,5.
- Przynależność do organizacji tańsza o dwie gwiazdy. Przynależność do organizacji wojskowych dodatkowo tańsza o trzy gwiazdy.
- Uzależnienie/schorzenie psychiczne pierwszego.
- Połowa kosztu rozwoju umiejętności społecznych i informatyki w trakcie tworzenia postaci oraz podwojenie kosztu rozwoju obsługi broni i walki wręcz w trakcie tworzenia postaci.

Wiek 30 lat – 20 punktów umiejętności modyfikowane wartością parametrów.

10 gwiazd, 2 ciernie.

Zestaw 4 – Tryb maszyny Mars, Sojusz Ramienia Strzelca, stacja.

- Znajomości – średnie.
- Przelicznik majątku rośnie o 20%.
- Przymusowa oraz darmowa przynależność do organizacji o średniej lub ścisłym charakterze związanej z Sojuszem Ramienia Strzelca.
- Połowa kosztu rozwoju techniki podczas tworzenia postaci.

Wiek 30 lat – 28 punktów umiejętności modyfikowane wartością parametrów.

10 gwiazd, 2 ciernie.

Zestaw 5 – Członek klanu Neoziemianie, apatryda, niezależna kolonia.

- Znajomości – średnie.
- Przelicznik majątku +15%.
- Przymusowa i darmowa przynależność do organizacji przynajmniej luźnej strukturze związanej z placówką pochodzenia.
- Brak genetycznej kontroli – możliwość rozdzielenia statystyk postaci poprzez rzut 2k6+3. Wykonuje się osiem rzutów, a następnie przydziela wartości do parametrów.
- Rozwój wybranych dwóch umiejętności w trakcie tworzenia postaci ma koszt zmniejszony o połowę.

Wiek 30 lat – 26 punktów umiejętności modyfikowane wartością parametrów.

10 gwiazd, 2 ciernie.

Zestaw 6 - Obieżyświat Narody korporacyjne, Konfederacja Oriona, statek.

- Znajomości – Duże.
- Przelicznik wpływów rośnie o 0,5.
- Przelicznik majątku rośnie o 25%.
- Wszelkie pojazdy kosmiczne i ich wyposażenie są tańsze o 20% w trakcie kreacji postaci.
- Połowa kosztu rozwoju astronautyki i prowadzenia pojazdów kosmicznych w trakcie tworzenia postaci. Rozwój umiejętności fizycznych w trakcie tworzenia postaci ma podwojony koszt. Wyjątek stanowi obsługa kombinezonów, której otrzymuje się darmowy stopień.

Wiek 30 lat – 30 punktów umiejętności modyfikowane wartością parametrów.

10 gwiazd, 2 ciernie.

ETAP II – WARTOŚCI CECH

- W Cierniach i Gwiazdach znajduje się punkt odniesienia dla wszystkich istot i maszyn.
- Jest nią człowiek posiadający wszystkie cechy główne na równym poziomie.
- Do podanych niżej wartości otrzymuje się dwa darmowe punkty do rozdzielania.
- Wartości cech można poprawiać za pomocą punktów do progu podanego przy cesze.
- Wartości cech można obniżać do progu podanego przy cesze. Obniżenie wartości cechy daje punkty do poprawienia innych cech.

SI	WT	ZW	ZR	PE	INT	WO	CHA
6-14	6-14	6-14	6-14	6-14	6-14	6-14	6-14
10	10	10	10	10	10	10	10
Udźwig		Celność		Prędkość		Inicjatywa	
30-70		6-14		1,5-3,5		6-14	
5 kg na 1 SI		½ (ZR+PE)		2,5 + mod.		½ (ZW+PE)	

TABELA ŻYWOTNOŚCI POSTACI

Cześć ciała/WT postaci	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Tułów					WT+5				
Głowa		3			4			5	
Ramiona		5			6			7	
Nogi		6			7			8	

WPLYW WIEKU POSTACI NA JEJ PARAMETRY

- Wiek postaci wpływa na wartość cech głównych.
- Przekroczenie 50 lat powoduje zmniejszenie o stopień cechy głównej co dekadę.
- Obniżona wytrzymałość wpływa na żywotność.
- Obniżona inteligencja wpływa na pulę punktów umiejętności.

ETAP III – UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności podstawowe

- Stanowią kategorie umiejętności, takie jak technika czy obsługa broni.
- Nie dają premii do rzutów, ale pozwalają na wykonywanie podstawowych czynności. Np. bez obsługi broni postać nie może używać uzbrojenia.

Umiejętności poboczne

- Są przypisane umiejętności głównej.
- Poziom umiejętności to stopień zmniejszenia trudności testów.
- W testach porównawczych dodaje się poziom umiejętności do wartości cechy.

Synergie

- W pewnych okolicznościach można wykorzystywać wiedzę z dwóch i więcej umiejętności.
- Obniża to poziom trudności testu o stopień.
- O synergii decyduje prowadzący wraz z graczami.

Rozdzielanie punktów

- Wiek postaci określa pulę punktów umiejętności.
- Pierwszy punkt otrzymuje się w wieku 11 lat.
- Każdy dodatkowy rok daje punkt umiejętności.

Przykład: Postać w wieku 20 lat ma 10 punktów umiejętności. Postać w wieku 40 lat ma 30 punktów umiejętności.

- Na pulę wpływa wola i inteligencja. Każdy stopień powyżej średniej wartości cechy to dodatkowy punkt. Każdy stopień poniżej średniej wartości cechy to utrata jednego punktu.
- Na pulę wpływa pochodzenie.
- Punkty przydziela się według schematu: wykupienie umiejętności głównej – poziomy umiejętności pobocznych.
- Cena umiejętności głównej to dwa punkty.
- Cena poziomu umiejętności pobocznej równa jest jego wartości.

Przykład: Wykupienie 1 poziomu umiejętności strzeleckich to dwa punkty. Wykupienie 2 poziomu broni ręcznej to 3 punkty – w pierw trzeba wykupić poziom pierwszy tej umiejętności pobocznej, a następnie drugi.

Zdobywanie doświadczenia

- W ciągu gry umiejętności rozwija się punktami rozwoju. Punkt rozwoju otrzymuje się co sesję.
- Gracz wybiera umiejętność, która go otrzymuje. Musi to być umiejętność, której użyła lub trenowała postać na tej sesji.
- Umiejętność główna do opanowania wymaga dwóch punktów rozwoju.
- Umiejętność poboczna potrzebuje tylu punktów rozwoju, ile wynosi wartość osiąganego poziomu.

Przykład: Rozwinięcie umiejętności na 4 poziom wymaga 4 punktów rozwoju.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Informatyka

- Umiejętność kontrolowania sieci informatycznych.
- Cechą wykorzystywaną w testach jest inteligencja.
- Brak znajomości technologii (np. system obcego pochodzenia) zwiększa trudność testów o dwa stopnie.

Umiejętności poboczne:

- Programowanie – Tworzenie i analizowanie programów.
- Cyberatak – Deszyfracja, łamanie zabezpieczeń, kradzież danych czy przejmowanie maszyn.
- Wyszukiwanie – Odnajdywanie informacji, tajnych sieci oraz zdolność ukrywania własnej obecności w sieci.

Medycyna

- Umiejętność neutralizowania problemów zdrowotnych.
- Cechy wykorzystywane w testach to inteligencja i zręczność.
- Brak znajomości anatomii/psychiki danego organizmu zwiększa trudność testów o dwa stopnie.

Umiejętności poboczne:

- Chirurgia – Przeprowadzanie operacji oraz usuwanie obrażeń fizycznych.
- Toksykologia – Usuwanie zatruc i chorób.
- Psychiatria – Usuwanie chorób i problemów psychicznych.

Obsługa broni

- Umiejętność używania broni strzeleckiej.
- Cecha wykorzystywana w testach to celność w przypadku ludzi. Maszyny używają percepcji.

Umiejętności poboczne:

- Broń ręczna – Pistolety, karabinki i broń podobnych rozmiarów.
- Broń wsparcia – Granatniki, systemy przeciwpancerne, działka.
- Pirotechnika – Granaty, ładunki wybuchowe.

Pilotaż

- Umiejętność prowadzenia pojazdów różnych typów.
- Cecha wykorzystywana w testach to zręczność.

Umiejętności poboczne:

- Pojazdy planetarne – Prowadzenie pojazdów poruszających się w i na powierzchni gruntu ciał niebieskich. Prowadzenie pojazdów poruszających się w wodzie i innych cieczach.
- Pojazdy atmosferyczne – Prowadzenie pojazdów latających w obrębie atmosfery ciał niebieskich.
- Pojazdy kosmiczne – Prowadzenie pojazdów poruszających się w przestrzeni kosmicznej.

Sprawność

- Szeroka kategoria umiejętności fizycznych.
- Cechy wykorzystywane w testach to siła i zwinność.

Umiejętności poboczne:

- Walka Wręcz – Techniki walki wręcz bez i z bronią.
- Atletyka – Umiejętność pokonywania terenu, wspinaczki, pływania oraz ukrywania się.
- Kombinezony – Umiejętność obsługiwania skafandrów. Każdy brakujący poziom to zwiększenie trudności testów sprawności o stopień. Stopnie obsługi kombinezonów podane są w zasadach sprzętu.

Technika

- Szeroka kategoria umiejętności technicznych.
- Cechy wykorzystywane w testach to inteligencja i zręczność.

Umiejętności poboczne:

- Elektromechanika – Naprawa, modyfikacja i tworzenie urządzeń mechanicznych i elektronicznych.
- Biotechnologia – Naprawa, modyfikacja oraz tworzenie urządzeń, substancji i organizmów organicznych.
- Inżynieria materiałów – Tworzenie i modyfikacja substancji i materiałów.

Umiejętności społeczne

- Szeroka kategoria umiejętności związanych z kontaktami społecznymi.
- Cechy wykorzystywane w testach to charyzma i inteligencja.

Umiejętności poboczne:

- Perswazja – Przekonywanie innych w formie argumentacji, rozkazów, gróźb czy próśb.
- Manipulacja – Ukrywanie własnych zamiarów i tożsamości. Umiejętność zatajania prawdy i okłamywania innych.
- Empatia – Odkrywanie zamiarów i emocji innych. odkrywania emocji i zamierzeń innych istot, w tym prób ich ukrycia.

Astronautyka

- Szeroka kategoria umiejętności przydatnych do przeżycia w kosmosie.
- Cecha wykorzystywana w rzucie to inteligencja.

Umiejętności poboczne:

- Nawigacja – Umiejętność nawigowania w przestrzeni kosmicznej. Wykorzystania wiedzy z zakresu matematyki i astrologi, pozwala na nawigowanie w przestrzeni kosmicznej.
- Sztuka przetrwania – Zbiór wiedzy przydatnej dla przetrwania w przestrzeni, jak i na obcych planetach.
- Kosmiczne górnictwo – Wiedza o występowaniu i wykorzystywaniu zasobów w kosmosie – obłoków gazów, asteroid czy złóż planetarnych.

Inne umiejętności

- Nienależące do powyższych umiejętności głównych.
- Cechy wykorzystywane w testach zależą od umiejętności.
- Prowadzący i gracze mogą dodawać nowe umiejętności w ramach kategorii.

Przykładowe umiejętności:

- Hazard – umiejętność gry w rozmaite gry hazardowe. Znajomość zasad i technik kantowania.
- Sztuka – umiejętności praktyczne bądź teoretyczne z wybranej dziedziny sztuki.
- Sport – umiejętności praktyczne bądź teoretyczne z wybranej dziedziny sportu.
- Polowanie – umiejętność tropienia i analizowania ruchów ofiar.
- Trening psychiczny – techniki radzenia ze stresem i strachem.

ETAP IV – CIERNIE I GWIAZDY

- Ciernie i gwiazdy to system punktów, pozwalających na nadanie postaci własnego charakteru.
- Pozwalają wedle zasad gry, odzwierciedlić historię postaci i jej dokonania.
- Gwiazdy to pozytywne punkty. Odzwierciedlają one majątek, trening i znajomości postaci.
- Ciernie to negatywne punkty. Odzwierciedlają one urazy, wrogów i problemy postaci.

PULA I PRZYDZIELANIE

- Od 10 roku życia każda postać otrzymuje co dwa lata jedną gwiazdę, a co 10 lat jeden cierni.
- Można zwiększyć pulę gwiazd. Każda dodatkowa gwiazda to również dodatkowy cierni.
- Można zmniejszyć pulę cierni. Usunięcie ciernia wymaga poświęcenia gwiazdy.
- Na każdą kategorię można wydać jedynie połowę gwiazd.
- Na każdą kategorię można wydać wszystkie ciernie.

KROK I – PRZYNALEŻNOŚĆ

- Postacie mogą być członkami organizacji.
- Przynależność wiąże się z kosztem w gwiazdach.
- Za przynależność otrzymuje się premie, ale również ograniczenia.
- Postać mogła również przynależeć do organizacji w przeszłości.
- Koszt byłej przynależności zostaje zmniejszony o połowę.
- Premie związane z byłą przynależnością przysługują jedynie w trakcie tworzenia postaci. W trakcie gry nie ma żadnych profitów z byłej przynależności.

Organizacja o luźnej strukturze

Koszt	Wzrost przychodu	Dodatkowe punkty umiejętności	Pozycja w organizacji	Zakres obowiązków
1	+5%	+1	Bardzo niska	Niski
2	+10%	+2	Niska	Niski
3	+15%	+3	Średnia	Niski
5	+20%	+4	Wysoka	Średni
6	+25%	+5	Bardzo wysoka	Średni
9	+30%	+6	Przywódca /właściciel	Wysoki

Cechy:

- Wysoka niezależność postaci.
- Niska premia do przychodu.
- Sprzęt postać musi nabywać sobie sama.
- Przykładem jest członkostwo w małej grupie najemników operującej w wolnych światach.

Organizacja o średnio złożonej strukturze

Koszt	Wzrost przychodu	Dodatkowe punkty umiejętności	Pozycja w organizacji	Zakres obowiązków
2	10%	+1	Bardzo niska	Średni
3	20%	+2	Niska	Średni
4	30%	+3	Średnia	Średni
6	40%	+4	Wysoka	Wysoki
9	50%	+5	Bardzo wysoka	Wysoki
13	60%	+6	Przywódca /właściciel	Bardzo wysoki

Cechy:

- Średnia niezależność postaci.
- Średnia premia do przychodu.
- Część sprzętu otrzymuje się od organizacji – około połowy potrzebnego do realizowania misji od frakcji. postać musi nabywać sobie sama.
- Przykładem przynależności tego typu jest członkostwo w gangu bądź bandzie pirackiej w wolnych światach.

Organizacja o mocno zhierarchizowanej strukturze

Koszt	Mnożnik wpływów	Wzrost przychodu	Dodatkowe punkty umiejętności	Pozycja w organizacji	Zakres obowiązków
3		+20%	+1	Bardzo niska	Wysoki
4		+40%	+2	Niska	Wysoki
6		+60%	+3	Średnia	Wysoki
9	1,5	+80%	+4	Wysoka	Bardzo wysoki
12		+100%	+5	Bardzo wysoka	Bardzo wysoki
18		+120%	+6	Przywódca /właściciel	Pełna atencja postaci

Cechy:

- Niska niezależność postaci.
- Duża premia do przychodu.
- Premia do wpływów.
- Całe wyposażenie potrzebne do realizowania misji otrzymuje się od frakcji.
- Przykładem przynależności tego typu jest członkostwo w państwowych korporacjach, siłach zbrojnych, koteriach i familiach bądź grupach religijnych o charakterze sekty.

Organizacje a ciernie

Ciernie mogą posłużyć za:

- Konflikty wewnętrzne w organizacji.
- Infamię organizacji – utrudniać kontakty z innymi grupami

KROK II – MAJĄTEK I ROZWÓJ POSTACI

- Każda postać otrzymuje pulę pieniężną zależną od wieku, pochodzenia i przynależności.
- Pulę tą oblicza się wedle wzoru: (Sto + przelicznik) przychodu razy wiek razy 10.

Przykład:

Postać 30-letnia o modyfikatorze przychodu 30%.

130x30x10 = 39 000 chr.

Gwiazdę można zmienić na:

- Poprawienie przelicznika przychodu o 10%
- Dwa punkty umiejętności.

Cierń można zmienić na:

- Pogorszenie przelicznika przychodu o 10%
- Kredyt – zyski postaci w trakcie przygody maleją o 50%, dopóki nie spłaci 2000 chrimów na cierń.

Ekwipunek i pojazdy

- Ciernie pozwalają zmniejszyć koszt nabycia dobra.
- Pogarsza się jakość sprzętu lub jest on nielegalnego pochodzenia.

Psychika

- Cierń to poziom uzależnienia bądź choroby psychicznej.

ZNAJOMOŚCI

- Znajomości to pula kontaktów postaci.
- Można ją wykorzystywać w celu zdobycia dóbr, informacji czy pomocy.
- Znajomości odblokowują dostęp do sprzętu – patrz moduł wyposażenie.
- Zasady działania znajomości są opisane w dziale **inne zasady**.

Znajomości

Zakres	Cena
Małe	5
Średnie	10
Duże	15

Wpływy

- Wpływy to odzwierciedlenie pozycji społecznej postaci.
- Uzyskuje się je za przynależność do organizacji/przewodzenie własnej grupie.
- Znajomości odblokowują dostęp do sprzętu – patrz moduł wyposażenie.
- Zasady działania wpływów są opisane w dziale **inne zasady**.

Zakres	Gwiazdy w przynależności
Małe	10
Średnie	20
Duże	30

SOJUSZNICY

Gwiazdy mogą posłużyć do posiadania sojuszników. Są to postacie niezależne bądź grupy takich postaci, mogących służyć pomocą postaci graczy w różnych sytuacjach.

(kwestia do rozpisania dokładniej)

PRZECIWNICY

Pojedynczy adwersarz

Ilość cieni.	Nastawienie
1	Przeciwnik rywalizuje na polu tej samej dziedziny, bez bezpośredniego zagrożenia dla postaci.
2	Przeciwnik jest wrogo nastawiony, przez co nieustannie będzie dążył do zaszkodzenia bohaterowi przy spotkaniu.
3	Przeciwnik jest zdeterminowany do pokonania bądź zabicia postaci w każdej możliwej okazji.
4	Przeciwnik oprócz powyższego posiada znaczące wpływy, umiejętności bądź majątek.
5	Przeciwnik jest potężny – posiadając ogromny majątek, wpływy bądź umiejętności z determinacją dąży do zniszczenia postaci gracza.

Organizacja

Ilość cieni.	Nastawienie
1	Postać ma utrudnione kontakty z daną organizacją. Ceny jej usług są zwiększone o 20%, a wszelkie testy społeczne związane z jej elementami trudniejsze o stopień.
2	Postać ma mocno utrudnione kontakty z daną organizacją. Ceny jej usług są zwiększone o 50%, a wszelkie testy społeczne związane z jej elementami trudniejsze o dwa stopnie.
3	Postać nie ma możliwości korzystania z zasobów organizacji. Wszelkie testy społeczne związane z jej elementami są trudniejsze o trzy stopnie. Organizacja jest nieprzychylnie nastawiona do postaci bądź jej mocodawców może podejmować próby sabotowania jej działań, jeśli ta znajdzie się w pobliżu.
4	Postać nie ma możliwości korzystania z zasobów organizacji. Wszelkie testy społeczne związane z jej elementami są trudniejsze o trzy stopnie. Organizacja jest nieotwarcie wrogo nastawiona do postaci bądź jej mocodawców i podejmuje skryte próby sabotowania jej działań w obrębie swoich wpływów.
5	Postać nie ma możliwości korzystania z zasobów organizacji. Wszelkie testy społeczne związane z jej elementami są trudniejsze o trzy stopnie. Organizacja jest otwarcie wrogo nastawiona do postaci bądź jej mocodawców i podejmuje próby sabotowania jej działań w obrębie swoich wpływów.
6	Postać nie ma możliwości korzystania z zasobów organizacji. Wszelkie testy społeczne związane z jej elementami są trudniejsze o trzy stopnie. Organizacja jest otwarcie wrogo nastawiona do postaci bądź jej mocodawców i podejmuje próby sabotowania jej działań wszędzie gdzie ma do tego możliwości.
7+	Każdy cień zwiększa zasięg i potęgę organizacji.

INNE ZASADY

ZDOLNOŚCI

- Zdolności to szczególne zalety będące efektem działania wszczepów lub urządzeń.
- Niektóre zwierzęta i inne istoty mogą mieć przyrodzone zdolności.

Adrenalina

- Obrażenia nie wpływają na pulę punktów akcji.

Aktor

- Całkowita odporność na empatię.

Asymilacja

- Zdolność pochłaniania innych istot/maszyn w celu odzyskiwania własnej żywotności.
- Każde 10% własnej masy to odzyskanie punktu żywotności.
- Pozwala na wykorzystanie anatomii /cech sprzętu np. przyswojenie chitynowego pancerza czy systemu kamuflującego.

Biologiczna uniwersalność

- Pozwala wytworzyć organy odpowiadające za inne zdolności.
- Ilość organów jest ograniczona do jednego na segment ciała.
- Wymaga posiadania zdolności regeneracji oraz świadoma tkanka.

Echolokacja

- Pozwala na badanie otoczenia z a pomocą ultradźwięków.
- Ignoruje się wpływ oświetlenia na percepcję.
- Nie działa w próżni.
- Wykorzystywanie echolokacji jest wykrywane przez innych jej użytkowników.

Letarg

- Pozwala na uniknięciu zgonu przy krytycznych obrażeniach.
- Uaktywnia się automatycznie przy spadku żywotności witalnego segmentu poniżej wartości 1, przy jednoczesnym niezniszczeniu go.
- Odzyskanie żywotności pozwala na wybudzenie.
- Zdolności pozwala świadomie kontrolować wchodzenie i wychodzenie z letargu, gdy żywotność nie spadła do zera.

Komunikacja pozawerbalna

- Pozwala na prawie natychmiastową wymianę informacji pomiędzy posiadaczami.
- Pozwala im działać i reagować według zasad inicjatywy połączonej.

Oburęczność

- Pozwala na równorzędne wykorzystywanie obydwu kończyn w przypadku ludzi oraz brak różnicy przy większej ich liczbie u syntetów i maszyn.
- Usuwa wszelkie kary związane z wykorzystywaniem drugiej ręki.

Płynny ruch

- Eliminuje kary za własne poruszanie się do testów np. ostrzału.

Podzielna uwaga

- Usuwa karę za wykonywanie dwóch czynności jednocześnie, np. ostrzału celu dwoma sztukami broni.

Regeneracja

- Przywraca punkt żywotności w ciągu godziny na każdy segment postaci.
- Pozwala odtwarzać zniszczone segmenty.
- Gdy zregenerowane zostaną punkty obrażeń związane z efektem rany, zostaje ona osłabiona aż do pełnego wyleczenia.

Świadoma tkanka

- Pozwala na zmianę zewnętrznej formy zewnętrznej oraz na kontrolę ciała np. odczepić zakleszczoną kończynę czy zmodyfikować typ budowy ciała.
- Daje również możliwość łączenia własnego ciała z urządzeniami na poziomie tkanek, jak i ich rozdzielania.
- Wykorzystanie zdolności wymaga 20 minut na syntezę bądź zmianę formy.

Tropienie

- Pozwala na badanie otoczenia za pomocą zapachów przy wykorzystaniu percepcji i tropienie istot po ich zapachu.

Uniwersalny żołnierz

- Nie odczuwa się skutków ubocznych bólu, jak i efektów psychologicznych takich jak stres czy strach – ignoruje się zasady związane z tymi aspektami.

Widzenie w ciemnościach

- Pozwala na ignorowanie kar związanej ze słabym światłem lub jego brakiem.

Wielowzroczność

- Pozwala na aktywną obserwację otoczenia w każdym kierunku, bez posiadania martwego pola widzenia.
- Zmniejsza o stopień trudność testów wyszukiwania.

Zdecentralizowany układ

- Kluczowe układy ciała takie jak nerwowy czy krwionośny nie posiadają centrum jak mózg bądź serce.
- Dzięki temu np. ludzka forma syntety nie traktuje dalej głowy jako witalnej części ciała.

Zmiennokształtna powłoka

- Pozwala na zmianę wyglądu zewnętrznego, od koloru skóry, przez włosy, oczy, budowy twarzy, na zmianie zewnętrznej płci kończąc.
- Transformacja trwa 10 minut.

KONTAKTY SPOŁECZNE

- Postacie mogą natrafić na sytuację wymagającą wykorzystania dyplomacji, blefu czy manipulacji do rozwiązania.
- Od prób zastraszania spotkanych postaci, targowania się o cenę dóbr czy usług, po konflikty światopoglądowe czy podejmowanie ważnych decyzji.
- Te umysłowe potyczki mogą mieć miejsce zarówno ze światem zewnętrznym, jak i pomiędzy samymi postaciami graczy.
- Za kontakty pomiędzy postaciami odpowiadają trzy cechy – inteligencja, wola oraz charyzma.
- Za kontakty pomiędzy postaciami odpowiadają umiejętności społeczne.

PROSTE KONTAKTY SPOŁECZNE

- Pojedynczy rzut wykonywany jest w sytuacjach niewpływających znacząco na przebieg gry.
- Na przykład przekonywanie najemników co do kupna paliwa itp.
- Jest to test inteligencji bądź charyzmy, w zależności od sytuacji.
- Synergia jest otrzymywana za posiadanie umiejętności przydatnej w danej sytuacji.
- Można ją otrzymać również za pomoc innych postaci, odpowiedni wygląd bądź czynniki takie jak sława postaci.

Przykład: Łatwiej jest zastraszyć kogoś, gdy ma przed sobą grupę uzbrojonych najemników osławionych swoimi działaniami, niż gdy stoi przed nim nikomu nieznanym wymoczek.

- Działa to również w drugą stronę – doświadczony najemnik jest trudniejszy do zastraszania niż przeciętny człowiek.
- Nastawienie rozmówcy wpływa na trudność testu:
 - Wrogie – rośnie o trzy stopnie.
 - Nieprzychylne – rośnie o dwa stopnie.
 - Ambiwalentne – rośnie o stopień.
 - Neutralne – brak modyfikacji.
 - Pozytywne – maleje o stopień.
 - Przychylne – maleje o dwa stopnie.
 - Przyjazne – maleje o trzy stopnie.

- Gdy czynniki takie jak znajomości, wpływy, przynależność i kontekst zdarzenia nie określają nastawienia napotkanej postaci, można wykonać rzut:
 - 1 – Przyjazne
 - 2-3 Przychylne
 - 4-5 Pozytywne
 - 6-15 Neutralne
 - 16-17 Ambiwalentne
 - 18-19 Nieprzychylne
 - 20 Wrogie
- Rozmiar grupy będącej celem akcji społecznej wpływa na trudność testu.
 - Grupa do 5 osób – rośnie o stopień.
 - Grupa do 10 osób – rośnie o dwa stopnie.
 - Większa grupa – rośnie o trzy stopnie.

HANDEL INFORMACJAMI

- Jedną z najcenniejszych rzeczy są dane.
- Handel nimi pozwala na szybkie zdobycie zasobów, ale jest ryzykownym zajęciem.

Informacje może podzielić na kilka stopni rozpowszechnienia – od znanych powszechnie po najściślejsze sekrety.

- 0 – Normanie dostępna wiedza, nie trzeba znajomości, wyszukiwania czy wpływów do jej zdobycia.
- 1 – Dość rozpowszechnione dane, ale znajdujące się w publicznej świadomości – np. wiedza o tym, że dany bar jest często odwiedzany przez grupę korsarzy.
- 2 – Informacje wymagające już pewnych źródeł, wpływów bądź umiejętności np. wiedza o istnieniu syntetów w wolnych światach.
- 3 – Wiadomości ważne dla regionalnych grup np. wiedza o umiejscowieniu bazy wypadowej korsarzy.
- 4 – Dane o wysokim stopniu poufności, ważne dla silnych frakcji, drugorzędne dane wywiadowcze znaczące dla państw czy korporacyjnych działań.
- 5 – Tajne dane ważne dla państw czy wielkich korporacji np. o położeniu si zbrojnych, procedurach czy przeznaczeniu systemów państw.
- 6 – Najściślej chronione dane np. dotyczące polityki wewnętrznej państw, okresu upadku czy konfliktów pomiędzy państwami członkowskimi Unii, czy Federacji.

Informacje można zdobyć lub spieniężyć za pomocą znajomości i wpływów.

- Zdobycie informacji to rzut, którego stopień trudności równy jest poziomi informacji, które chcemy zdobyć.
- Wyjątkiem jest poziom 6 – nie jest on możliwy do zdobycia przy pomocy znajomości.

Informacje można zdobyć przy pomocy wyszukiwania.

- Zlokalizowanie informacji to rzut, którego stopień trudności równy jest poziomi informacji, które chcemy zdobyć.
- By zdobyć informacje, należy wykonać rzut cyberataku – jego trudność to podwojony stopień danych.
- Jednocześnie prowadzący wykonuje test wyszukiwania, czy nie odkryje on kradzieży.
 - Poziom danych to zmniejszenie trudności testu, a poziom umiejętności wyszukiwania postaci zwiększenie.
 - Bez modyfikacji istnieje 50% szans na wykrycie kradzieży danych.

Przykład: Zdobycie danych trzeciego stopnia, to rzut 6 stopnia trudności.

Średnie rynkowe wartości danych

- 0 – Bezwartościowe
- 1 – Dane tego typu osiągają cenę od 1000 do 2000 chr.
- 2 - Dane tego typu osiągają cenę od 4000 do 8000 chr.
- 3 – Dane tego typu osiągają cenę od 16 000 do 32 000 chr.
- 4 – Dane tego typu osiągają cenę od 64 tys. do 128 tys. chr.
- 5 – Dane tego typu osiągają cenę od 256 tys. do 512 tys. chr.
- 6 – Dane tego typu są bezcenne.

ZNAJOMOŚCI

- Znajomości to kontakty, przyjaźnie i informatorzy postaci.
- Pozwalają na zdobycie dóbr i informacji.
- Odblokowują dostęp do dóbr. Niektóre z nich oprócz ceny mają podane znajomości/wpływy potrzebne do zakupienia.
- W trakcie rozgrywki można wykorzystać je do zdobycia informacji/otrzymania pomocy od bohaterów niezależnych.
- Użycie znajomości to test, którego pula sukcesu poziom trudności zależy od poziomu informacji/zakresu pomocy.
- Małe znajomości mają pulę sukcesu 1-10. Średnie zmniejszają trudność testu o stopień, a duże o dwa stopnie.

WPŁYWY

- Wpływy to status społeczny i władza postaci.
- Otrzymywane są za inwestycję gwiazd w przynależność.
- Pozwala na zdobycie dóbr, informacji i osiągnięcie celów w kontaktach społecznych.
- Odblokowują dostęp do dóbr. Niektóre z nich oprócz ceny mają podane znajomości/wpływy potrzebne do zakupienia.
- W trakcie rozgrywki można wykorzystać je do zdobycia informacji/otrzymania pomocy od bohaterów niezależnych.
- Użycie wpływów to test jedynie, jeśli wykorzystywane są do zdobycia zasobów wyższych niż wpływy. Zdobycie zasobów o zakresie równym bądź mniejszym wpływom zawsze jest sukcesem.
- Użycie wpływów wiąże się z poniesieniem kosztów.
- Wpływy wykorzystuje się w kontaktach z członkami tej samej grupy oraz osobami z zewnątrz. Zarówno w formie analogicznej jak znajomości, jak i w celu przymuszenia innych do realizacji celów określonych przez postać.
- Poziom trudności zależy od poziomu informacji/zakresu pomocy.

SIŁA WPŁYWÓW

Zależy od wysokości tego parametru.

0 – brak wpływów i możliwości ich wykorzystywania.

1 Niskie wpływy.

- Działają analogicznie jak znajomości tego samego stopnia, dając dostęp do dóbr, informacji.
- We własnej organizacji można je wykorzystywać, by wpływać na swoich przełożonych.
- Mogą również dawać ograniczoną ilość podkomendnych.

2 Średnie wpływy.

- Nie tylko działają analogicznie jak znajomości tego samego stopnia, ale również wpływają na ogólną prezentację postaci i umożliwiają łatwiejszą manipulację czy naciski na innych.
- Testy umiejętności społecznych są łatwiejsze o stopień, o ile nie dotyczą osób otwarcie przeciwnych postaci bądź jej organizacji.
- We własnej organizacji ten stopień daje realną władzę nad niżej osadzonymi w hierarchii.
- Postać zarządza jednostką organizacyjną – oddziałem, komórką, wydziałem itd. w zależności od typu frakcji.

3– Duże wpływy.

- Nie tylko są odpowiednikiem znajomości tego stopnia, ale również w ogromnym stopniu umożliwiają naginanie innych do celów postaci.
- Testy umiejętności społecznych są łatwiejsze o dwa stopnie, a te dotyczące otwarcie przeciwnych postaci o stopień.
- W przynależnej organizacji jest się jej przywódcą bądź członkiem najwyższej grupy sprawującej władzę.
- Praktycznie cała frakcja bądź znaczne jej siły są pod kontrolą postaci.

EKSPLORACJA KOSMOSU

ŚRODOWISKO

Ciśnienie – przed wysokim ciśnieniem chroni pancerz kinetyczny.

0 – Standardowe i niższe wartości ciśnienia.

+1 za każdy stopień ciśnienia większy niż standardowy.

Temperatura – przed wysoką temperaturą chroni pancerz termiczny.

0 – Standardowe i niższe wartości ciepła.

+1 za każdy stopień ciepła większy niż standardowy.

Promieniowanie i toksyczność środowiska – przed wysokimi wartościami tych czynników chroni ekranowanie.

0 – Standardowe i niższe wartości.

+1 za każdy stopień czynników.

Promieniowanie i toksyczność planet

Lekkie i niższe – 0

+1 za każdy stopień.

Promieniowanie występujące w systemach gwiazdnych

Lekkie – 1-2

Średnie 3-4

Wysokie 5-6

B. Wysokie 7-8

- Promieniowanie tła powoduje obniżenie wytrzymałości postaci o 1 za każdą godzinę przebywania w terenie o stopień mocniejszej radiacji niż ekranowanie pancerza.
- Każdy dodatkowy punkt przewagi promieniowania zmniejsza ten czas o połowę.