

KOSMOS

PODRĘCZNIK PODROŻNIKA

W tym podręczniku znajdziesz wszystko
czego Ci potrzeba aby rozpocząć
przygodę w świecie Kosmosu



Spis Treści

Wprowadzenie.....	3	Valhal.....	18
Witaj w Kosmosie!.....	3	1.3 Klasy.....	19
Jak używać podręcznika?.....	3	Bard.....	20
Jak grać?.....	4	Bastion.....	24
Podróż.....	6	Kultysta.....	28
Część Pierwsza.....	7	Wędrowiec Pustki.....	34
Tworzenie Postaci.....	7	Złomiarz.....	38
1.1 Sposób tworzenia postaci.....	7	1.4 Atrybuty i Talenty.....	41
1.2 Rasy.....	10	1.5 Pochodzenie i Motywacja.....	42
Ghoul.....	12	1.6 Wyposażenie i Zasoby.....	44
Goblin.....	13	1.7 Statystyki i Umiejętności.....	45
Mor.....	14	1.8 Modyfikacje Ciała.....	51
Póół.....	16	Podróż.....	52
Turtel.....	17	2.1 Czas w Kosmosie.....	52

Wprowadzenie

Witaj w Kosmosie!

Kosmos to gra fabularna, która łączy elementy fantastyki naukowej i fantastyki. Gra opiera się na opowieści i odgrywaniu roli a przede o puszczenie wodzy wyobraźni i zagłębienie się w wymyślony świat ze swoimi znajomymi. Żadna historia nie jest taka sama, ponieważ to gracze decydują o tym co chcieliby zrobić. Kosmos to wszechświat składający się z planet o różnym stopniu ewolucji technologicznej i magicznej, a każda planeta to tło dla graczy, żeby stworzyć własną, unikalną opowieść. System Kosmosu jest bardzo elastyczny co pozwala na dużą swobodę, najważniejsza w końcu jest sama historia, odgrywane role i dobra zabawa a nie kartkowanie przez setki tabel. Oczywiście historie mają swoją strukturę i element prawdopodobieństwa- rzuty kośćmi. Tak jak większość opowieści, ta w Kosmosie także ma narratora- Mistrza/Mistrzynie Gry (MG). To właśnie MG opisuje skutki wyborów graczy, którzy wcielają się w bohaterów i podejmują decyzje napędzające fabułę. Pamiętajcie że MG jest częścią historii i współpracuje z graczami, żeby jak fabuła była jak najlepsza a rozgrywka wzbudzała emocje. Konsultujcie się, rozmawiajcie, dawajcie sobie rady i pomysły. Pamiętajcie też, że wszystko co dzieje się w świecie Kosmosu, jest jednak fikcją i żadne sprzeczki między odgrywanymi bohaterami, czy to ze względu na decyzje czy też sam charakter, nie istnieją naprawdę i nie powinny przekładać się na realny konflikt w świecie poza grą.

Jak używać podręcznika?

Podręcznik Podróżnika został podzielony na dwie części. Pierwsza dotyka rzeczy, które przydadzą się najbardziej graczom. W rozdziale 1 dowiesz się jak tworzyć postać, jakie typy klasy możesz wybrać, jakiej możesz być rasy oraz co z tym się wiąże, poznasz możliwe wyposażenie oraz to co możesz zrobić z własnym ciałem. W rozdziale 2, sposoby podróżowania w Kosmosie, jak płynie czas oraz wszelakie interakcje, których możesz doświadczyć podczas swojej podróży. Rozdział 3 poświęcony jest umiejętnością i statystyką oraz jak ich używać i co oznaczają. Rozdział 4 natomiast w pełni poświęcony jest walce. Czym, gdzie, jak i z kim można walczyć, ale także jak zapewnić sobie i swojemu wyposażeniu powrót do pełni sił po konflikcie. W części drugiej zawarte zostały informacje zarówno dla graczy, jak i dla Mistrza/Mistrzynie Gry. Rozdział 1 tłumaczy zasady korzystania z magii oraz Ki. Rozdział 2 to wprowadzenie w system rozgrywania Kosmosu, a rozdział 3 je rozwija. To właśnie tam znajdziesz wskazówki jak prowadzić

twoją opowieść, wszystko o bohaterach niezależnych, jak tworzyć narracje, charakter, tło fabularne czy nawet własne lokalizacje. Rozdziały 4, 5, 6 to listy kolejno możliwych rzeczy do kupienia przez bohaterów, zaklęć oraz możliwych do napotkania stworzeń wraz z ich statystykami. Dodatkowo na końcu podręcznika znajduje się Załącznik- 1 opowiadający o historii, religiach, ważnych wydarzeniach, miejscach i postaciach ze świata Kosmosu. Oczywiście przeczytanie go nie jest wymogiem do tworzenia własnych opowieści, lecz może służyć jako źródło inspiracji lub wyjaśniać niektóre rzeczy. Drugim załącznikiem na końcu podręcznika jest pełna Karta Postaci składająca się z Karty Postaci, Karty Zaklęć oraz Karty Modyfikacji. To właśnie przez wypełnianie tych kart bohaterowie graczy stają się częścią świata Kosmosu.

Jak grać?

Gra w świecie Kosmosu zaczyna się od tworzenia postaci, wytłumaczonego w rozdziale 1. Dobrze jest poświęcić na to trochę czasu i zapoznać się ze wszystkimi możliwościami. Sama rozgrywka może zostać wytłumaczona w bardzo uproszczonym schemacie: MG- opisuje, Gracz- robi, MG- opisuje. Rozwijając jednak ten schemat, MG odpowiedzialny jest za narrację, opisuje co widzą bohaterowie, kogo napotykają oraz w jakiej sytuacji się znajdują. Następnie gracz decyduje co jego postać chce zrobić (najlepiej w pierwszej osobie “podnoszę”, “włączam”) i ewentualnie rzuca kością. MG później analizuje ewentualny rzut kością lub po prostu ocenia sytuację i opisuje jakie konsekwencje spowodowała decyzja gracza.

Przykład

MG: Znajdujecie się w wyglądającej na opuszczoną fabryce. Zwisające z sufitu szczątki klimatyzacji i zniszczone taśmy wskazywałyby na to, że od lat nikt tutaj nie zaglądał, jednak w jednej z wewnętrznych dobudówek, zapewne używanych jako biuro, widzicie palące się światło.

Gracz(Alex): Zakradam się tam i sprawdzam czy ktoś tam jest, staram się to zrobić po cichu. *Alex rzuca kostką na której wynik wskazuje 1- krytyczną porażkę.*

MG: Próbujesz podkraść się pod otwarte okno dobudówki, ale nagle czujesz, że stanąłeś na jednej z rozrzuconych po całym pomieszczeniu stalowych elementów taśmociągu i tracisz równowagę. Upadasz prosto na twarz, a huk po twoim upadku roznosi się po całej fabryce. Rzućcie wszyscy na inicjatywę, jesteście zauważeni i zaraz zostaniecie zaatakowani.

Kości

Większość decyzji podejmowanych przez graczy i MG jest decydowana przez komplet wielościennych kości i ich rzuty. W podręczniku używane są ich skróty, k4, k6, k8, k10, k12, k20. Oznacza to k- kość 8- liczba ścian kości. Przykładowo, jeżeli rzucasz na obrażenia po strzale z obrzyna rzucasz $2d8 + 1d4$. Oznacza to, że rzucasz dwie ośmiościenne kości oraz jedną czterościenne, a następnie dodajesz wszystkie trzy rzuty i podajesz ostateczny wynik (np. $4+6+2=12$). W podręczniku znajdziesz informacje dotyczące jakimi kośćmi musisz rzucić dla każdej broni, zaklęcia czy przedmiotu. Jeśli podręcznik prosi cię o rzucenie kośćmi k2 czy k3, oznacza to, że rzucasz kością k6 i dzielisz wynik na dwa (w przypadku k3) lub rzucasz kością k4 i dzielisz wynik na dwa (w przypadku k2). Alternatywnie w przypadku k2 możesz użyć rzutu monetą, przypisując 1 i 2 do stron monety.

K20

Kosmos używa dobrze znanego w świecie TTRPG Systemu D20. Oznacza to, że uniwersalną kością służącą do rzutów umiejętności jest kostka k20. Jak jednak to zrozumieć? Każda postać posiada sześć statystyk: Siłę, Sprawność, Logikę, Wiedzę, Charyzmę i Technologię. Ilość punktów w statystykach determinuje bonus. Jest to dodatkowy numer (np. +2) który oznacza ilość punktów, które dodaje się do wyrzuconego wyniku. Jak więc wygląda proces testów?

1. Rzuć kością i dodaj bonus. Rzuć kością k20 oraz dodaj odpowiedni modyfikator. Przykładowo rzucasz na Empatię, umiejętność wykorzystująca bonus z Charyzmy w której posiadasz 12 punktów. Oznacza to, że bonus wynosi +1. Rzucasz więc kością k20, otrzymujesz wynik 14 oraz dodajesz bonus: +1. Twój wynik na ten moment wynosi 15.

2. Dodaj Atuty, Korzyści i Niekorzyści. Różne atuty, talenty, bronie, zaklęcia, warunki, stany czy przedmioty dodają lub odejmują od Twojego wyniku. Posiadasz korzyść podczas tego rzutu? Rzuć kością jeszcze raz i wybierz wyższy wynik. Niekorzyść? Zrób to samo, ale wybierz ten niższy. Twoja postać posiada stan Przerazenie? Oznacza to, że posiadasz -1 do rzutów na Charyzmę i Logikę. Zakładając że twoja postać jest przerażona, od twojego wyniku: 15 odejmujesz 1. Twój wynik wynosi 14.

3. Porównaj wynik. Jeśli Twój ostateczny wynik jest wyższy lub równy poziomowi trudności, oznacza to, że udaje Ci się zdać test. Jeśli jest niższy, nie udaje Ci się. MG ustala poziom trudności biorąc pod uwagę wykonywaną czynność, postać, która chce dokonać tej czynności, czy postać przeciwko której test jest wykonywany. Poziom trudności w przypadku używania umiejętności, lub poziom trudności w przypadku rzutu obronnego jest nazywany w podręczniku jako DC (z angielskiego Difficulty Class). W przypadku ataku, rzuty na trafienie wykonuje się przeciwko pancerzowi, a poziom trudności stanowi Poziom Pancerza (PP).

Zaokrąglanie

Zdarza się, że wynik rzutu trzeba podzielić, zwłaszcza w przypadku odporności. Wynik zaokrągla się w tym przypadku od ułamka: poniżej 0.5 zaokrągla się w dół, powyżej lub równo- w górę.

Podróż

Kosmos to gra opierająca się o podróży/historii grupy bohaterów. Każda postać jest różna i unikatowa, a co więcej, wnosi różne zdolności do grupy. Vlad- bohater klasy Bastion, służy dużą wytrzymałością i może odwracać uwagę armii w trakcie gdy Kristine- bohaterka klasy Złomiarz, naprawia silnik statku. Współpraca często jest jedyną opcją, żeby cel grupy się udał. Rozgrywka nazywana jest historią lub podróżą. W Podróż spotyka się dwa typy bohaterów. Ci stworzeni i grani przez graczy oraz **Bohaterowie Niezależni- BŻ**. BŻ to wszystkie istoty, przyjazne, wrogowie czy neutralne, które są jednak one wszystkie całkowicie niezależne od graczy a ich decyzje podejmowane są przez MG.

Podczas historii grupa zмага się z różnymi zagadkami, łamigłówkami, czy zdaniami, które napędzają grę. Często zdarza się, że niektóre istoty i bohaterowie wejdą w konflikt i będą próbować się nawzajem zabić. To też część podróży, a w świecie Kosmosu można natrafić także na istniejące konflikty między rasami czy frakcjami. Ostateczna decyzja, czy bohaterowie opowiedzą się po jednej ze stron, poddadzą się oraz w jaki sposób poradzą sobie z łamigłówkami, zależy od graczy.

Cała historia może trwać nawet bardzo długo. Pojedyncze spotkanie graczy i MG nazywane jest **sesją**. Sesja może trwać godzinę a może nawet sześć. Zbiór sesji podczas której historia jest rozgrywana, nazywana jest **kampanią**. Jeżeli założeniem całej historii jest rozpoczęcie i skończenie jej podczas jednej sesji, jest to wtedy **one-shot, Jedno-strzałowiec**. Kampania kończy się w momencie, w którym wszystkie problemy, które się pojawiły, zostaną zażegnane lub złożone cele osiągnięte. Kosmos to oczywiście nie gra kompetytywna. Celem nie jest, skończenie kampanii i zaczęcie następnej. W Kosmosie chodzi o doświadczenia, kreatywność i emocje. Kampanie mogą trwać nawet miesiącami, inne, nigdy się nie kończyć.

Część Pierwsza

Tworzenie Postaci

1.1 Sposób tworzenia postaci

Tworzenie postaci może być trudne. Tworzysz w końcu postać, którą będziesz odgrywać przez całą kampanię. Twoje wybory w klasie i rasie kształtują Twoje statystyki i umiejętności, a one to jak dobra jest twoja postać w konkretnych czynnościach. Przede wszystkim jednak, używaj swojej wyobraźni. Twoja postać nie musi i najprawdopodobniej nie będzie najlepsza we wszystkim. Będzie mieć swoje plusy i minusy. O to chodzi.

Zanim jednak zaczniesz wpisywać pojęcia w kartę postaci, zastanów się jaka ma być twoja postać. Czy jest wybuchowa, motywowana przez pieniądze, miła, samotna, arogancka. Każda z tych cech, bez względu na to czy negatywna czy pozytywna, kształtuje twoją postać. Dobrym sposobem na tworzenie spójnego bohatera jest korzystanie z archetypów. Nie musi być to ogólnie przyjęty, np. archetyp żołnierza. Archetypem może być postać z popkultury lub znana osoba. Pomyśl jakie cechy taka postać reprezentuje a następnie zbuduj swojego bohatera na tej podstawie. Zastanów się też jak mówi, w jaki sposób się porusza, jak się ubiera i czy posiada jakieś specyficzne nawyki np. jąka się gdy się stresuje. Gdy już masz zarys swojej postaci można przejść do następnych kroków.

1. Wybierz Rasę.

Rasa reprezentuje z jakiego gatunku i planety pochodzi Twoja postać. Każda rasa posiada dodatkowe bonusy do konkretnych statystyk oraz unikalne atuty, które zwiększają możliwości Twojej postaci. Oprócz tego, przy każdej opisanej rasie znajdziesz informacje dotyczące średniej długości życia każdej rasy (opisane w SAS- Spins Around Star) oraz przykładowe imiona. Czasem rasy posiadają różne warianty, a co za tym idzie, różne atuty. Więcej o atutach znajdziesz w sekcji 1.4.

2. Wybierz Klasę.

Klasa może być rozumiana jako sposób na zarobek. Czym zajmuje się Twoja postać w świecie Kosmosu. Determinuje to Twoje zdolności, talenty oraz ewentualne możliwości magiczne.

Determinuje ona także ilość Punktów Zdrowia (PZ) jakie posiada Twoja postać. W opisie każdej z klas znajdziesz także tabelę rozwoju danej klasy czyli to, w jaki sposób ta klasa ulepsza swoje umiejętności z każdym osiągniętym poziomem.

Każda klasa dodaje także bonusy do konkretnych statystyk i umiejętności a także zapewnia konkretne wyposażenie. Niektóre klasy posiadają także podklasy, możliwe do odblokowania na wyższym poziomie.

3. Wybierz Pochodzenie i Motywację

Pochodzenie to tło Twojej postaci. Czy jest samotna, oddana ojczyźnie, gwiazdą rozpoznawalną absolutnie wszędzie? Pochodzenie determinuje twoją liczbę Kontaktów (więcej o Kontaktach w sekcji 1.7).

Motywacja jest elementem głównie kosmetycznym, ale także przydatnym. Jest to rzecz, potrzeba czy chęć, która pcha Cię ku zrealizowaniu własnych celów. Jest to nierozłączna część Twojej postaci. W przypadku ciężkich wyborów, Twoja motywacja może grać rolę podczas podejmowania decyzji.

4. Przypisz punkty statystyką i umiejętnością

Jedną z najczęściej używanych rzeczy na karcie postaci są Twoje statystyki i umiejętności. To one determinują jak dobra w danej czynności jest Twoja postać. Każda postać posiada sześć statystyk: Siłę, Sprawność, Logikę, Wiedzę, Charyzmę i Technologię. Do każdej z tych statystyk należy przypisać liczbę, która będzie odpowiadać opanowaniu danej selekcji umiejętności Twojej postaci. Metod na przypisanie punktów statystyk są dwie.

1 Metoda. W pierwszej metodzie posiadasz komplet punktów, które wpisujesz do wybranych statystyk. 15, 14, 13, 12, 10, 8. Każda liczba może zostać użyta tylko raz.

2 Metoda. W drugiej metodzie rzucasz 4k6 a następnie dodajesz do siebie trzy najwyższe wyniki i przypisujesz otrzymany wynik konkretnej statystyki. Zrób tak dla każdej ze statystyk.

Kiedy już masz przypisane punkty statystyk, następnym krokiem jest uzupełnienie sekcji umiejętności. Każda statystyka odpowiada 3 umiejętnością. W odpowiednim okienku umiejętności wpisz bonus z punktów konkretnych statystyk według tabeli.

Ilość punktów	Bonus	Ilość punktów	Bonus
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

5. Opisz swoją postać.

W następnym kroku, biorąc pod uwagę wszystkie poprzednie, opisz swoją postać. Wymyśl dla niej historię, Skąd się wzięła, dlaczego jest tym kim jest, co lubi robić, jak się ubiera. Wszystko to co uważasz, że warto wiedzieć o Twojej postaci. Możesz zrobić to na karcie postaci lub we własnych notatkach. Uwzględnij tam twoje pochodzenie oraz to co robisz dobrze. Większa ilość bonusu Budowy oznacza np. że twoja postać jest większa, lub zdrowsza. Większa ilość punktów Wiedzy oznacza, że postać jest bardziej czytana.

6. Wybierz ekwipunek

W opisach każdej klasy znajduje się lista możliwego ekwipunku lub opcja pieniędzy służących do jego zakupu. Najważniejszy powinien być pancerz, który determinuje liczbę Twoich Punktów Pancerza (PP). Jeżeli jednak Twoja postać nie posiada żadnego pancerza, ilość PP wynosi $6 + \text{liczba bonusu Budowy}$. Im większa ilość Punktów Pancerza, tym przeciwnik musi wyrzucić więcej w teście na udany atak przeciwko Twojej postaci. Następna w kolejności powinna być Twoja broń. Różne bronie zadają różne ilości i typy obrażeń, ale korzystają też z różnych umiejętności. Bronie dystansowe korzystają z umiejętności **Zwinne Dłonie**- używającej statystyki **Sprawność** (rzuć d20 + liczba bonusu Zwinnych Dłoni), natomiast broń biała z umiejętności **Walka Wręcz**- używającej statystyki **Sł** (rzuć d20 + liczba bonusu Walki Wręcz). Jeżeli Twoja postać nie posiada żadnej broni i zdecyduje się uderzyć czystą pięścią, zadaje $1 + \text{liczba bonusu Walki Wręcz}$.

7. Zbierz drużynę

Kosmos to w końcu gra zespołowa. Przedstaw swoją postać reszcie grupy. Każda postać działa i zachowuje się inaczej, tak samo jak każdy gracz jest inny. Nie ważne od tego czy wolisz walkę, odgrywanie ról, eksplorację czy rozwiązywanie zagadek, powiedz to Waszemu MG aby mógł uwzględnić to w Waszej historii.

1.2 Rasy

W świecie Kosmosu nikt nie jest taki sam. Możesz wejść do metra a w nim wysoki na dwa metry Valhal z grubym futrem, długimi rogami i potężnymi skrzydłami stoi obok nie wyższego niż metr, czerwonego Goblina. Każda rasa różni się kształtem, kolorem, wzrostem a nawet wiekiem do którego dożywają. Niektóre rasy posiadają także podgatunki np. Mory. W takim przypadku każdy podgatunek jest podobny do siebie, ale wyróżnia się także specjalnymi atutami.

Wybór rasy

Rasa to pierwszy krok w procesie tworzenia Twojej postaci. Kosmos jest wypełniony różnymi gatunkami, a w zależności od miejsca w którym jesteś, jedne są częściej spotykane od innych. Twój wybór wpływa na to jakie **Atuty** posiada twoja postać, jakie **bonusy** z tytułu rasy otrzyma, ale też z jaką **prędkością** jest w stanie się poruszać. Cięższe rasy jak Turtle poruszają się wolniej niż lżejsze, np. Ghoule. Wraz z wyborem rasy nie dostajesz tylko atutów i bonusów z tytułu rasy, dostajesz także podstawy do tworzenia historii Twojej postaci. Jeśli Twoja postać jest **Morem Białym**, to może akurat jej rodzina pochodzi z niesamowicie biednej wsi a ona wyjechała w świat aby odnaleźć sposób, żeby tej rodzinie pomóc. W opisie każdej rasy znajdziesz listę kosmetycznych i tych wpływających na rozgrywkę informacji.

Opis

To tutaj znajdziesz informacje wszelkie kosmetyczne i historyczne informacje dotyczące konkretnej rasy. Jak wygląda, jakie jest społeczne postrzeganie tej rasy i z czym jest kojarzona, a także z jakiej planety i z jakiego środowiska się wywodzi. W niektórych opisach znajdziesz też informacje o wyglądzie technologii konkretnej rasy oraz informacje kulturowe.

Bonus Statystyk

Wszelkie dodatkowe bonusy z tytułu cech charakterystycznych danej rasy. Wybrana rasa charakteryzuje się nadzwyczajną siłą lub odpornością? Możesz mieć pewność, że posiada bonus do Siły.

Wiek

Średni wiek do jakiego dożywa konkretna rasa wyrażona w SAS (Spins Around Star).

Rozmiar

Jak duża, lub mała, jest konkretna rasa. Najczęściej spotykane są rasy Średniego rozmiaru. Małe rasy naturalnie łatwiej się chowają lub przeciskają, natomiast Duże rasy często są bardziej wytrzymałe w konkretnych warunkach.

Prędkość

Prędkość marszu z jaką dana rasa jest w stanie się poruszać wyrażona w metrach. Zazwyczaj rasy Średniego rozmiaru posiadają prędkość wysokości 10 metrów.

Podgatunki

Podgatunki to nie zawsze istniejąca sekcja. Opisuje ona różnice w kulturze i wyglądzie konkretnych podgatunków.

Atuty

Atuty to sekcja, w której znajdziesz wszelkie informacje o szczególnych właściwościach danej rasy. Przykładowym atutem może być **Wodny Typ, atut Turtla, który pozwala na oddychanie pod wodą. Czasem Atuty łączą się z sekcją podgatunków, ponieważ nie każdy wariant rasy posiada takie same atuty. To one też w dużej mierze wpływają na możliwości podczas samej rozgrywki.**

Język

Każda rasa posługuje się tak zwanym Językiem Uniwersalnym. Niektóre jednak posiadają swoje własne unikatowe języki, w których mogą się posługiwać między sobą i innymi znającymi ten język.

Przykładowe imiona

Tak jak nazwa wskazuje, znajdziesz tu przykładowe męskie, żeńskie i neutralne imiona najczęściej występujące w kulturze danej rasy. łączą się one z historią i pochodzeniem danej rasy.



Ghoul

Ghoule to rasa natywna dla systemu Revan. Planetą najbardziej zaludnioną przez Ghoule jest Carr.

Charakteryzują się one wszystkimi ostrymi zębami i jaśniejszą skórą oraz są bardzo zwinne. Ze względu na to, że planeta Carr otrzymuje bardzo mało światła od jej gwiazdy, oczy Ghouli lekko się świecą. Wiele innych ras patrzy na Ghoule z obrzydzeniem i strachem, głównie przez ich nawyki żywieniowe. Jednym z delikatesów wśród Ghouli są mięsa umarłych w bitwach.

Bonus Statystyk: +2 do Sprawności, +1 do Siły

Wiek: 400-500 SAS

Rozmiar: Ghoule są Średniego rozmiaru

Prędkość: 10 metrów

Atuty

Widzenie w ciemności. Ze względu na ich ciemną gwiazdę systemu, Ghoule potrafią doskonale widzieć w ciemności.

Odporność krwopijcy. Dzięki picciu krwi wszystkie Ghoule posiadają odporność na trucizny.

Krwopijca. Ghoule są specyficzną rasą, która jest w stanie wyżyć z picia krwi innych ras. Pozwala to częściowo przywrócić im zdrowie (1d6 zwiększane co drugi poziom), tracąc jednak na postrzeganiu społecznym, jeśli zauważeni. (3 razy na odpoczynku).

Przykładowe imiona

Imiona żeńskie:

Imiona męskie:

Imiona Neutralne:



Goblin

Gobliny to rasa, która pojawia się na wielu planetach. Wielu uczonych sprzecza się co do ich oryginalnego pochodzenia. Pewne jest to, że pochodzą z planet o zróżnicowanym klimacie, a ich okres rodzenia się przypada na ciepłe warunki. Gobliny są niskie, małe w różnych kolorach (najczęściej spotykane są w odcieniach zielonego i czerwonego, ale widziane są także w innych kolorów). Ze względu na kilka poważnych przypadków, Gobliny uzyskały charakter chciwych i podstępnych, mimo, że w rzeczywistości zależy to od Goblina.

Bonus Statystyk: +2 do Sprawności, +1 do Logiki

Wiek: 30-60 SAS

Rozmiar: Gobliny są Małego rozmiaru (90cm>)

Prędkość: 6 metrów

Atuty

Widzenie w ciemnościach. Gobliny potrafią widzieć w ciemnościach bardzo dobrze. Zakłada się, że to przez to, że mogą żyć w norach, ale nie jest to pewne.

Małuch. Zakłada się, że dawne cywilizacje Goblinów mieszkały wśród zwierząt. Z tego też powodu, mogą one za pomocą gestów porozumieć się z małymi bestiami.

Języki

Gobliny mogą posługiwać się Językiem Uniwersalnym oraz Gwarą Goblinów.

Przykładowe imiona

Imiona żeńskie:

Imiona męskie:

Imiona Neutralne:



Mor

Mory są natywne dla planety Yorushi. Charakteryzują się wysokim poziomem inteligencji i elegancją. Planeta jest zjednoczona, ale społeczeństwo jest podzielone na Mory Czarne i Mory Białe. Oba typy Morów wyglądają tak podobnie: lawendowy kolor skóry, szpiczaste uszy, smukła budowa. Nazwa Czarne/Białe, odnosi się do koloru tęczówek konkretnego Mora. Wygląd urządzeń tworzonych przez Mory jest bardzo elegancki i gładki. Mory Czarne nie są zbyt społecznymi osobami, chyba, że pomaga im to w ich własnych celach w odróżnieniu od Morów Białych, które chętnie się gromadzą.

Bonus Statystyk: +1 do Charyzmy, +2 do Technologii

Wiek: 100-140 SAS

Rozmiar: Mory są Średniego rozmiaru

Prędkość: 10 metrów

Podgatunki

Mory Czarne to wyższa klasa społeczna. Często zajmują wysokie stanowiska, posiadają więcej pieniędzy, oraz łatwiejszy dostęp do potrzebnych im rzeczy. Nie mają jednak zbyt dużo kontaktu ze swoją rodziną, często są aroganccy i lubią podkreślać swoją pozycję

Mory Białe to niższa klasa społeczna. Jest dokładnie tak samo inteligentna, lecz ciężiej pracująca. Mory Białe częściej zajmują się pracą fizyczną, głównie rolną. Nie mają takich kontaktów jak Mory Czarne, ale zawsze mogą liczyć na pomocną dłoń swojej społeczności. Są mili, przyjaźni i rodinni, ale także gotowi bronić swojej społeczności aż do własnej śmierci.

Atuty

Pozycja. Mory Czarne posiadają korzyść podczas przekonywania. To właśnie dzięki daru przekonywania są w stanie osiągać tyle sukcesów społecznych.

Widzenie w ciemności. Mory Czarne często dokonują szemranych biznesów w ukryciu, dzięki temu nie posiadają niekorzyść będąc w nieoświetlonych miejscach.

Wewnętrzny spokój. Mory Białe ze względu na swoją stoicką naturę, trudniej ogłuszyć, zastraszyć lub dezorientować.

Moc Charyzmy. Mory Białe częściej przekonują większe grupy ludzi do swojego zdania. Ciągnięcie za sobą tłumów to ich specjalność. Posiadają korzyść podczas przekonywania wśród osób nisko lub średnio postawionych.

Języki

Mory mogą posługiwać się Językiem Uniwersalnym oraz Yorushi-ren, ich własnym językiem.

Przykładowe imiona

Imiona Męskie: Yoru, Yuki, Nang, Maru,

Imiona Żeńskie: Kora, Mei, Ru, Lia

Imiona Neutralne: Karo, Kira, Yuki, Hang,



Póól

Póólanie to rasa z planety Póóla. Charakteryzują się niskim lub średnim poziomem inteligencji, lecz zdarzają się jednostki wybitne. Ich poziom zrozumienia technologii jest słaby, ale doskonale z niej korzystają i improwizują. Wygląd urządzeń tworzonych przez Póólan charakteryzuje się surowością i niejako byciem przestarzałym. Nawet jeżeli jeden Póól jest niezbyt znany, to zawsze samemu kogoś zna, kogoś kto jest mu w stanie coś załatwić, lub pomóc.

Bonus Statystyk: +1 do Logiki, +1 do Charyzmy

Wiek: 60-80 SAS

Rozmiar: Póólanie są Średniego rozmiaru

Prędkość: 10 metrów

Atuty

Mocna psychika. Póólanie nie odczuwają presji i są w stanie trzeźwo myśleć nawet podczas stresujących sytuacji. Bardzo ciężko ich przerazić i roztrząsać.

Toksyczna historia. Ze względu na ciężkie warunki, głównie społeczne, panujące na Póóli oraz niezdrowe nawyki, każdy Póól posiada podniesioną odporność na toksyny oraz modyfikacje ciała.

Przykładowe imiona

Imiona męskie: Vlad, Yanus, Yuhas, Andrev, Adam, Jan, Tomas

Imiona żeńskie: Anna, Monika, Dorota, Grazyna

Imiona neutralne: Aleks, Mil, Maria



Turtel

Turtel to rasa natywna dla wielu oceanicznych planet. Jako główną planetę podaje się Oceanję. Jako gatunek częściowo wodny, ich skóra jest pomarszczona, ale są świetnymi pływakami. Charakteryzują się dużym rozmiarem, grubą skórą i pokrywającą całe plecy skorupą. Turtle są dość wolne ale wytrzymałe. Ich technologię są prymitywne, a na pewno wyglądają prymitywnie. Z reguły Turtle trzymają się przy sobie tworząc scalone społeczeństwo.

Bonus Statystyk: +1 do Wiedzy i +1 do Siły

Wiek: 200-300 SAS

Rozmiar: Turtle są Dużego rozmiaru (190-200cm)

Prędkość: 6 metrów

Atuty

Gruboskórnosc. Turtle posiadają niezwykle grubą skórę i skorupę, która pokrywa ich plecy. Dzięki temu posiadają naturalnie 10 + Bonus Budowy, Punktów Pancerza.

Wodny typ. Jako gatunek wody, Turtle nie odczuwają potrzeby wypłynięcia z wody w celu nabrania powietrza, oraz poruszają się w niej płynnie.

Przykładowe imiona

Imiona żeńskie:

Imiona męskie:

Imiona Neutralne:



Valhal

Valhal to rasa natywna dla planety Siivet w systemie Revan. Charakteryzują się kozimi rogami wychodzącymi po bokach głowy i idącymi do tyłu, skrzydłami na plecach i grubym futrem. W zależności od wieku i płci, ilość futra oraz wielkość i możliwości skrzydeł wzrastają lub zmniejszają się. Valhale są znani ze swojej wojowniczości i bycia honorowymi.

Bonus Statystyk: +2 do Siły i +1 do Sprawności

Wiek: 90-110 SAS

Rozmiar: Valhale są Dużego rozmiaru (190-210cm)

Prędkość: 10 metrów

Atuty

Mroźna natura. Valhale, ze względu na mróz panujący na ich rodzimej planecie, posiadają grube futro dzięki czemu doskonale czują się w zimnych warunkach.

Lot. Valhale posiadają różnego rozmiaru skrzydła, które (w zależności od ich rozmiaru) pozwalają na szybowanie, powolne opadanie, lub nawet latanie. Prędkość podczas latania to 20 m.

Przykładowe imiona

Imiona żeńskie:

Imiona męskie:

Imiona Neutralne:

1.3 Klasy

Każda postać w Kosmosie jest wyjątkowa. Napędzana jest różną motywacją. Sławą, bogactwem, chęcią pomocy innym, religią i masą innych. Żadna z nich nie jest złą motywacją- przynajmniej dla tej osoby. Każda postać ma także inaczej ukształtowany kręgosłup moralny.

Wybór klasy to drugi krok w procesie tworzenia postaci. Klasa definiuje ogólne możliwości twojego bohatera. Mistrzynie technologii- najpewniej Złomiarz. Mistyczny ekspert od starożytnych ruin- pewnie Wędrowiec Pustki. Każda klasa posiada inną ilość **Punktów Zdrowia (PZ)** oraz własne **Premie Startowe** i **Umiejętności Bonusowe**. Oprócz tego, najważniejsze we wszystkich klasach są ich **Talenty**. Są to specjalne umiejętności pozwalające na wykonywanie unikatowych działań. Niektóre klasy posiadają także zdolności magiczne, które pozwalają na rzucanie zaklęć. Twoja postać zaczyna swoją przygodę na poziomie 1. Z każdym jednak wyższym poziomem otrzymujesz Talentów, niektóre Talenty się wzmacniają, a klasy magiczne otrzymują dostęp do większej ilości mocniejszych zaklęć. Niektóre klasy posiadają własne **podklasy**, czyli specjalności. Każda podklasa posiada swoje unikatowe Talenty, powiązane z głównym założeniem klasy. Na przykład Bastion podczas wyboru **Ścieżki Wojny** może wybrać podklasę **Niszczyciel** zadający dużą ilość obrażeń i posiadający wysoką odporność lub **Bastion Medyk**- trwały, potężny lekarz polowy. Każda z tych podklas łączy w sobie dużą wytrzymałość posiadając przy tym unikatowy charakter.



Bard

Hayden uniósł swoją rękę ze złota dłonią, jakby uciszał właśnie wszystkie głosy świata. Między jego palcami odbijała się chromowana kostka, która po chwili jak pocisk atomowy runęła w dół, zahaczając przy tym o struny "Klepsydry" jakby chciała je porwać. Instrument wydał przeraźliwie głośny dźwięk, cała ziemia się zatrzęsała a cały oddział który jeszcze przed chwilą chciał wypatroszyć Hayden'a stanął jak wryty bez możliwości ruszenia się.

Sam spojrzała zza rogu na mężczyznę w brązowym garniturze. Twarz pasuje do opisu. Dziewczyna szybko wyciągnęła kartkę na której naszkicował samą siebie. Wyszła zza rogu i obijając się o mężczyznę włożyła mu kartkę do kieszeni. Ten po rzuceniu wyzwiska otworzył kartkę i popatrzył się prosto w oczy namalowanej Sam. Oczy mężczyzny zaświeciły się a ciało Sam zniknęło. "To było prostsze niż myślałam" powiedziała dziewczyna będąc teraz w ciele mężczyzny.

Grał usiadł na rogu miejscowej fontanny. Skrzyżował nogi i wyprostował plecy. Wyciągnął swój Holo-Notatnik i zaczął recytować jeden ze swoich poematów. Po chwili, zaczęli się zbiegać do niego ludzie. Każda z osób które usłyszała jego słowa odruchowo podchodziła do niego jakby ciągnięta za nos przez przeznaczenie. Gdy Guru skończył recytować swój poemat miał już pod swoją kontrolą blisko tysiąc osób czekających na jego komendę. Guru się uśmiechnął.

Bardy to utalentowane artystycznie osoby, które wykorzystują pełnię swoich możliwości aby osiągnąć swój cel. Jest to także klasa posiadająca zdolności magiczne. Główną statystyką Barda jest Charyzma i to ona jest wykorzystywana do rzucania zaklęć.

Cechy klasy

Zdrowie: 12 + liczba punktów budowy (+ 5 powyżej pierwszego poziomu)

Premie Startowe: +1 do Charyzmy i Logiki

Umiejętności bonusowe (+1) wybierz trzy: Skradanie, Gibkość, Zwinne dłonie, Przenikliwość, Oszustwo, Empatia, Prowokacja

DC Magii: 8 + Bonus Charyzmy

Talenty

Magia sztuki. Bard zna zaklęcia przeznaczone do jego klasy oraz te, która są oznaczone jako uniwersalne lub wieloklasowe.

Zaklęcia znane na 1 poziomie:

Hipnoza. (Zaklęcie 1 poziomu) Używając swojej wiedzy w wybranej dziedzinie sztuki zahipnotyzuj pojedynczą osobę do wykonania prostych czynności na czas 1 min. Po każdej wykonanej przez zahipnotyzowanego akcji, ta osoba wykonuje rzut obronny na Logikę o DC równej DC magii użytkownika. Udany rzut skutkuje utratą kontroli.

Przebranie. (Zaklęcie 0 poziomu) Wtop się w tłum używając przebrania...lub innej osoby. Jeżeli ta osoba zginie, gracz powraca do swojej pierwotnej formy, tracąc połowę swoich punktów zdrowia. Przebranie trwa do wykrycia, przebranie za osobę trwa do wykrycia, otrzymania obrażenia (gracz powraca do swojej formy dostając połowę z zadanych obrażeń min. 1), lub do upłynięcia 1 min. Jeżeli gracz przebiera się za innego człowieka przyjmując jego ciało, ten musi wykonać rzut na Logikę o DC równym DC magii użytkownika.

Poziom	Bonus Statystyk i Cechy Umiejętności		Dostępne Sloty zaklęć	Poziom slotów	Znane zaklęcia	Zaklęcia poziomu 0
1	+1	Magia Sztuki	2	1	4	2
2	+1	Inspiracja	3	1	5	2
3	+1	Źródło wiedzy	4 2	1 2	6	2
4	+1	Podniesienie statystyk	3	2	7	3
5	+2	Inspiracja (k8)	2	3	8	3
6	+2	Zdolność Źródła Wiedzy	3	3	9	3
7	+2	-	1	4	10	3
8	+2	Podniesienie statystyk	2	4	11	3
9	+3	-	3	4	12	3
10	+3	Inspiracja (k10), Korepetycje	4 1	4 5	14	4
11	+3	-	1	5	15	4
12	+3	Podniesienie statystyk	2	5	15	4
13	+4	-	3 1	5 6	16	4
14	+4	Zdolność Źródła Wiedzy, Korepetycje	2	6	18	4
15	+4	Inspiracja (k12)	1	7	19	4
16	+4	Podniesienie statystyk	2	7	20	4
17	+5	-	1	8	22	4
18	+5	Korepetycje	2	8	24	4
19	+5	Podniesienie statystyk	1	9	26	4
20	+5	-	1	10	26	4

Inspiracja(2 poziom). W dowolnym momencie przygody możesz zainspirować wybranego towarzysza. Towarzysz musi znajdować się w odległości do 20 m. od ciebie i musi mieć możliwość usłyszenia cię. Towarzysz otrzymuje wtedy 1k6, które może dodać do dowolnego rzutu przez następne 10 minut. Dodać może po rzucie lub przed rzutem, ale bez wiedzy czy rzut się udał. Po użyciu, inspiracja się wyczerpuje. Ilość inspiracji jest równa bonusowi Charyzmy barda. Aby odzyskać inspiracje, potrzebny jest długi odpoczynek. Wysokość inspiracji zwiększa się wraz z poziomem,
k8 - 5 poziom, k10 - 10 poziom, k12 - 15 poziom.

Źródło wiedzy.

Każdy bard posiadał swoją wiedzę z jakiegoś miejsca. Czy to szkoły, czy to przez nauczyciela, przez rodzinę, lub przez samotne uczenie się. Na 3 poziomie poznawane jest źródło wiedzy barda.

Szkoła. Poznana przez ciebie wiedza na temat sztuki jest wynikiem uczęszczania do szkoły.

3 poziom: Wybierz dwie zdolności, które staną się twoimi dodatkowymi Umiejętnościami Bonusowymi.

6 poziom: Oprócz chodzenia na przedmioty artystyczne, były też zajęcia z innych dziedzin. Wybierz dwa wybrane przez ciebie zaklęcia wybranej klasy. Zaklęcie musi być z poziomu, z którego posiadasz sloty, lub być zaklęciem 0. Zaklęcie wlicza się jako dodatkowo znane zaklęcie.

14 poziom: 5 z plusem za staranie. Raz na długi odpoczynek możesz użyć slotu zaklęcia poziomu wyższego niż twój maksymalny odblokowany lub jednego ponad maksymalną ilość poziomu już odblokowanego.

Nauczyciel. Wiedza o sztuce została ci przekazana przez twojego mentora.

3 poziom: Towarzysz, któremu przekazana została inspiracja, zyskuje tymczasowe punkty zdrowia równe twojemu bonusowi Charyzmy.

6 poziom: Odpoczynek jest ważny, po każdym odpoczynku otrzymujesz możliwość dodatkowego ruchu podczas następnej tury w walce. Dodatkowy ruch się nie sumuje i może zostać użyty tylko w pierwszej turze walki, tylko raz aż do następnego odpoczynku.

14 poziom: "W niebezpieczeństwie, uciekaj", stwórz obszar o promieniu 20 m. wyśrodkowany na sobie w którym każdy wróg słyszy krytyczny głos ich mentora. W tym obszarze wrogowie mają niekorzyść podczas atakowania, a każdy atak przeciwko nim posiada korzyść. Na końcu każdej tury, dotknięci wrogowie mogą wykonać rzut na Wiedzę przeciwko DC twojej magii. Przy udanym rzucie, efekt obszaru, przestaje mieć wpływ na tą osobę. Ta zdolność może być użyta raz na długi odpoczynek i trwa przez 3 tury.

Rodzina. Wiedza o sztuce płynie w żyłach twojej rodziny.

3 poziom: Jako reakcja w przypadku śmierci wroga lub towarzysza w odległości do 10 m. możesz wykonać jedną z akcji: *Pochwała* - Towarzysze w odległości do 10 m. otrzymują bonus do następnych rzutów równy twojemu bonusowi Charyzmy, max 3. *Krytyka* - Wrogowie odejmują liczbę punktów twojego bonusu Charyzmy od ich następnych rzutów, max 3.

6 poziom: Rodzinna receptura. Raz na długi odpoczynek możesz wytworzyć leczniczy napój ze znalezionych 4 przedmiotów. Przedmioty mogą być dowolne, nie mogą się powtarzać i nie mogą zostać odzyskane. Posiadana liczba wytworzonych w ten sposób napojów leczniczych nie może przekraczać 3.

14 poziom: Wraz z przekazywaniem wiedzy, rodzina przekazywała ci coś więcej. Raz na długi odpoczynek możesz uleczyć swoich towarzyszy w obrębie 10 m. Ilość PZ odzyskanych przez leczenie jest równa podwojonemu poziomowi barda.

Samouk. Samemu poznałeś wiedzę o sztuce.

3 poziom: Nauka o sztuce nie była twoim jedynym zajęciem. Jeżeli podczas tury będziesz atakować, możesz zaatakować dwa razy.

6 poziom: Nauczyłeś się jak inspirować samego siebie. Od teraz możesz korzystać z własnych Inspiracji.

14 poziom: Doświadczenia w przetrwaniu. Gdy twoje PZ spadną do zera, możesz zdecydować się nałożyć na siebie stan **Niewydolność**, ale pozostając przy życiu z 1 PZ.

Korepetycje (10 poziom). Sztuka to nie jedyne co w życiu próbowałeś. Zaczynając na poziomie 10, Korepetycje pozwalają ci wybrać dwa zaklęcia z dowolnej klasy, które zostaną wliczone w liczbę znanych zaklęć twojego barda. Zaklęcia muszą być zaklęciami z znanych poziomów, lub z poziomu 0.

Wypożyczenie:

- (a) Skórzane Ubranie lub (b) pieniądze
- (a) Scyzoryk lub (b) pieniądze
- Torba
- Wybrane wyposażenie artystyczne



Bastion

Wojownik imieniem Draven zatrzymał się na środku korytarza, rozstawiając szeroko nogi. Wrogowie otworzyli ogień, a pociski zaczęły odbijać się od jego ciężkiego Egzo-Pancerza jak kamienie od stali. Draven uniósł tarczopodobny moduł, aktywując pole obronne. „Przejdziecie tylko po moim trupie” – ryknął. Drużyna skryła się za nim, a on sam przyjął na siebie całą lawinę ognia, nie cofając się ani o krok.

Swała zsunęła z pleców ogromny miotacz plazmy, który wyglądał

bardziej jak część statku niż broń osobista. „Czas na wejście z hukiem” – rzuciła, naciskając spust. Z lufy wyrwała się kula ognia, która rozerwała stalowe wrota na strzępy. Gdy kurz jeszcze nie opadł, Swała już przeładowywała broń. Dla niej drzwi, bunkry i wieżyczki obronne były tylko iluzją przeszkód.

Na polu bitwy padł jeden z sojuszników, trafiony serią z karabinu. Kael rzucił się do przodu, kule rozbijały się o jego pancerz, ale on nie zwalniał kroku. Otworzył moduł w ramieniu, wstrzykując rannemu leki. W ciągu kilku sekund towarzysz zasyczał, nabierając oddechu, a jego oczy odzyskały blask. Kael postawił go na nogi i osłonił własnym ciałem, kiedy kolejna salwa przeszła nad ich głowami.

Cechy klasy

Zdrowie: 17 + liczba punktów budowy (+ 9 powyżej pierwszego poziomu)

Premie Startowe: +1 do Sprawności i Siły

Umiejętności bonusowe (+2) wybierz dwie: Taktyka, Technologia, Atletyka, Zastraszanie, Sposstrzegawczość

Talenty

Egzo-Pancerz:

Posiadasz dostęp do zbroi wspomaganej. Daje ci +2 do PP (Punktów Pancerza) ponad ewentualne posiadane. Raz na odpoczynek możesz aktywować tryb nadwyżki mocy: przez 1 minutę twoje ataki wręcz zadają dodatkowe 1k6 obrażeń.

Poziom	Bonus Statystyk i Umiejętności	Cechy
1	+1	Egzo-Pancerz
2	+1	Ogień Koncentracyjny
3	+1	Ścieżka Wojny
4	+2	Podniesienie statystyk
5	+2	Podwójne Uderzenie
6	+2	Zdolność Ścieżki Wojny
7	+2	-
8	+3	Podniesienie statystyk, Osłona Kinetyczna
9	+3	-
10	+3	Nieugięty
11	+3	-
12	+4	Podniesienie statystyk
13	+4	-
14	+4	Zdolność Ścieżki Wojny
15	+4	
16	+5	Podniesienie statystyk, Naładowanie Egzo-Pancerza
17	+5	-
18	+5	Żywa Forteca
19	+6	Podniesienie statystyk
20	+6	Nieśmiertelny Bastion

Ogień Koncentracyjny (2 poziom). Możesz oznaczyć jednego przeciwnika jako cel priorytetowy. Ty i sojusznicy macie +1 do ataków przeciwko temu celowi.

Ścieżka Wojny (3 poziom).

Wybierz swoją specjalizację:

- **Żelazna Straż** - Specjalista od kontroli pola
- **Niszczyciel** - Mistrz broni ciężkiej
- **Bastion Medyk** - Odporny na obrażenia lekarz polowy

Podwójne Uderzenie (5 poziom). Zyskujesz możliwość zaatakowania dwa razy w jednej turze.

Osłona Kinetyczna (8 poziom). Aktywujesz pole ochronne wokół siebie. Na 2 tury otrzymujesz redukcję obrażeń o połowę od ataków dystansowych.

Nieugięty (10 poziom). Jeżeli spadniesz do 0 PZ, możesz raz na odpoczynek pozostać przy 1 PZ i kontynuować walkę.

Naładowanie Egzo-Pancerza (16 poziom). Możesz raz na długi odpoczynek aktywować pełną moc pancerza: przez 3 tury masz przewagę na wszystkie rzuty ataku i odporność na obrażenia fizyczne.

Żywa Forteca (18 poziom). Masz stałą redukcję obrażeń o 3 od każdego źródła.

Nieśmiertelny Bastion(20 poziom). Na początku każdej swojej tury automatycznie odzyskujesz 10 PZ, o ile masz przynajmniej 1 PZ.

Ścieżki Wojny

Żelazna Straż

Ciężkozbrojni wojownicy, idący w pierwszej linii. Ich egzo-pancerze czynią z nich nie do ruszenia fortecę.

3 poziom: Żelazna Postawa

Gdy stoisz w miejscu i skupisz się na obronie, zyskujesz dodatkowe +2 do PP i odporność na pchnięcia.

6 poziom: Nie do Zatrzymania

Możesz użyć akcji, aby „wejść w tryb obłądniczy”. Na 3 tury masz przewagę w testach Siły, a każdy przeciwnik próbujący przejść obok ciebie dostaje atak okazyjny.

14 poziom: Frontowy Wojny

Twoja obecność przyciąga uwagę wrogów. Wszystkie istoty w promieniu 6 m muszą zdać test Wiedzy lub zostają zmuszone do atakowania tylko ciebie do końca swojej następnej tury.

Niszczyciel

Specjaliści od broni ciężkiej i niszczenia struktur, pojazdów oraz barier energetycznych.

3 poziom: Broń Przełamania

Raz na odpoczynek możesz użyć ataku zadającego podwójne obrażenia przeciwko pancerzowi lub konstrukcjom.

6 poziom: Ekspert Materiałowy

Twoje ataki ignorują połowę odporności celów opancerzonych.

14 poziom: Niszczyciel Pola Bitwy

Raz na odpoczynek możesz wystrzelić „pocisk obłądniczy”. Wybierz obszar 6 m średnicy – wszystkie konstrukcje, osłony i tarcze w tym miejscu zostają zniszczone, a wrogowie muszą wykonać test na Sprawność o DC 15 i otrzymują 4k10 obrażeń. W przypadku udanego testu, połowę obrażeń

Bastion Medyk

Frontowi lekarze w zbrojach, którzy dzięki sprzętowi medycznemu ratują drużynę w ogniu walki.

3 poziom: Pole Reanimacyjne

Otrzymujesz przenośny zestaw medyczny. Możesz przywrócić sojusznika do przytomności (1k8 PZ) jako akcję bonusową.

6 poziom: Bariery Stymulacyjne

Możesz raz na odpoczynek użyć generatora pola, które daje tobie i 3 sojusznikom dodatkowe 10 tymczasowych punktów zdrowia na 1 minutę.

14 poziom: Strażnik Życia

Gdy sojusznik w promieniu 6 m spadnie do 0 PZ, możesz automatycznie zadziałać (raz na odpoczynek), by przywrócić go do walki z 20 PZ.

Wyposażenie:

- (a) Lekki Pancerz lub (b) pieniądze
- (a) Deringer lub (b) pieniądze
- (a) Noż Myśliwski lub (b) pieniądze
- Torba



Kultysta

Bitwa trwała w chaosie. Strzały śmigły nad głowami, a wróg parł naprzód. Vlad wyciągnął pustą dłoń – w sekundę pojawił się w niej topór, utkany z czerwonej energii i stalowych odłamków. Rzucił się do przodu, ciosy spadały z siłą, której nie mogła dać zwykła broń. Gdy wróg odskoczył, broń rozpadła się w pył, a Vlad wzniósł rękę – tym razem pojawił się karabin, którego lufa jarzyła się runami. Strzał rozdarł ciszę, a przeciwnik upadł bez słowa. Broń zniknęła tak szybko, jak się pojawiła.

Ogień rozświetlił pole bitwy, a potężny droid szedł wprost na oddział. Zefir zdjął z pasa metalowe pudełko. Otworzył je, a wewnątrz rozdarł huk – wiatr wybuchł spiralą, jakby sam świat krzyczał. Pancernik maszyny zgrzytnął, a jej nogi straciły równowagę. Zefir uniósł ręce, a żywioł odpowiedział: błyskawice przeskoczyły przez powietrze, uderzając w stalowego kolosa. Kiedy droid runął na ziemię, towarzysze spojrzeli na niego z mieszaniną podziwu i strachu – wiedzieli, że tylko ten, kto nosi żywioł w sercu, potrafi ujarzmić taką moc.

Na ziemi unosił się pył, a wróg zaciskał ostrze na gardle towarzyszki Nyxx. Nikt nie zauważył, jak srebrny wisiołek na jej szyi zapłonął bladym światłem. Złapała go w dłoń, a nagle powietrze wokół zatrzeszczało i przeciwnik ujrzał tylko pustkę – Nyxx zniknęła. Sekundę później pojawiła się za jego plecami, przyłożyła Talizman do rany przyjaciółki i energia spłynęła w jej ciało, zasklepiając krew. Wróg, oszołomiony, nie zdążył już zareagować, nim ostrze Kultysty błysnęło w cieniu.

Cechy klasy

Zdrowie: 15 + liczba punktów budowy (+ 5 powyżej pierwszego poziomu)

Premie Startowe: +1 do Wiedzy i Charyzmy

Umiejętności bonusowe (+1) wybierz trzy: Walka Wręcz, Zwinne Dłonie, Przenikliwość, Prowokacja, Wyuczenie, Budowa, Empatia

DC Magii: 8 + Bonus Charyzmu lub Bonus Wiedzy

Talenty

Patron. Każdy Kultysta posiada swojego patrona z którym może się komunikować. Wraz ze wzrostem poziomu Kultysty, Patron podaruje więcej unikalnych zdolności. Oczekuje on w zamian za nie różnych poważnych lub mniej poważnych przysług. Patroni nie są (lub nie muszą) być bogami, ale posiadają boskie moce i często pochodzą z zupełnie innych wymiarów rzeczywistości.

Poziom	Bonus	Statystyk i Cechy Umiejętności	Dostępne Sloty Poziom	Znane Zaklęcia	Zaklęcia Poziomu 0
1	+1	Patron, Cecha Patrona	1	1	2
2	+1	Pakt z Patronem	2	1	4
3	+1	-	1	2	6
4	+1	Podniesienie statystyk	2	2	8
5	+2	-	1	3	9
6	+2	Cecha Patrona	2	3	10
7	+2	-	1	4	11
8	+2	Podniesienie statystyk	2	4	12
9	+3	-	1	5	13
10	+3	Cecha Patrona	2	5	14
11	+3	-	3	5	15
12	+3	Podniesienie statystyk	3	1, 2, 3, 4	16
13	+4	-	1	6	17
14	+4	Cecha Patrona	2	6	18
15	+4	-	3	6	19
16	+4	Podniesienie statystyk	1	7	20
17	+5	-	1	8	21
18	+5	-	1	9	22
19	+5	Podniesienie statystyk	1	10	23
20	+5	-	2	7, 8, 9	24

Patroni:

Rusałki. Rusałki to mityczne stworzenia przybierające postać urodziwych i zmysłowych dziewcząt. Można je było czasem spotkać w księżycową noc, gdy tańczyły nago na polanie lub nad brzegiem jeziora czy rzeki. Zwabieni przez uroki nieszczęśnicy tracili głowę i szli za rusałkami nad brzegi gdzie ginęli. Nie zawsze jednak rusałki decydowały się na przemoc i czasami pomagały napotkanym ludziom. Przykładowe Rusałki, które chętnie pomogą Kultystą to Nauki - leśne rusałki pasące sarny i jelenie, Oparnice - rusałki mgły, Redunice - wodne rusałki, Przyłożnik - rusały tęsknoty i kusiciele(wyjątek męski).

+1 do Charyzmy

Specjalne zaklęcia Rusałek

Poziom Zaklęcia	Zaklęcie
1	Zauroczenie, Zwierzęca mowa
2	Zatroskanie, Zagonienie
3	Niewinny pocałunek, Iluzja terenu
4	Liny bakushi, Mgła
5	Atrakcyjna Projekcja, Życzenie Patrona

Cechy Patrona:

Księżycowa noc

Zaczynając na poziomie 1 Kultysta może zamienić się w postać swojej Rusałki. Każda osoba w obszarze 3 m. musi wykonać rzut obronny na Logikę o DC równej DC magii Kultysty, lub być zauroczonym aż do końca następnej tury w walce, lub przez następną minutę poza walką, lub do momentu otrzymania obrażeń.

Następny raz można użyć dopiero po odpoczynku.

Spłoszenie

Od poziomu 6, zostaje ci przekazane co zrobić w przypadku kiedy urok przestaje działać. Jako reakcję po otrzymaniu obrażeń, Kultysta staje się niewidzialny i odsuwa się do 20 m. Pozostaje niewidzialny do rozpoczęcia swojej następnej tury, lub do zaatakowania lub użycia magii.

Następny raz można użyć dopiero po odpoczynku

Poznane płękno

Zaczynając na poziomie 10 Rusałka przekazuje Kultystę wszystkie swoje sposoby na uwodzenie, a Kultysta staje się odporny na próby zauroczenia. Kiedy ktoś próbuje zauroczyć takiego Kultystę, może on, używając reakcji, spróbować przekierować zauroczenie na rzucającego. Ten musi wykonać rzut obronny na Logikę o DC równej DC magii Kultysty, lub być zauroczonym na 1 minutę, lub do momentu otrzymania obrażeń.

Soma

Zaczynając na poziomie 14 Kultysta może stworzyć iluzję dla wybranej osoby. Jako akcja, wybierz osobę w obszarze 20 m. Wybrana osoba musi wykonać rzut obronny na Logikę o DC równej DC magii Kultysty, lub być zauroczona na 1 minutę lub do otrzymania obrażeń. Do zakończenia iluzji, ofiara jest przekonana o przeniesieniu do innej, żywszej i perfekcyjnej dla niej rzeczywistości. Ofiara słyszy i widzi tylko siebie, rzucającego i tą iluzję.

Następny raz można użyć dopiero po odpoczynku.

Demon. Diabły, czarty czy biesy, demony to istoty utożsamiane ze złem, nieszczęściem i śmiercią. Każdy demon różni się od siebie wyglądem. Łączy je jednak chęć władzy za wszelką cenę. Wliczając w to Kultystę który świadomie, lub nie, zawarł pakt. Oczywiście nie wszystkie demony są zdolne do zawierania paktów. Te, które są w stanie to między innymi Diabeł Iskrzycki, Diabeł Boruta, Ronin Bōkun, Czart Twardowski, Onryō Oiwa.

+1 do Siły

Specjalne zaklęcia Demonów

Poziom Zaklęcia	Zaklęcie
1	Piekielne odzienie, Rozpalone ostrze
2	Ogień piekielny, Ognisty harpun
3	Ściana ognia, Diabelska mowa
4	Wewnętrzne ciepło, Piekielne łańcuchy
5	Internalna ofiara, Życzenie Patrona

Cechy Patrona:

Diabelskie spojrzenie

Zaczynając od 1 poziomu, Kultysta może stworzyć w swoich oczach projekcję bólu i cierpienia spowodowanego jego patronem, zakończoną przestrzenną wizją samego patrona. Każda osoba w obszarze 3 m. musi wykonać rzut obronny na Logikę o DC równej DC magii Kultysty, lub być przerażonym. Przeciwnik najbliższy kultysty dodatkowo otrzymuje 1d4 obrażeń psychicznych (zwiększane z 2 poziomem na 1d6 i każdym parzystym poziomem o jedno d6 więcej)

Następne użycie po odpoczynku.

Ulubieniec

Od poziomu 6 Kultysta może wezwać swojego Patrona, aby ten pomógł mu z jego własnym losem. Kiedy gracz używa umiejętności lub rzutu obronnego, może dodać 1d10 do swojego rzutu. Może to zrobić już po pierwszym rzucie, zanim będzie wiedzieć, czy rzut ten był udany czy nie.

Następne użycie po odpoczynku.

Żądza

Zaczynając od 10 poziomu Kultysta coraz bardziej poddaje się swojej żądzy, co wspiera ich patron. Dzięki temu Kultysta ma możliwość dwa razy zredukować otrzymane obrażenia o połowę. Oraz otrzymuje korzyść podczas najbliższych dwóch ataków.

Następne użycie po odpoczynku.

Upomnienie o duszę

Zaczynając od 14 poziomu Kultysta może przypomnieć swojemu patronowi o należnej duszy. Po udanym ataku Kultysta może użyć tej cechy, a jego patron zabiera duszę zaatakowanej osoby do

swojego wymiaru istnienia i ta osoba otrzymuje 1d6 obrażeń nekrotycznych. Jeżeli przeciwnik nie umrze przez te obrażenia, powraca podczas następnej tury do jego wymiaru istnienia, a jeżeli nie jest demonem otrzymuje dodatkowo 5d10 obrażeń psychicznych.

Następne użycie po długim odpoczynku

Pradawna Istota. Wiele religii i zakonów stara się skontaktować z pradawnymi, wszechwiedzącymi istotami, żyjącymi od początku czasu. Ich niepojęte dla żadnego umysłu zdolności, rozmiar i wygląd a także sam umysł czy logika sprawia, że sama istota może nie być nawet świadoma istnienia Kultysty mimo zawarcia z nim paktu. Nie jest to przypadek wszystkich pradawnych istot. Istoty, które w większym lub mniejszym stopniu Kultysta jest w stanie pojąć i zawrzeć z nimi pakt to Śmierć, Płanetnik, Druga Dusza, Wzniesiony, Duchy Żywiółów: Cthylla (wody), Swarożyc (ognia), Ammi (ziemi), Vivyan (powietrza), Wren (duszy)

+1 do Wiedzy

Specjalne zaklęcia Pradawnych Istot

Poziom Zaklęcia	Zaklęcie
1	Ukryte wspomnienia, Szept pustki
2	Stłumione wspomnienia, Runy podróży,
3	Ślepotą, Polimorfia
4	Oblicze pustki, Dotyk Nienazwanego
5	Starzenie, Życzenie Patrona

Cechy Patrona:

Obca Logika

Zaczynając od 1 poziomu, Twoje myśli splatają się z nieludzkim sposobem rozumowania patrona.

Zyskujesz odporność na efekty powodujące strach lub dezorientację oraz stany psychiczne.

Dodatkowo, raz na odpoczynek, możesz **przerzucić test Logiki** albo **wymusić przerzut na przeciwniku**, który próbuje cię oszukać lub zmanipulować.

Twoje spojrzenie staje się nieludzkie - oczy błyskają zimnym światłem lub przybierają nietypową geometrię.

Echo Innego wymiaru

Od poziomu 6 Twoje ciało i dusza rezonują z innym wymiarem. Raz na odpoczynek, kiedy otrzymasz obrażenia, w twoim miejscu na sekundę pojawia się półprzezroczysta kopia - echo z innej linii czasu. Możesz **zmniejszyć obrażenia o połowę** i natychmiast przemieścić się o maks. 3 m. w dowolnym kierunku.

Wygląda to tak, jakbyś rozszczepił się w nieludzkim błysku i „przesunął” w inną wersję siebie.

Głos Przedwiecznych

Od 10 poziomu Twoje ataki niosą ze sobą głos twojego patrona. Raz na turę, gdy trafisz przeciwnika zaklęciem lub atakiem, możesz uwolnić pradawny rezonans.

- Cel wykonuje rzut obronny na Kondycję o DC równy DC Magii kultysty. Przy porażce otrzymuje 1k8 dodatkowych obrażeń psychicznych i jest ogłuszony do początku swojej następnej tury.
- Jeżeli obroni się otrzymuje połowę obrażeń bez ogłuszenia. Efekt możesz aktywować tyle razy w walce, ile wynosi Twój bonus z Wiedzy. Kultysta odzyskuje użycia po długim odpoczynku.

Wyrwa w ciele

Zaczynając od 14 poziomu raz na długi odpoczynek możesz rozciąć powietrze wokół przeciwnika, tworząc na nim „miniaturową szczelinę w rzeczywistości”.

- Cel otrzymuje 6k8 obrażeń psychicznych.
- Jeśli spadnie do 0 PZ w wyniku tego efektu, jego ciało zostaje pochłonięte przez wyrwę - znika z tego świata, zostawiając jedynie cień w miejscu śmierci.

Dodatkowo, od tego poziomu Twoje zwykłe ataki ignorują $\frac{1}{4}$ Poziomu Pancerza przeciwnika.

Wyposażenie:

- (a) Skórzane Ubranie lub (b) pieniądze
- (a) Scyzoryk lub (b) pieniądze
- Torba
- Wybrane wyposażenie związane z Patronem



Wędrowiec Pustki

Na powierzchni martwej planety, wśród zrujnowanych struktur, Talenn przesunął dłonią po zdobionym monolicie. Oczy mężczyzny rozjarzyły się bladym światłem, jakby widział coś, czego inni nie mogli dostrzec. Chwilę później wokół niego uniósł się krąg holograficznych symboli, a powietrze nappełniło się drżeniem. Stalowe konstrukcje przeciwników zaczęły nagle drgać i gasnąć, jakby coś zabierało im życie. Talenn uśmiechnął się lekko – ruiny podpowiedziały mu, jak zgnieść

stalową armię jednym dotykiem.

Na wąskim balkonie zawisła cisza. Lyra zmaterializowała w dłoni czarne jak smoła ostrze, które migotało niestabilnym blaskiem. Ruszyła do przodu w tempie, którego oko nie mogło wychwycić. Dwóch wartowników zdążyło tylko podnieść broń, zanim ich zbroje przecięła cienka linia energii. Lyra stanęła po drugiej stronie, a jej ostrze rozpadło się w powietrzu jak popiół na wietrze. Żaden z wartowników nie zdążył upaść – jeszcze nie wiedzieli, że już dawno zostali przecięci na pół.

Krios opuścił dłonie wzdłuż ciała, a wokół jego sylwetki pojawiły się cienkie pęknięcia rzeczywistości. Przeciwnik, który celował do niego z karabinu, mrugnął – i Kriosa już tam nie było. Rozbrzmiał trzask, gdy pojawił się tuż za plecami żołnierza, a z samej szczeliny wypadły iskry obcej energii. Kolejni wrogowie chcieli otoczyć Kriosa, lecz ten co chwilę zniknął i pojawiał się w innych miejscach, jak cień rzucany przez nieistniejące słońce. Wkrótce cały oddział strzelał w powietrze, nie mogąc pojąć, gdzie naprawdę znajduje się ich przeciwnik.

Cechy klasy

Zdrowie: 13 + liczba punktów budowy (+ 4 powyżej pierwszego poziomu)

Premie Startowe: +1 do Sprawności i Logiki

Umiejętności bonusowe (+1) wybierz trzy: Skradanie, Gibkość, Zwinne dłonie, Śledztwo, Spostrzegawczość, Hakowanie, Oszustwo

Talenty

Kroki w Nicości. Na jedną turę stajesz się częściowo przezroczysty. Możesz przejść przez cienkie przeszkody lub zyskać przewagę na rzuty Skradania. Jeśli w tej turze zostaniesz trafiony, obrażenia są zmniejszone o połowę.

Znak Pustki. Oznaczasz przeciwnika mrocznym symbolem. Do końca następnej tury sojusznicy mają przewagę na ataki przeciwko niemu.

Cisza Gwiazd. Tworzysz 10-metrową strefę zakłóceń. Wrogowie w niej mają utrudnienie na testy percepcji i komunikacji. Trwa 1 minutę.

Rozdarcie. Tworzysz niestabilną szczelinę na 5 metrów. Wrogowie w pobliżu muszą zdać rzut Logiki o DC 8 + bonus z Logiki, inaczej są roztrzęsieni do końca tury.

Echo Kroku. Tworzysz złudzenie dźwięku słyszalne w odległości 10 metrów.

Oko Ruin. Rozpoznajesz symbole, anomalie i ślady obcej technologii z korzyścią.

Poziom	Bonus Statystyk i Umiejętności	Cechy
1	+1	Magia Pustki
2	+1	Cień w Pustce
3	+1	Ścieżka Nicości
4	+2	Podniesienie statystyk
5	+2	Znak Pustki (wzmocnienie)
6	+2	Zdolność Ścieżki Nicości
7	+2	Krok w Nicość (wzmocnienie)
8	+3	Podniesienie statystyk
9	+3	Rozdarcie (wzmocnienie)
10	+3	Aura Pustki
11	+3	-
12	+4	Podniesienie statystyk
13	+4	Kroki w Nicość (wzmocnienie)
14	+4	Zdolność Ścieżki Nicości
15	+4	Rozdarcie (wzmocnienie)
16	+5	Podniesienie statystyk
17	+5	-
18	+5	Aura Pustki (wzmocnienie)
19	+5	Podniesienie statystyk
20	+5	Kroki w Nicość (wzmocnienie)

Cień w Pustce (2 poziomy). Zyskujesz przewagę na testy Skradania w półmroku lub ciemności.

Ścieżka Nicości (3 poziom). Wybierasz sposób, w jaki twoje moce się objawiają:

- **Poszukiwacz Ruin** - skupienie na wiedzy i hakowaniu.
- **Ostrze Cienia** - specjalizacja w walce wręcz z użyciem energii pustki.
- **Łowca Szczelin** - mistrz teleportacji krótkodystansowych i zakłóceń.

Znak Pustki (5 poziom). Na wyższym poziomie możesz oznaczyć więcej niż jednego wroga i obniżyć ich rzut obronny.

Krok w Nicość (7 poziom). Możesz użyć Kroku w Nicość 2 razy w ciągu swojej tury wykorzystując jeden z Kroków w Nicość jako akcję bonusową.

Rozdarcie (9 poziom). Niestabilna szczelina powiększa się, zajmując teraz 10 metrów. Wrogowie w pobliżu muszą zdać rzut Logiki o DC 10 + bonus z Logiki, inaczej są roztrzęsieni do końca tury.

Aura Pustki (10 poziom). Tworzysz wokół siebie aurę cienia - wrogowie w zasięgu 10 m mają utrudnienie w testach wykorzystujących Logikę.

Krok w Nicość (13 poziom). Przekraczając granicę między światem rzeczywistym a pustką, jesteś w stanie teraz przechodzić także przez grube ściany i przeszkody.

Rozdarcie (15 poziom). Szczelina utrzymuje się przez 3 tury, zakłócając komunikację i obniżając obronę obszaru.

Aura Pustki (18 poziom). Oprócz użycia Aury Pustki, teraz Twoja aura stale nad tobą krąży. Wrogowie w zasięgu 5 metrów pasywnie otrzymują niekorzyść do rzutów na Oszustwo oraz Przenikliwość.

Krok w Nicość (20 poziom). Jesteś teraz w stanie przetrwać dłużej w pustce. Krok w Nicość może zostać zainicjowany w jednej turze, a wyjście z niego w następnej. Maksymalny czas przebywania w pustce wynosi 3 tury.

Ścieżki Nicości

Poszukiwacz Ruin

Mistrz starożytnej wiedzy i obcej technologii. Zna sekrety ruin i wykorzystuje je do manipulowania polem bitwy.

3 poziom: Oko Archetypu

Zyskujesz automatyczne rozpoznawanie wszelkich starożytnych symboli, anomalii i technologii.

Raz na odpoczynek możesz użyć talentu ****Oko Ruin**** z dodatkowym efektem: wskazuje najbliższe źródło anomalii/energii.

6 poziom: Zakłute Artefakty

Raz na odpoczynek możesz **wzmocnić** broń lub sprzęt drużyny, nadając im cechy obcej technologii. Wybierz jeden efekt (np. połowiczne ignorowanie pancerza, dodatkowe 1d8 obrażeń, przewaga w testach Technologii). Efekt trwa 10 minut.

14 poziom: Władca Ruin

Masz stałą korzyść w testach Wiedzy i Technologii. Raz na odpoczynek możesz przyzwać fragment ruin. Wrogowie w promieniu 15 m od niego mają utrudnienie na ataki dystansowe i testy Logiki.

Ostrze Glenia

Infiltrator, który łączy sztukę zabójstwa z energią pustki, tworząc zabójcze, ulotne ostrza i wzmacniając swoją mobilność.

3 poziom: Ostrze Nicości

Możesz stworzyć broń z energii pustki (miecz, laskę, sztylet). Zadaje 2d8 obrażeń nekrotycznych i traktowana jest jako magiczna. Możesz ją przywołać/rozproszyć jako akcję bonusową.

6 poziom: Kroki Zabójcy

Po każdym trafieniu Ostrzem Nicości możesz przemieścić się o 3 m. Raz na turę możesz dodać 1d6 dodatkowych obrażeń, jeśli atakujesz z ukrycia.

14 poziom: Pustkowa Egzekucja

Raz na odpoczynek możesz wybrać jednego przeciwnika w zasięgu 10 m. Na 3 tury twoje ataki przeciwko niemu mają przewagę, a pierwszy atak w tej formie zadaje dodatkowe 2d10 obrażeń nekrotycznych. Jeśli cel zginie, efekt może być przeniesiony na kolejnego przeciwnika (raz).

Łowca Szczelin

Specjalista od otwierania mikroszczelin wymiarowych – zakłóca walkę, teleportuje się i rozbija formacje wroga.

3 poziom: Skok przez Szczelinę

Możesz raz na turę teleportować się na odległość 5 m jako akcję bonusową. Jeśli pojawisz się obok wroga, masz przewagę na pierwszy atak w tej turze.

6 poziom: Niestabilne Rozdarcie

Twój talent **Rozdarcie** tworzy dodatkowe efekty: może zniszczyć elektroniczne urządzenie niskiej klasy lub sprawić, że wrogowie w pobliżu muszą zdać rzut na Spostrzegawczość, inaczej są oślepieni do końca tury.

14 poziom: Mistrz Szczelin

Raz na odpoczynek możesz stworzyć dużą szczelinę w promieniu 20 m, która trwa 3 tury. W jego zasięgu wrogowie mają utrudnienie na ataki, a raz na turę możesz się przenieść w dowolne miejsce wewnątrz szczeliny.

Wypożyczenie:

- (a) Skórzane Ubranie lub (b) pieniądze
- (a) Scyzoryk lub (b) pieniądze
- Torba
- Wybrane wyposażenie związane z Patronem



Złomiarz

Po kolejnym dniu podróży zmęczony Mor dotarł do zestrzelonego promu. Wyciągnął swój wytrych i bez problemu wszedł do środka wraku. Po wejściu do kolejnego pomieszczenia usłyszał kroki jednego z ochroniarzy promu. Szybko wyciągnął kable, procesory, baterie i inne komponenty z pobliskich mu urządzeń i złączył je w prowizoryczny pistolet, którym zabił ochroniarza.

Propozycja statku wydała się okazją nie do przepuszczenia. Lorki postanowił jednak najpierw się mu

przyjrzeć. Po szybkim skanie okazało się, że nie tylko brakuje w nim paru części ale ma zamontowane ładunki wybuchowe gotowe do odpalenia jak tylko opuści atmosferę.

Ubrana w skórzane spodnie i szelki postać snuła się po lesie po ucieczce. Zaczęła przyglądać się bliżej drzewom i zauważyła kawałek lasu który kojarzy. Znajdowała się niedaleko wioski.

Cechy klasy

Zdrowie: 16 + liczba punktów budowy (+ 7 powyżej pierwszego poziomu)

Premie Startowe: +1 do Sprawności i Technologii

Umiejętności bonusowe (+1) wybierz trzy: Obsługa, tworzenie, zwinne dłonie, gibkość, oszustwo, przetrwanie, spostrzegawczość

Talenty

Skan. Zeskanuj napotkany teren, budynek, pojazd czy przedmiot w celu znalezienia komponentów mechanicznych.

Potrzeba. Matka wynalazków. Skonstruuuj prowizoryczny mały przedmiot pojedynczego użytku.

Zanany teren. Używając tego talentu możesz skojarzyć teren w którym się znajdujesz i uzyskać informacje dotyczące niedalekich struktur.

Poziom	Bonus Statystyk i Umiejętności	Cechy
1	+1	Skan, Potrzeba, Znany Teren
2	+1	Ogień Koncentracyjny
3	+1	Ścieżka Wojny
4	+2	Podniesienie statystyk
5	+2	Podwójne Uderzenie
6	+2	Zdolność Ścieżki Wojny
7	+2	-
8	+3	Podniesienie statystyk, Osłona Kinetyczna
9	+3	-
10	+3	Nieugięty
11	+3	-
12	+4	Podniesienie statystyk
13	+4	-
14	+4	Zdolność Ścieżki Wojny
15	+4	
16	+5	Podniesienie statystyk, Naładowanie Egzo-Pancerza
17	+5	-
18	+5	Żywa Forteca
19	+6	Podniesienie statystyk
20	+6	Nieśmiertelny Bastion

Krwawa Determinacja (4 poziom). Kiedy Twoje Punkty Wytrzymałości spadną poniżej 50%, zyskujesz premię +1 do wszystkich testów walki wręcz i przetrwania do końca sceny lub walki. Z każdym Podniesieniem Statystyk premia wzrasta o 1.

Tropiciel Pustkowi (7 poziom). Zyskujesz premię do testów związanych ze śledzeniem, orientacją w terenie i znajdowaniem zasobów. Dodatkowo Ty i twoja drużyna szybciej poruszacie się przez trudny teren.

Bilzny Przetrwania (10 poziom). Złomiarz uczy się „przyjmować ciosy”. Raz na walkę możesz zignorować negatywny efekt obrażeń (np. oszołomienie, powalenie, złamanie broni) lub stan.

Instynkt Samotnika (13 poziom). Kiedy działasz bez wsparcia sojuszników, otrzymujesz premię +2 do rzutów inicjatywy i testów percepcji.

Czułość Ostatniej Szansy (16 poziom). Raz na scenę, gdy miałbyś zostać trafiony atakiem lub złapany w pułapkę, możesz automatycznie uniknąć tego efektu (niezależnie od wyniku testów).

Żywa Legenda Pustkowi (19 poziom). Raz na walkę, gdy twoje punkty Zdrowia spadną do 0, możesz natychmiast odzyskać połowę maksymalnych punktów i kontynuować walkę.

Wyposażenie

- (a) Skórzane Ubranie lub (b) Kevlar
- (a) Dwa Noże Myśliwskie lub (b) Młotek Bojowy lub (c) Rewolwer
- Mały Plecak
- Wyposażenie włamywacza

1.4 Atuty i Talenty

Atuty

Atuty to wyjątkowe umiejętności Twojej rasy. Każda rasa posiada przynajmniej 1 atut. Większość z nich są pasywne, oznacza to, że są aktywne zawsze i nie trzeba ich aktywować np. widzenie w ciemności. Natomiast inne mogą być atutami, które można użyć w formie akcji lub akcji bonusowej. W takim przypadku powiedz swojemu MG, że chciałbyś użyć swojego atutu, aby ten mógł opisać konkretne konsekwencje. Np. atut Krwiopijca lub Lot.

Jak odróżnić?

Różnice między rodzajami atutów mogą nie być oczywiście napisane, najlepiej więc użyć własnego oceniania. Czy Twój Valhal tylko i wyłącznie lata czy czasem też chodzi? Raczej zdarza mu się chodzić, w tym przypadku jest to Atut, który trzeba aktywować jako akcja bonusowa. Czy Twój Póól zawsze jest posiada zwiększoną odporność na toksyny? Tak, nie musi specjalnie ich pić, w takim przypadku jest to Atut pasywny.

Talenty

Talenty to specjalne umiejętności Twojej klasy. W tym przypadku większość Talentów wykorzystuje akcję. Każde użycie talentu to akcja, czasem akcja dodatkowa, czasem bonusowa, ale zawsze akcja. Jeżeli podczas jakiejś sceny, czy to sceny podczas której twoja drużyna podróżuje, czy wchodzi w interakcję czy jest podczas walki, jeżeli chcesz wykorzystać swój Talent, powiedz o tym swojemu MG. Do Talentów liczą się również Zaklęcia, które także wykorzystują akcję oraz slot na Twojej Karcie Zaklęć.

Przykład

Gracz(Alex): Aktywuję osłonę kinetyczną. I na razie to wszystko.

MG: Okej, jeden z wrogów zaczyna do was strzelać *Rzut kości wskazuje na przebicie pancerza oraz obrażenia o wysokości 15 PZ.* Wróg zadaje tobie 15 PZ, ale ze względu na Twoją osłonę kinetyczną otrzymujesz połowę czyli zaokrąglając 8.

1.5 Pochodzenie i Motywacja

Pochodzenie

Pochodzenie to przeszłość Twojej postaci. Kim była (lub kim jest), zanim rozpoczęła się opowiadana w grze historia. Może była pilotem dla wojska, ale z powodu odcięcia militarnego potrzebuje zarobić. Albo jest wielce znaną projektantką budynków. Może po latach samotności postanowiło wyjść do ludzi i potrzebuje pracy. Wszystko zależy od Twojej kreatywności. Żeby jednak ułatwić proces pisania pochodzenia, zostały napisane ogólne gotowce. Można ich użyć jednocześnie dopisując do nich własną historię.

- 1. Oddany Pustelnik.** Całe życie poświęcasz aby szkolić się w jednej dziedzinie. Jesteś już w niej naprawdę dobry, ale nie zależy ci na tym żeby wszyscy o tym wiedzieli. Robisz to dla siebie. Dlatego też odsunąłeś się trochę od społeczeństwa. Pozwoliło ci to skupić się na celu, a nie być rozpraszany przez inne osoby.
- 2. Wysoko Urodzona.** Życie jest łatwe, raczej nie musisz się o nic martwić. Uczyłaś się w dobrej szkole, zdobyłaś potrzebne ci doświadczenie, a rodzice i znajomi zapewniają ci pieniądze, miejsce zamieszkania, a nawet własny środek transportu jeżeli tylko ich o to poprosisz. Twoi znajomi zawsze ci pomogą.
- 3. Z Ullicy.** Jesteś wychowankiem brudu i używek, od małego musiałeś radzić sobie sam. Wiesz, że nie powinieneś ufać nikomu i pozwoliło ci to przetrwać. Znasz jednak wyjątki, które poszłyby za tobą w ogień. Wiesz skąd coś zdobyć i jak coś robić, brudna robota nie jest ci obca.
- 4. Gwiazda.** Jesteś jedną z bardziej znanych osób w galaktyce. W zasłynęłaś przez swoje wyjątkowe umiejętności i na pewno pomogły ci też twoje umiejętności dogadywania się. Ludzie znają to co chcesz im pokazać. Nie masz problemu, żeby zdobyć informacje. Każdy chciałby ci pomóc, nie wiesz czy rzeczywiście z dobroci serca, z powodu twojej dobroci, czy z chęci posiadania choć części twojego majątku.
- 5. Ku chwale ojczyzny!** Od dziecka wiedziałeś, że walka to coś co cię kręci. Kiedy już dojrzałeś i rozumiałeś czym jest przynależność i naród, postanowiłeś dołączyć do wojska. To tam spędziłeś swoje życie. Podróżując z miejsca do miejsca, z pola bitwy na pole bitwy. Ale to tam masz swoją rodzinę, ludzi za których oddałbyś życie. Jesteś zaprawiony w boju i nie straszny ci widok krwi.

Motywacja

Motywacja to kosmetyczna, ale równie ważna sekcja na Twojej karcie postaci. Jak sama nazwa wskazuje jest to motywacja Twojej postaci. Dzięki wypełnianiu tej sekcji, Ty jako gracz, nigdy nie zapomnisz co było tak naprawdę głównym celem Twojej postaci. Podczas kampanii, postacie ewoluują, zmieniają się. Przy dużej ilości zadań, sytuacji i rozwijających się relacji, można zapomnieć dlaczego Twoja postać robi to co robi. Możesz też używać Motywacji jako kompasu moralnego Twojej postaci. Może się też zdarzyć tak np. w przypadku kiedy Twoja motywacja to „Uratować moją rodzinę”, że Twojej postaci uda się uratować jej rodzinę. Czy to w tym, czy w innym przypadku, motywację zawsze można zmienić. O zmianie motywacji należy jednak poinformować swojego MG dlatego, że motywacja to nie tylko narzędzie dla gracza, ale także dla Mistrzyni/Mistrza Gry. Motywacja MG może używać Motywacji w momencie ciężkich wyborów. Motywacja jest czymś, czym Twoja postać kieruje się w pierwszej kolejności tak więc wybór przeciwko niej, może stanowić wyzwanie.

1.6 Wyposażenie i Zasoby

Wyposażenie

Wyposażenie Twojej postaci jest niczym innym jak rzeczami i przedmiotami, które Twoja postać posiada. Twoja postać posiada tyle slotów wyposażenia ile posiada ich Twoje miejsce składowania np. posiadając Torbę posiadasz 2 dodatkowe sloty wyposażenia. Domyślna ilość Twojego wyposażenia wynosi 5 slotów. Wyjątkiem od składowania w Wyposażeniu są przedmioty fabularne (np. klucz do Twojego pojazdu), bronie oraz pancerz. Co więc zalicza się do Wyposażenia? Naboje, urządzenia, jedzenie czy nabyte przedmioty.

Przedmiot	Powiększenie wyposażenia
Duże kieszenie	+1
Torba	+2
Mały Plecak	+3
Średni Plecak	+4
Duży Plecak	+5

Zasoby

Zasoby to elementy, które nie zaliczają się do Wyposażenia. Pieniądze w każdej walucie, posiadane pojazdy ale także Twoje zasoby wiedzy np. znane języki. To w Zasobach możesz zapisać też wszelkie przedmioty fabularne.

1.7 Statystyki i Umiejętności

Każda postać w świecie Kosmos posiada statystyki. Oprócz **Punktów Zdrowia**, **Punktów Pancerza** czy innych mniejszych danych, każda posiada główne wartości. Są to **Siła**, **Sprawność**, **Logika**, **Wiedza**, **Charyzma** i **Technologia**.

Charyzma- Charyzma to statystyka używana do wszelkich umiejętności związanych z przekonywaniem, oszustwem, uwodzeniem, czy motywowaniem.

- **Empatia** to umiejętność spod statystyki Charyzma, którą można wykorzystać na dwa sposoby. Jeden z nich to wszelkie akcje związane z emocjonalnym zrozumieniem innej postaci, lub motywacją. Drugi sposób to wszystkie akcje związane z manipulacją lub uwodzeniem innej postaci. Empatia jest neutralną umiejętnością.
- **Oszustwo** to umiejętność spod statystyki Charyzma odpowiedzialna za wszelkiego rodzaju nieprawdziwe informacje które twoja postać chce przekazać innym postaciom, w taki sposób aby w to uwierzyły.
- **Prowokacja** to umiejętność spod statystyki Charyzma odpowiedzialna za wszelkie akcje związane z obrażaniem, zastraszaniem lub prowokowaniem innej postaci. W przypadku ekstremalnego sukcesu prowokacja może zadać obrażenia. Sprowokowany przeciwnik może stać się bardziej zmotywowany do walki. Sprowokowany przez twoją postać sojusznik może dostać bonus do siły na moment walki, ale spowoduje to większą lub mniejszą utratę w relacji. Aby prowokacja sojusznika się udała nie można wyrzucić maksymalnego wyniku, gdyż spowoduje to obrażenia zamiast motywacji.

Logika- Logika to statystyka odpowiadająca za wszystkie umiejętności związane z logicznym myśleniem, przenikliwością, czy śledztwem.

- **Przenikliwość** to umiejętność, spod statystyki Logika, odpowiedzialna za rozpoznawanie kłamstw, uroków i manipulacji, ale także intencji oraz zamiarów napotkanych postaci. Niektóre napotkane postacie, które są bardziej sceptyczne mogą zdecydować się zakończyć interakcję w momencie wyrzucenia zbyt wysokiego wyniku Przenikliwości.
- **Spostrzegawczość** to umiejętność, spod statystyki Logika, odpowiedzialna za wszelkiego rodzaju dostrzeganie, znajdowanie czy wyczuwanie obecności. Używając

spozostzegawczości nie dowiadujesz się informacji na temat znalezionych przedmiotów czy istot, ale jesteś w stanie dostrzec więcej i szybciej niżeli używając Śledztwa.

- **Śledztwo** to umiejętność, spod statystyki Logika, odpowiadająca za wszelkie akcje związane z odnajdywaniem śladów, przedmiotów lub prowadzeniem dochodzenia. Dzięki wykorzystaniu Śledztwa jesteś w stanie poszukać czegoś i dowiedzieć się części informacji na ten temat.

Siła- siła to statystyka używana do wszelkich umiejętności związanych z zadaniami siłowymi i odpornością.

- **Budowa** to umiejętność spod statystyki Siła, która odpowiada za wszelkie akcje związane z unoszeniem ciężkich przedmiotów, odpornością fizyczną jak i wytrzymałością. Pozwala to Twojej postaci na wywarzanie drzwi czy lepszą odporność na ewentualne modyfikacje ciała. Budowa może zostać użyta do zastraszania alternatywnie do Prowokacji. Należy jednak wtedy zwrócić uwagę na rozmiar istoty którą chce się zastraszyć, tak aby zastraszanie było najbardziej udane. Budowa nie zadaje jednak obrażeń i nie powoduje negatywnego efektu w przypadku maksymalnego wyniku.
- **Walka wręcz** to umiejętność spod statystyki Siła odpowiedzialna za wszelkie akcje z użyciem broni białej lub siły własnej. Używając Walki wręcz Twoja postać jest w stanie zarówno bronić się jak i atakować. Odpowiada ona również za obrażenia zadawane podczas konfliktu bez broni, z użyciem samych pięści lub kończyn.
- **Wytrzymałość** to umiejętność spod statystyki Siła odpowiadająca za wszelkie akcje związane z trudem jaki doświadcza Twoja postać. Przejście przez trudny teren, wypicie trucizny, czy przezwyciężenie bólu aby dalej walczyć. Posiadając dużo punktów Wytrzymałości, twoja postać jest bardziej odporna na używki oraz ma większą tolerancję ran i jest w stanie je ignorować. Wytrzymałość zwiększa także odporność psychiczną twojej postaci, oznacza to, że trudniej ją zastraszyć czy przerazić.

Sprawność- Sprawność to statystka odpowiadająca, za wszystkie umiejętności związane z wysiłkiem fizycznym, kondycją, koordynacją czy zręcznością.

- **Głbokość** to umiejętność, spod statystyki Sprawność, odpowiedzialna za każdą akcję w której Twoja postać musi dostać się w trudniej dostępne miejsce, schować się w małej przestrzeni, lub przecisnąć się między budynkami. Odpowiada ona również, za wszelkie

akcje akrobatyczne takie jak przeskoki na dalszą odległość, parkour czy pościg lub ucieczkę czy wydostanie się z ucisku.

- **Skradanie się** to umiejętność, spod statystyki **Sprawność** odpowiedzialna za każdy skryty ruch jaki twoja postać chce wykonać. Jeżeli Twoja postać chce się zakraść, dokonać skrytobójstwa czy uciec po tym jak została zauważona. Skradanie się wykorzystuje całą akcję postaci a w przypadku długiego zakradania się w jakieś miejsce, należy powtórzyć rzut w momencie przejścia do innego pomieszczenia, zmienienia miejsca (zza jednego budynku) lub przejścia obok charakterystycznego punktu (np. wieża strażnicza).
- **Zwinne dlonie** to umiejętność, spod statystyki **Sprawność**, odpowiadająca za wszelkiego rodzaju skryte akcje i dystansowe. Może zostać ona wykorzystana do kradzieży, ukrycia czegoś, otwarcia zamka wytrychem, czy innych czynności manualnych wymagających skrytości. Ale także jeżeli potrzeba użyć broni dystansowej takiej jak łuk, kusza, karabin, pistolet czy inne do których obsługi nie potrzeba więcej niż jednej osoby.

Technologia- Technologia to statystyka odpowiadająca za wszystkie umiejętności związane z majsterkowaniem, wiedzą na temat wykorzystania mechanizmów, czy obsługą urządzeń.

- **Hakowanie** to umiejętność, spod statystyki **Technologia**, odpowiedzialna za włamywanie się do systemów, manualne uruchamianie maszyn (w sposób niekonwencjonalny), lub pozyskiwanie informacji na jakiś temat z użyciem technologii. Hakowanie może zostać użyte jako forma ataku.
- **Obsługa** to umiejętność, spod statystyki **Technologia**, odpowiedzialna za wszelkie akcje podczas których Twoja postać zamierza prowadzić pojazd (lub ujeżdżać zwierzę), obsłużyć maszynę lub urządzenie, czy rozbroić pułapkę, ale także gdy zamierza dowiedzieć się czegoś na temat znalezionej mechanizmu.
- **Tworzenie** to umiejętność, spod statystyki **Technologia**, odpowiedzialna za wszystkie akcje związane z majsterkowaniem, rzemiosłem czy wytwórstwem jak również z gotowaniem. Tworzenie może zostać wykorzystane alternatywnie za Obsługę, w momencie pozyskiwania wiedzy na temat znalezionej mechanizmu.

Wiedza- Wiedza to statystyka odpowiadająca za wszystko związane z wyuczeniem, wiedzą książkową, czy medyczną.

- **Medycyna** to umiejętność, spod statystyki Wiedza, odpowiedzialna za wszelkie akcje związane z leczeniem, tworzeniem leków, dokonywaniem operacji czy opatrywaniem ran. Podczas jak i po walkach nieuniknionym jest otrzymanie jakiejś formy obrażeń. Medycyna powoduje złagodzenie konsekwencji o jeden poziom, lub usunięcie stanu, lub odnowienie punktów zdrowia o tyle ile wynosi rzut kością k6 (w zależności od decyzji Mistrza Gry i poziomu postaci kość może zostać zmniejszona do k4 lub zwiększona do dowolnej, maksymalnie k20, oraz do rzutu może zostać dodany bonus z Wiedzy).
- **Przetrwanie** to umiejętność, spod statystyki Wiedza, odpowiedzialna za wszelkie akcje związane z przetrwaniem w cięższych warunkach. Przetrwanie może zostać wykorzystane w momencie, w którym twoja postać chce oswoić dziką istotę, określić czy dana roślina jest trująca, znaleźć schronienie lub odpowiednie materiały na schronienie, czy chce przystosować się do panujących warunków.
- **Wyuczenie** to umiejętność, spod statystyki Wiedza, odpowiadająca za wszelkie akcje związane z inteligencją książkową twojej postaci. Wyuczenie przydaje się w momencie w którym trzeba znać plany danego budynku, rozpoznać wyznawców danej religii, dowiedzieć się więcej na jakiś temat lub historii, czy określić miejsce w którym obecnie znajduje się twoja postać. Dodatkowo im lepsze jest Wyuczenie twojej postaci, tym więcej zna języków. Co za tym idzie jest w stanie porozumieć się z istotami nie posługującymi się standardowym językiem oraz odczytywać informacje zapisane językiem innym, niż standardowy.

Dodatkowo do statystyk zaliczają się także:

Punkty Zdrowia

Punkty zdrowia determinują ile zdrowia posiada bezpośrednio twoja postać. Są one determinowane na podstawie wybranej rasy oraz bonusu wpisanego przy umiejętności **Budowa**. Punkty Zdrowia odnawiane są przy każdej sesji, podczas zyskania nowego poziomu i podczas wyleczenia przez umiejętność lub sztukę. Aby w walce zbić Punkty Zdrowia przeciwnika należy zrównać lub przebić ilość **Punktów Pancerza** tego przeciwnika. Tak samo twój przeciwnik musi zrównać lub przebić ilość punktów twojego pancerza. Przy podniesieniu poziomu postaci, rośnie maksymalna ilość punktów zdrowia. Po przebicciu punktów pancerza należy rzucić kością aby dowiedzieć się jakie obrażenia zadała nasza postać, lub przeciwnik.

Punkty Pancerza

Punkty pancerza to wytrzymałość jaką posiada Twój pancerz. Ilość punktów pancerza określa próg przebicia dla ciebie, lub twojego przeciwnika. Im więcej tym zbroja jest bardziej wytrzymała i tym ciężiej zadać bezpośredni cios przeciwnikowi. Punkty pancerza określają poziom pancerza (1-4) lub punkty pancerza w przypadku zbroi 5-6 (zbroje odnawialne). Zbroje odnawialne tracą punkty pancerza z każdym zadany atakiem. Po spadnięciu do zera, ataki zabierają punkty zdrowia. Podstawowe punkty pancerza to 6 + bonus Budowy. Poniżej znajdziesz tabelę pancerzy.

Rodzaj Pancerza	Punkty Pancerza	Cena
Bez Pancerza	6 + bonus Budowy	0
0 Skórzane Ubranie	11	10
I Lekki Kevlar	12	20
II Lekkie Opancerzenie	13	60
III Średni Pancerz	14	90
IV Ciężki Pancerz	15	140
V Ciężki Pancerz Cybernetyczny	11 (80-200 Odnawialnych PP)	160-290
VI Wojskowy Pancerz Mobilny	11 (240-400 Odnawialnych PP)	300-500

Kontakty

Kontakty to statystyka odpowiadająca za generalną rozpoznawalność i ilość znanych twojej postaci osób. Ilość punktów kontaktów determinowana jest przez Pochodzenie Twojej postaci, jego klasę, rasę, lub historię. Ilość punktów kontaktów może wynosić od 0 do 5.

0 - Samotnik. Twoja postać nie zna ludzi oprócz swojej rodziny i maksymalnie dwóch przyjaciół.

Nikt o niej nie słyszał ale sama też niezbyt chciała żeby ktoś o niej słyszał.

1 - Dziwak. Twoja postać, oprócz swojej rodziny ma grupkę znajomych. Niektórzy o niej słyszeli, ale raczej nie za dużo, małe szanse, że ktoś ją będzie kojarzył poza ludźmi z jej miasta.

2 - Mieszkaniec. Twoja postać ma swoją rodzinę, swoich przyjaciół, znajomych, jest znana w swoim mieście, a niektórzy słyszeli o niej nawet poza miastem.

3 - Obywatel. Twoja postać ma pełno znajomych i przyjaciół porozrzucanych po różnych miastach. Zna ludzi w innych miastach, a nawet na innych planetach.

4 - Obieżyświat. Twoja postać jest znana prawie każdemu na rodzinnej planecie, a jej znajomości

rozciągają się przez kilka systemów.

5 - Popularny. O twojej postaci słyszał prawie każdy, jest niska szansa na to, że trafi na system gdzie nie posiada znajomych.

Każda ilość kontaktów ma swoje plusy. Im większy tym Twój bohater posiada większą szansę, że trafi na osobę która będzie chętna jej pomóc. Im niższy tym mniej osób ją zna a co za tym idzie będzie miała mniej wrogów i mniej uprzedzonych ludzi. Wraz ze wzrostem ilości punktów kontaktów, rośnie ilość opinii na temat twojej postaci.

Surowe Umiejętności

Surowe Zdolności, to umiejętności nie wpisane bezpośrednio na kartę postaci. W takim przypadku wykonywana akcja nie jest bardzo precyzowana i pozwala Mistrzowi Gry na większą dowolność. Podczas korzystania z Surowej Zdolności, Twoja postać wprowadza się w trans i podczas rzutu nie rzuca się na konkretną umiejętność a na jedną z sześciu Statystyk. Podczas możliwości wykorzystania Surowej Zdolności gracz powinien zawsze mieć wybór na jaką statystykę rzucić zyskując przy tym oraz tracąc. Przykładowo:

Akcję strzelenia z łuku można wykonać na Siłę, tracąc przy tym na precyzji, ale zyskując na zadanych obrażeniach lub na Sprawność, zyskując na precyzji, ale tracąc na zadawanych obrażeniach.

Jeżeli jednak Twojej postaci się nie uda, MG może poprosić o zaznaczenie jednego ze Stanów lub wpisanie Konsekwencji.

1.8 Modyfikacje Ciała

Modyfikacje Ciała to sekcja, która nie jest obowiązkowa. Nikt- mam nadzieję- nie zmusza Twojej postaci do wszczepiania tytanu do jej ciała. Jeżeli jednak zdecydujesz się modyfikować ciało Twojej postaci, każda z modyfikacji posiada swoje wady i zalety. Modyfikacje dzielą się na 6 sekcji.

Mózg- Wszelkie wszczepy, które wpływają na funkcje kognitywistyczne Twojej postaci.

Twarz- Wszczepy opierające swoje działanie na oczach, ustach, uszach czy nosie, ale także całej twarzy np. Kamuflaż Twarzy

Szkielet- Wszczepy, które wpływają na strukturę szkieletu Twojej postaci.

Organy- Wszczepy usprawniające organy wewnętrzne oraz całe układy.

Dłonie- Wszczepy działające na twoje dłonie, ręce i skórę na nich.

Nogi- Usprawnienia twoich kończyn dolnych oraz skóry na nich.

Wszczepy czy Modyfikacje mogą jednak powodować, że na planetach i krajach mniej rozwiniętych, lub traktujących Modyfikacje jako temat taboo lub posiadających restrykcje, Twoja postać będzie bardziej widoczna w tłumie i więcej osób będzie zwracać na nią uwagę.

Jako gracz, możesz korzystać z przygotowanych Modyfikacji lub wymyślić własne jeżeli Twój MG się na to zgodzi.

Pełna lista modyfikacji znajduje się w Sekcji 4

Podróż

2.1 Czas w Kosmosie

Czas w systemie Kosmos liczony jest w minutach, godzinach i dniach. Podczas walki, jedna tura trwa 6 sekund w grze. Poza walką, gracz wraz z MG ustalają ile trwała konkretna akcja czy scena. MG jest osobą, która ma za zadanie pamiętanie czasu trwania scen. Łatwiej jednak używać minut w momencie w którym scena odbywa się w jednym pomieszczeniu lub jednym budynku, godzin jeżeli gracze eksplorują miasto i dni jeżeli gracze podróżują przez cały kraj lub podróżują we wszechświecie. Pokonanie 100 metrów może trwać ok. 1 minutę w grze.

Jeżeli jednak mówimy o czasie dłuższym niż dni, każde 40 dni to jedna *Część*. 2 Części to 1 *Kwartał*. Dwa Kwartały to 1 *Połówka*. A dwie Połówki to *SAS* czyli *Spin Around Star* (obróć wokół gwiazdy). SAS może być rozumiany jako rok, Połówki jako pory (deszczowe, suche), które nie są używane na każdej planecie, Kwartały jako sezony używane zamiennie z Połówkami, a Części jako miesiące.