

**CIERNIE I GWIAZDY – GRA FABULARNA**  
**MODUŁ 1 – RDZEŃ**  
**WERSJA 0.9**

**KONTAKT I MATERIAŁY – LUMIGRANIE.PL**  
**AUTORSTWA RADOSŁAWA TENDERY**

## SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	3
CO TO ZA GRA?.....	3
O CZYM JEST TA GRA?.....	3
JAK MAM W TO GRAĆ?.....	3
RDZEŃ ZASAD.....	4
RZUT.....	4
POSTAĆ.....	6
CECHY.....	6
KREACJA POSTACI.....	10
ETAP I – WARTOŚCI CECH.....	11
ETAP II – UMIEJĘTNOŚCI.....	12
ETAP III – CIERNIE I GWIAZDY.....	16
INNE ZASADY.....	22
ZDOLNOŚCI.....	22
KONTAKTY SPOŁECZNE.....	25
ZASADY WOLI.....	26
HANDEL INFORMACJAMI.....	27
ZNAJOMOŚCI.....	29
WPŁYWY.....	29
EKSPLORACJA KOSMOSU.....	30

# WSTĘP

## CO TO ZA GRA?

Ciernie i Gwiazdy to taktyczna gra fabularna, rozgrywana przy stole z udziałem kilku osób. Potrzebujesz do niej kartek papieru, ołówków, kostek k12 oraz wyobraźni. Typowa partia zajmuje do kilku godzin, warto więc zarezerwować sobie trochę czasu.

## O CZYM JEST TA GRA?

Ciernie i Gwiazdy to gra o eksploratorach, żołnierzach czy pracownikach korporacji w odległej przyszłości, w której ludzkość wyruszyła ku gwiazdom. Tytuł ma zasady pozwalające rozegrać różne scenariusze i stworzyć postacie do nich, jednak największy nacisk położony jest na eksplorację kosmosu i taktyczne starcia. Prowadzący grę może stworzyć przygody dotyczące innych tematów jak problemy społeczne, intrygi polityczne czy wątki osobiste postaci.

## JAK MAM W TO GRAĆ?

Zbierz grupę chętnych osób, najlepiej fanów szeroko pojętej fantastyki naukowej. Następnie wybierzcie spośród siebie prowadzącego. Jego rolą jest tworzenie przygody, zarówno przy pomocy stworzonych dla gry narzędzi, jak i własnych pomysłów oraz inspiracji innymi twórcami kultury.

Zadaniem graczy jest wcielać się w postacie, dążyć do realizacji ich celów oraz przeżywania fantastycznych przygód przegotowanych przez prowadzącego.

W następnych rozdziałach dowiesz się jak stworzyć postać oraz jak wchodzić w interakcje z wykreowanym światem, innymi graczami i prowadzącym za pomocą reguł gry.

# RDZEŃ ZASAD

## RZUT

- Rzut decyduje o działaniach, których wyniku nie określa się jako „tak” lub „nie”.
- Rzut wykonuje się kostką dwunastościenną zwaną w skrócie k12.
- 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.
- 1 na kości to zawsze sukces.
- 12 na kości to zawsze porażka.

## TEST CECHY

- Test określa sukces akcji o natychmiastowym skutku.

**Przykład: Postać o zwinności 6 próbuje przedostać się ciasnym przejściem. Jej pula sukcesu to 1-6. Wynik w puli sukcesu to udane przejście, porażka to niepowodzenie próby.**

## TEST PORÓWNAWCZY

- Rzut polegający na przeciwstawieniu dwóch elementów. Określa pulę sukcesu dla obydwu z nich.
- Przy równych wartościach porównywanych czynników, pula sukcesu to 1-6.
- 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 6, a czynnik B ma wartość 9. A ma pulę sukcesu 1-3 (6-3). B ma pulę sukcesu 1-9 (6+3).**

## 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 6. Wykonuje rzut, wynik to 8. Efekt działa przez dwie jednostki czasu.**

## POZIOMY TRUDNOŚCI TESTU

- Wiele czynników wpływa na szansę powodzenia akcji.
- Odzwierciedlone jest to przez zmianę puli sukcesu, zwane zwiększeniem bądź zmniejszeniem trudności o stopnie.

**Przykład: Test o puli sukcesu 1-6, trudniejszy o stopień ma pulę sukcesu 1-5. Ten sam test, łatwiejszy o stopień, ma pulę sukcesu 1-7.**

**Przykład: Test o puli sukcesu 1-6, trudniejszy o dwa stopnie ma pulę sukcesu 1-4. Ten sam test łatwiejszy o trzy stopnie, ma pulę sukcesu 1-9.**

- Zmniejszenie i zwiększenie trudności znosi się nawzajem.

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

- Najczęściej na powodzenie wpływa klasa techniczna przedmiotu/czynności biorących udział w rzucie.

**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** – określa sprawność mięśni postaci.

- Określa obrażenia zadawane w walce wręcz. Tabela znajduje się w module walka.
- Określa udźwig, który stanowi dziesięciokrotność wartości cechy.
- Wartość siły to prędkość poruszania się postaci w trakcie walki.

**Prędkość** – określa szybkość poruszania się.

- Osobna wartość prędkości jest podana dla maszyn i kombinezonów.
- Prędkość to liczba kratek po 1 m pokonywanych na punkt akcji.
- Prędkość pomnożona pięciokrotnie określa prędkość w kilometrach na godzinę.

**Wytrzymałość** – określa odporność postaci.

- Wykorzystywana w testach odporności na choroby, zatrucia, promieniowania czy innych negatywnych czynników
- Określa pulę punktów żywotności.

**Zwinność** – określa gibkość postaci.

- Wykorzystywana przy pokonywaniu terenu.
- Wpływa na szansę trafienia celu oraz obrony w walce wręcz.
- Zwinność postaci określa kolejność działania w trakcie walki.

**Zręczność** – określa sprawność dłoni postaci.

- Wykorzystywana przy akcjach takich jak operacje chirurgiczne czy naprawy przedmiotów.
- 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** – określa zdolność obserwacji otoczenia za pomocą zmysłów.

- Określa celność ostrzału prowadzonego przez postać.
- Wykorzystywana w testach wyszukiwania i podobnych.

**Inteligencja** – określa zdolności umysłowe postaci.

- W kontaktach społecznych służy do logicznego przedstawiania swoich racji i oceny działań innych.
- Wykorzystywana głównie w testach informatyki, medycyny i techniki

**Wola** – określa odporność umysłu postaci i jej upór.

- W kontaktach społecznych określa odporność na działania innych.
- Wykorzystywana w testach strachu, odporności na stres czy uzależnień.

**Charyzma** – 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.

## SPOŁECZNE

**Majątność** – określa możliwości finansowe postaci.

- Wpływa na możliwość zdobywania dóbr i usług.
- Wszystkie przedmioty i usługi o równej lub mniejszej wartości niż cecha są nabywane bez rzutu.
- Przedmioty droższe nabywane są po wykonaniu testu cechy. Sukces oznacza zakup dobra.
- Powoduje to zmniejszenie cechy o różnicę w wartości jej i przedmiotu.
- Przedmioty w kreacji postaci wykupuje się od najdroższego to najtańszego.
- Cecha określa limit przedmiotów posiadanych na początku przygody.

**Przykład: Zakup przedmiotu o wartości 10 przy majątności 7 zmniejsza ją do wartości 4.**

**Znajomości** – określają zakres kontaktów i obycia towarzyskiego postaci.

- Wpływają na możliwość zdobywania dóbr i usług.
- Wszystkie przedmioty i usługi o równej lub mniejszej wartości niż cecha są możliwe do zakupienia.
- Umożliwiają zdobywanie informacji jako test cechy.

**Wpływy** – określają pozycję społeczną oraz w hierarchii organizacji.

- Wpływają na możliwość zdobywania dóbr i usług.
- Wszystkie przedmioty i usługi o równej lub mniejszej wartości niż cecha są możliwe do zakupienia.
- Postać o wyższych wpływach otrzymuje zmniejszenie trudności testów umiejętności społecznych w pewnych okolicznościach.



## CECHY POBOCZNE

**Żywotność** – określa pulę obrażeń, jakie może przyjąć bohater.

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

**Akcje** – określają liczbę czynności, jakie można wykonać w ciągu tury.

- Normalna pula to 3 akcji na turę.
- Obrażenia i inne efekty mogą zmniejszyć ich pulę.

**Psychika** – określa wpływ stresu i innych czynników na postać.

- Normalny stan to zero.
- Otrzymywanie obrażeń i inne efekty mogą wymuszać test woli, którego porażka oznacza otrzymanie poziomu cechy.
- Każdy poziom cechy to kara -1 do wszystkich testów z wyłączeniem wytrzymałości.

## KREACJA POSTACI

Tworzenie postaci składa się z kilku etapów:

- Wydrukuj kartę postaci.
- Etap I – Określ cechy postaci.
- Etap II – Określ umiejętności postaci.
- Etap III – Wydaj punkty cierni i gwiazd, by nadać postaci tła oraz charakteru.
- Etap IV – Zakup ekwipunek i określ resztę cech jak wygląd czy zachowanie postaci. Sprzęt znajdziesz w module **Wyposażenie**.

## ETAPI – WARTOŚCI CECH

- Człowiek jest punktem odniesienia dla wszystkich innych istot oraz maszyn.
- Ma zrównoważone wartości cech.

### Cechy fizyczne i umysłowe

- Wartość początkowa to 6.
- Minimalna wartość to 3.
- Maksymalna wartość to 9.
- Otrzymuje się darmowy punkt do rozdzielania.
- Cechy można obniżyć, by punkty te przydzielić do innych.

### Cechy społeczne

- Ich wartość zależy od wieku oraz wydanych punktów cierni i gwiazd.

### TABELA ŻYWOTNOŚCI POSTACI

Cześć ciała/WT postaci	3	4	5	6	7	8	9
Tułów	3	4			5		
Głowa	2			3			
Kończyny (każda z osobna)	2			3			

### WIEK POSTACI

- Minimalny wiek postaci to 10.
- Wiek postaci wpływa na pulę umiejętności oraz pulę cierni i gwiazd.
- Wpływ na umiejętności oraz pulę cierni i gwiazd opisany jest w następujących rozdziałach.
- Od 10 roku życia co 15 lat majątność postaci rośnie o stopień.
- Od 10 roku życia co 10 lat znajomości postaci rosną o stopień.

## ETAP II – UMIEJĘTNOŚCI

### Umiejętności

- Poziom umiejętności to stopień zmniejszenia trudności testów danej dziedziny.
- W testach porównawczych dodaje się poziom 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.**

- Cena poziomu umiejętności równa jest jego wartości.

**Przykład: Wykupienie 1 poziomu umiejętności obsługi broni to punkt. Wykupienie 2 poziomu to 3 punkty – w pierw trzeba wykupić poziom pierwszy tej umiejętności , 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 potrzebuje tylu punktów rozwoju, ile wynosi wartość osiąganego poziomu.

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

## LISTA UMIEJĘTNOŚCI

### Cybernetyka

- Umiejętność kontrolowania sieci informatycznych.
- Tworzenia i analizowania oprogramowania.
- Wyszukiwania danych i ukrywania swojej obecności w sieci.
- Cechą wykorzystywaną w testach jest inteligencja.
- Brak znajomości technologii (np. system obcego pochodzenia) zwiększa trudność testów o dwa stopnie.

### Walka elektroniczna

- Umiejętność zakłócania i przejmowania systemów informatycznych.
- Deszyfracja, łamanie zabezpieczeń, kradzież danych czy przejmowanie kontroli nad maszynami.
- Cechą wykorzystywaną w testach jest inteligencja.
- Brak znajomości technologii (np. system obcego pochodzenia) zwiększa trudność testów o dwa stopnie.

### Medycyna

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

### Psychiatria

- Umiejętność usuwania problemów zdrowotnych natury psychicznej.
- Cechy wykorzystywane w testach to inteligencja i charyzma.
- Brak znajomości psychiki danego organizmu zwiększa trudność testów o dwa stopnie.

### Obsługa broni

- Umiejętność używania broni strzeleckiej.
- Cecha wykorzystywana w testach to percepcja.

## **Pirotechnika**

- Umiejętność tworzenia, rozbrajania i wykorzystywania ładunków wybuchowych.
- Granaty, ładunki wybuchowe i miny.
- Cecha wykorzystywana to inteligencja i zręczność.

## **Pilotaż**

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

## **Walka Wręcz**

- Umiejętność użycia technik walki w zwarcu.
- Wpływa na wartość ataku i obrony wręcz.
- Cecha wykorzystywana w testach to zwinność.

## **Atletyka**

- Umiejętność odpowiadająca za trening fizyczny postaci.
- Wpływa na zdolność pokonywania terenu, pływania czy próby ukrywania się.
- Cechy wykorzystywane w testach to siła, wytrzymałości i zwinność.

## **Umiejętności manualne**

- Umiejętność odpowiadająca za próby kradzieży kieszonkowej, manipulowanie przedmiotami czy sztuczki dłońmi.
- Cecha wykorzystywana w testach to zręczność

## **Technika**

- Umiejętność odpowiadająca za naprawę, modyfikację i tworzenie urządzeń oraz materiałów syntetycznych.
- Cechy wykorzystywane w testach to inteligencja i zręczność.
- Brak znajomości technologii (np. urządzenie obcego pochodzenia) zwiększa trudność testów o dwa stopnie.

## **Biotechnologia**

- Umiejętność analizy, hodowli i modyfikacji organizmów oraz materiałów organicznych.
- Cecha wykorzystywana w testach to inteligencja.
- Brak znajomości technologii (np. substancje obcego pochodzenia) zwiększa trudność testów o dwa stopnie.

## **Perswazja**

- Umiejętność przekonywania innych w formie argumentacji, rozkazów, gróźb czy próśb.
- Cechy wykorzystywane w testach to charyzma i inteligencja.

## **Manipulacja**

- Umiejętność ukrywania własnych zamiarów i tożsamości. Techniki zatajania prawdy i okłamywania innych.
- Cechy wykorzystywane w testach to charyzma i inteligencja.

## **Empatia**

- Umiejętność odkrywanie zamiarów i emocji innych, w tym prób ich ukrycia.
- Cechy wykorzystywane w testach to percepcja i inteligencja.

## **Astronautyka**

- Umiejętność zawierająca w sobie wiedzę z zakresu nawigacji kosmicznej, sztuki przetrwania i kosmicznego górnictwa.
- Cecha wykorzystywana w rzucie to inteligencja.

## **Inne umiejętności**

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

Przykłady:

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

### **ETAP III – CIERNIE I GWIAZDY**

- Ciernie i gwiazdy to system punktów.
- 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 PRYZDZIELANIE**

- Od 10 roku życia każda postać otrzymuje co dwa lata jedną gwiazdę, a co 10 lat jeden cień.
- Można zwiększyć pulę gwiazd. Każda dodatkowa gwiazda to również dodatkowy cień.
- 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 to połowa normalnej ceny.
- 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

- Każde dwie gwiazdy to jeden punkt majątności i wpływów.
- Maksymalny poziom to 10.
- Wysoka niezależność postaci.
- Sprzęt postać musi nabywać sobie sama.
- Przykładem jest członkostwo w małej grupie najemników operującej w wolnych światach.

<b>Koszt</b>	<b>Majątność</b>	<b>Wpływy</b>	<b>Pozycja</b>
1	-	-	Bardzo niska
2	+1	1	Niska
4	+2	2	Średnia
6	+3	3	Wysoka
8	+4	4	Bardzo wysoka
10	+5	5	Przywódca

### Organizacja o średnio złożonej strukturze

- Każde dwie gwiazdy to jeden punkt majątności i wpływów.
- Maksymalny poziom to 14.
- Uzyskuje się sprzęt w ilości i wartości równej połowie wpływów.
- Średnia niezależność postaci.
- Przykładem przynależności tego typu jest członkostwo w gangu bądź bandzie pirackiej w wolnych światach.

<b>Koszt</b>	<b>Majątność</b>	<b>Wpływy</b>	<b>Pozycja w organizacji</b>
1	-	-	Bardzo niska
2	+1	1	Bardzo niska
4	+2	2	Niska
6	+3	3	Niska
8	+4	4	Średnia
10	+5	5	Wysoka
12	+6	6	Bardzo wysoka
14	+7	7	Przywódca

### Organizacja o mocno zhierarchizowanej strukturze

- Każde dwie gwiazdy to jeden punkt majątności i wpływów.
- Maksymalny poziom to 20.
- Uzyskuje się sprzęt w ilości i wartości równej wpływom.
- Niska niezależność postaci.
- Przykładem przynależności tego typu jest członkostwo w państwowych korporacjach, siłach zbrojnych, koteriach i familiach bądź grupach religijnych o charakterze sekty.

<b>Koszt</b>	<b>Majątność</b>	<b>Wpływy</b>	<b>Pozycja w organizacji</b>
2	+1	1	Bardzo niska
4	+2	2	Niska
6	+3	3	Niska
8	+4	4	Średnia
10	+5	5	Średnia
12	+6	6	Wysoka
14	+7	7	Wysoka
16	+8	8	Bardzo wysoka
18	+9	9	Bardzo wysoka
20	+10	10	Przywódca

## **Organizacje a ciernie**

Ciernie mogą posłużyć za:

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

### **KROK II – CECHY SPOŁECZNE**

- Majętność postaci rośnie z wiekiem. Każde 10 lat powyżej 10 lat daje jeden punkt do tej cechy, maksymalnie do wartości 5.
- Znajomości postaci rosną z wiekiem. Każde 10 lat powyżej 10 lat daje jeden punkt do tej cechy, maksymalnie do wartości 5.
- Wpływy nie rosną z wiekiem, są owocem przynależności i działań postaci.

### **Gwiazdy można zmienić na:**

- Zwiększenie majątności/znajomości o stopień do 3 poziomu cechy za gwiazdę.
- Zwiększenie majątności/znajomości o stopień do 6 poziomu cechy za dwie gwiazdy.
- Zwiększenie majątności/znajomości o stopień powyżej 7 poziomu cechy za trzy gwiazdy.
- Zwiększenie wpływów postaci o stopień za trzy gwiazdy.
- Dwa punkty umiejętności za gwiazdę.

### **Cierni można zmienić na:**

- Zmniejszenie cechy społecznej o stopień.
- Zmniejszenie puli punktów umiejętności o dwa.

### **EKWIPUNEK I POJAZDY**

- Ciernie pozwalają zmniejszyć koszt nabycia dobra – jeden cierni za poziom wartości.
- Pogarsza się jakość sprzętu lub jest on nielegalnego pochodzenia.

## SOJUSZNICY

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

### Pojedynczy sojusznik

Ilość cierni.	Nastawienie
1	Sojusznik związany z tą samą dziedziną, o wpływach i możliwościach mniejszych od postaci. Do tego nie jest w pełni zdeterminowany do pomocy w każdej sytuacji.
2	Sojusznik związany z tą samą dziedziną, o wpływach i możliwościach mniejszych od postaci. Jest w pełni zdeterminowany do pomocy w każdym warunkach.
3	Sojusznik związany jest z dowolną dziedziną i dysponuje możliwościami podobnymi do postaci.
4	Sojusznik jest w jednym aspekcie silniejszy od postaci – ma większe wpływy, znajomości, majątek lub umiejętności.
5	Sojusznik jest potężny – posiadaj ogromny majątek, wpływy bądź umiejętności mogące stanowić poważne wsparcie dla postaci i drużyny.

## 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.

### Aktor

- Całkowita odporność na empatię.

### Asymilacja

- Zdolność pochłaniania innych istot/maszyn w celu odzyskiwania własnej żywotności.
- Pochłonięty obiekt tego samego rozmiaru przywraca 2 punkty żywotności, mniejszy jeden a większy pełną pulę.
- 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 pomocą ultradźwięków.
- Ignoruje się wpływ oświetlenia na percepcję.
- Nie działa w próżni.
- Wykorzystywanie echolokacji jest wykrywane przez innych jej użytkowników.

### Komunikacja pozawerbalna

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

## **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.

## **Niezłomny**

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

## **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.

## **Świadoma tkanka**

- Pozwala na zmianę zewnętrznej formy oraz na kontrolę ciała np. odziesięć 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.
- Ignoruje się wpływ oświetlenia na percepcję.
- Nie działa w próżni.

## **Widzenie w ciemnościach**

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

## **Zdecentralizowany układ**

- Kluczowe układy ciała takie jak nerwowy czy krwionośny nie posiadają wrażliwego centrum.
- 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.
- 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 podróżnikiem.**

- 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.
- Ambiwalentne – rośnie o stopień.
- Neutralne – brak modyfikacji.
- Pozytywne – maleje o stopień.
- 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
- 2-4 Pozytywne
- 5-8 Neutralne
- 9-11 Nieprzychylnie
- 12 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.

## ZASADY WOLI

- Wola postaci jest testowana we wszelkich stresujących sytuacjach.
- Podobnie w okolicznościach wywołujących strach czy panikę.
- Podobnie w sytuacjach związanych ze schorzeniami psychicznymi i uzależnieniami.

**Przykładem jest śmierć towarzysza, otrzymanie obrażeń w walce, świadomość braku możliwości ucieczki, szczególnie przerażający lub obrzydliwy widok itd.**

Test wykonuje się w sytuacji zagrożenia czy stresu.

- Jest to test efektu, którego porażka oznacza zwiększenie trudności wszystkich testów o poziom na turę na każdy stopień przebicia progę sukcesu.
- Jeśli postać będąca pod efektem presji znów jest wystawiona na czynnik, to ponawia test. Porażka oznacza zwiększenie trudności testu o dwa stopnie i wydłużenie czasu działania efektu o każdy stopień przebicia progę sukcesu.
- Negatywny wpływ czynnika rośnie maksymalnie do poziomu trzeciego. Wejście z poziomu trzeciego na czwarty oznacza atak paniki, apatii lub inny efekt załamania się psychiki postaci w obliczu presji w zależności od okoliczności.
- Poziomy stresu można obniżyć środkami chemicznymi oraz testy psychiatrii. Każdy poziom stresu to trudność testu psychiatrii, gdzie załamanie liczone jest jako 4 stopień.
- Długość działania efektu zależy od sytuacji. Obrażenia działają na czas określony w turach, gdy eksploracja wyjątego z koszmarów miejsca może oddziaływać przez godziny.
- Oparcie się uzależnieniom czy skłonnościom to zwykły test woli. Jego sukces oznacza zwalczenie potrzeby użycia używek czy wykonywania czynności związanych z dewiacją.

**Przykład: Postać mająca fobię próbuje przezwyciężyć strach by wykonać racjonalną akcję w obliczu czynnika związanego z strachem. Wykonuje test woli.**

- Oparcie się próbom wymuszenia, przesłuchania czy przekonania to test porównawczy woli „broniącego się” i charyzmy lub inteligencji „atakującego” w zależności od kontekstu.

**Przykład: Próba przekonania do idei poparta argumentami będzie wykorzystywać inteligencję przekonującego, gdy próby zauroczenia czy zastraszenia oparte będą na charyzmie.**

- Gdy postać dojdzie do załamania, musi wykonać dodatkowy test woli. Jego porażka oznacza otrzymanie schorzenia psychicznego związanego z kontekstem testu – fobię przed czynnikiem, który wywołał test, zespół stresu pourazowego i inne.
- Wyleczenie schorzeń psychicznych związane jest z umiejętnością psychiatrii i jest to test minimalnie 5 stopnia trudności.

## HANDEL INFORMACJAMI

- Jednym z najcenniejszych dóbr 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 lokalny gang.
- 2 – Informacje wymagające już pewnych źródeł, wpływów bądź umiejętności np. wiedza o istnieniu syntetów w okolicy.
- 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 państwowych systemów.
- 6 – Najściślej chronione dane np. dotyczące polityki wewnętrznej państw czy okresu upadku.

Informacje można zdobyć lub spieniężyć za pomocą znajomości i wpływów.

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

Informacje można zdobyć przy pomocy cybernetyki i walki elektronicznej.

- Zlokalizowanie informacji to rzut, którego stopień trudności równy jest poziomowi informacji, które chcemy zdobyć.
- By zdobyć informacje, należy wykonać rzut walki elektronicznej – jego trudność to podwojony stopień danych.
- Jednocześnie prowadzący wykonuje test określający wykrycie próby 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**

- Dane mają podwojony poziom jako wymaganą majątność do zdobycia.
- Ich poziom to premia do majątności postaci przy spieniężeniu.
- Wyjątek stanowią dane 6 stopnia – są bezcenne.

## ZNAJOMOŚCI

- Znajomości to kontakty, przyjaźnie i informatorzy postaci.
- Pozwalają na zdobycie dóbr i informacji.
- Odblokowują dostęp do dóbr. Niektóre z nich oprócz wymaganej majątkowości 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 cechy, którego stopień trudności zależy od poziomu informacji/zakresu pomocy.

## 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 wymaga testu 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 – odpowiednia majątkowość nadal jest potrzebna.
- 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.

## EKSPLORACJA KOSMOSU

### NAWIGACJA I PODRÓŻ KOSMICZNA

:(

### CENNIK PODRÓŻY MIĘDZYGWIEZDNEJ

:(

### ZAGROŻENIA

**Ciśnienie** – przed wysokim ciśnieniem chroni pancerz.

0 – Standardowe i niższe wartości ciśnienia.

+1 za każdy stopień ciśnienia większy niż standardowy.

**Temperatura** – przed wysoką temperaturą chroni ekranowanie.

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

Ekstremalnie 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.