

Wstęp. O grze Druga Strona

Gra powstała po pierwsze z miłości do tworzenia i wplatania w tę twórczość prawdy – o człowieku i o świecie, także tym, który przekracza nasze doznania. Dotyczy wiecznego konfliktu między złem i dobrem, zarówno wewnątrz nas, jak i ucieleśnionego w osobach Boga i Szatana. Jest to gra o walce i o konflikcie, a także – szukaniu rozwiązań zmierzających ku równowadze rzeczy. Odnajdywania swojej tożsamości, swojego JA, które przekracza bariery światów i przewyższa świadomość jej właściciela. W grze stawiam tę ryzykowną tezę, że człowiek jest dobry i – z wyboru i po omacku – szuka Wyzwolenia z ziemskich nieszczęść. Oczywiście, nie zawsze najkrótszą drogą i często w mało fortunny sposób...



Był to zarazem eksperyment, mający na celu stworzenia bardzo szybkiego i prostego systemu mechaniki gry paper-'n-pen RPG, w którym jedyne potrzebne atrybutami są: karta postaci oraz talia zwykłych kart. Dla nastrój można wyobrażać sobie, że to okultystyczne karty wróżebne...

Przygodę z moją grą radzę rozpocząć od obejrzenia mapy i przeczytania jej opisu. Zwłaszcza pierwszy punkt, w którym bohaterowie, odgrywani przez graczy, pojawiają się na mapie – Dworzec, nr 1 – zasługuje na szczególną uwagę. W niesamowitą atmosferę świata Drugiej Strony pomogą nas wprowadzić takie klasyki gier PC jak Painkiller czy Blood, filmy: Matrix oraz Underworld, komiks mangowy Battle Angel Alita, a także lektura – Lovecrafta oraz... Starego Testamentu.

Jest to świat, w którym Zło i Dobro w swym odwiecznym, archetypicznym konflikcie, ścierają się między sobą (i wewnątrznie w sobie), jednakże nie z użyciem kazań, cudów i mieczy, w togach oraz sandałach jak na kartach Biblii, ale w zmysłowych lateksowych kostiumach i za pomocą ręcznych karabinów maszynowych, zakłócania elektronicznego, satelitów wywiadowczych oraz najnowszej cybernetyki, której odblaskiem i namiastką jest postęp technologiczny ziemskich istot XXI stulecia. Tu wojna dzieje się na serio, a celem jest skuteczna eliminacja przeciwnika.

Można powiedzieć, że to biblijne (i nie tylko!) Niebo, Czyściec i Piekło, widziane z perspektywy cyberpunkowego Matriksa. Zaczynacie na pustkowiach Czyścica i niezupełnie jeszcze wiadomo, gdzie skończycie...

I. Mechanika gry

Podczas losowania postaci używa się dwóch kostek k6 lub jednej, rzucającej dwukrotnie. W czasie całej gry używana jest wyłącznie zwykła talia 52 kart z dodatkowymi 2 jokerami. Gracze mogą korzystać ze wspólnej lub posiadać własne.

I. Dylematy, testy

Kiedy następuje jakaś sytuacja, w której trzeba przetestować, jak sprawił się nasz bohater (w grze nazywa się je Dylematami), należy odczytać jakiego rodzaju i jak trudny jest to Dylemat.

Każdy Dylemat ma swój rodzaj, symbolizowany atutem karty: Siła: ♥, Gracja: ♦, Intelpekt: ♣, Wyczucie: ♠. Odpowiadają im wartości liczbowe na Karcie Postaci (KP). Im wyższa wartość, tym większa ogólnie swoboda w posługiwaniu się daną Mocą (np. Siłą fizyczną). Liczba ta będzie oznaczać fizycznie liczbę kart [K], które wyciągnie bohater z talii podczas testu, aby skombinować z nich rozwiązanie Dylematu.

Dodatkowo, w sekcji **Pokonywanie Dylematów** na KP odczytujemy premię, jaką bohater ma, wykonując działanie związane z daną kategorią Dylematów. Mogą to być zadania związane z „magią” Stwarzania (Kreacje), techniką i cybernetyką (Maszyny), przyrodą ożywioną i nieożywioną, w tym topografią terenu (Natura), medytacją, twórczością, uwodzeniem, perswazją i psychę (Osobowość) lub szyframi, zagadkami, skrytkami i pułapkami (Sekrety).

Budowle, które starają się zachować łączność z przyrodą (domy wykute w ścianie góry) albo wzniesione wedle klasycznych wzorców (piramida, zamek, pałac), podpadają także pod Naturę. Natomiast nowoczesna i/lub wysokościowa architektura z płasto-stali oraz nasączona kablami energetycznymi i elektroniką, jest domeną Maszyn, tak samo jak wirtualna rzeczywistość Sieci (tam również gra rolę Osobowość z jej odpornością na technologiczny terror oraz Szyfry).

I tak np. Otwarcie zamka mechanicznego to test na zręczność (♦ = Gracja), przy znajomości mechaniki (Maszyny). Znalezienie drogi przez gęsty las to test na orientację (♠ = Wyczucie) oraz szczegółowo, dotyczy przyrody (Natura).

Mistrz Gry odczytuje graczowi, przed podjęciem Dylematu, jego skrótowy zapis, np.:

♠(Natura)~3,

co należy rozumieć jako test Wyczucia + premia z Natury, o trudności 3 Przełamań (zawsze po symbolu falki ~). 1 Przełamanie ma taką wartość, jaka jest uwidoczniiona na KP bohatera. Początkowo zawsze wynosi 5 i następnie spada – do 4.5 i 4, zaokrąglając sumę – co kilka Kręgów Istnienia (poziomów doświadczenia).

A zatem dla początkującego bohatera, trudność Dylematu z przykładu powyżej, wyniesie $3 \times 5 = 15$. Za pomocą swoich K (Kart) z Wyczucia, gracz będzie próbował pokonać 15 punktów.

Założmy, że jego Natura wynosi +3, a Wyczucie: 4. W ramach testu, ciągnie więc 4K (karty). Wyszło mu: 2♣ 7♠ 5♦ 4♦. Aby przełamać trudność Dylematu, potrzebujemy kart pikowych (Wyczucia) o sumarycznej wartości 15 -3 (Natura

bohatera) = 12. Póki co, mamy 7. Ale, każdy gracz, zawsze podczas testu, może zmienić atut jednej z wyciągniętych kart na ten, który mu sprzyja. Zmieniając zatem 5 karo w 5 pik, otrzymujemy wymaganą ilość 12 pików i Dylemat zostaje przełamany (czyli: test zaliczony!). **Każda figura** liczy się jako **10**, **każdy as** jako **1**.

Po wykonaniu testu Dylematu, wtasuj karty w talię.

Nieudany test Dylematu można powtórzyć, o ile Dylemat na to pozwala (np. ciężar, który trzeba dźwignąć – nic nie stoi na przeszkodzie, aby próbować ponownie, nawet po nieudanej pierwszej próbie) lub jeśli zmieniają się jego okoliczności (np. gdy gracz podejrze do Dylematu w inny, twórczy sposób – spróbuje użyć dźwigni zamiast podnosić ciężar ręcznie, itp.).

W dalszym ciągu rozgrywki, bohaterowie otrzymują kolejne poziomy Zawziętości, które pozwalają im w różnoraki sposób zmieniać kombinację wylosowanych kart tak, aby przełamać Dylemat. Każdy styl Zawziętości można wybrać na własność tylko raz, wszystkie wybrane style są dostępne dla gracza przez całą grę, a używa się max. do trzech stylów podczas danego (jednego) testu.

Także wraz z kolejnymi poziomami Kręgu Istnienia, gracze otrzymują dodatkowe opcje, np. przy wstąpieniu na Krąg 4, dostają możliwość zamiany każdego 11 pkt w nie pasujących atutach na dodatkowe ciągnięcie karty.

Lista dostępnych stylów Zawziętości (do wyboru)

I. Wsparcie	Najwyższa karta zwiększa się o wartość najniższej
II. Koncentracja	Brak kart danego atutu daje premię +5 do każdego z 4 atutów (można użyć przy minimum ciągniętych 5K, wraz z dodatkowymi)
III. Opatrzność	Można podejrzeć po każdym tasowaniu po Dylemacie 1 kartę z wierzchu talii (i zakomunikować innym jej atut)
IV. Medytacja	Wszystkie karty ♥ zostają zamienione na atut, określany raz na zawsze dla postaci przy wybieraniu tego stylu Zawziętości
V. Przysięga	Dociąganie dodatkowych K z talii, dopóki wartość w każdym z testowanych atutów nie osiągnie minimum 5
VI. Wytrwałość	Osiągnięcie 15 punktów w dowolnym atucie (także z pomocą Zawziętości) pozwala dociągnąć 1 kartę, raz na każdy taki atut
VII. Rozgrzeszenie	Każdy as ma wartość 10 zamiast 1
VIII. Odrodzenie	Figury, zamiast 10, mają wartości: J = 11, Q = 12, K = 13
IX. Refleksja	Wyciągnięcie kart o tej samej wartości podwaja ich wartość (nie dotyczy figur)
X. Kontemplacja	Każdy test, w którym dociągnięto tyle figur, ile wynosi Przełamanie Dylematu, rozwiązuje go pomyślnie
XI. Wzniosłość	Każda rosnąca sekwencja kart o dowolnych atutach (np. 4, 5, 6) zmniejsza Trudność Dylematu o tyle, ile jest tych kart (minimum 2)
XII. Zwierzchność	Dociągasz dodatkową 1 kartę, ale ignorujesz inne style Zawziętości

Każdy gracz posiada od pierwszego Kręgu 3 **Karty Losu**. Są to karty, które można dołączyć do dowolnego testu (po jednej, dwie, albo wszystkie trzy) tak jak gdyby zostały one wyciągnięte. Jednak można wykorzystać daną Kartę Losu tylko raz na odpoczynek (3 godziny modlitwy/ snu/ medytacji).

Trudności Dylematów (liczba Przełamań):	Punkty Postępu (doświadczenia) za udane pokonanie Dylematu *:
1 – rutynowy;	0
2 – całkiem prosty;	0
3 – łatwy;	0
4 – wymagający;	1
5 – trudny;	2
6-7 – bardzo trudny;	4
8-10 – heroiczny;	8
11-15 – boski.	16

* - w tym za pierwszą w życiu aktywację danego przedmiotu.

Zdarza się, że Dylemat będzie wymagał testu więcej, niż jednej Mocy (atutu). Wówczas każdy z atutów ma wyszczególnioną swoją trudność i trzeba sobie z nimi poradzić we wspólnym ciągnięciu kart ze wszystkich odpowiednich Mocy bohatera. Rodzaj Dylematu (np. Maszyny, Natura) może być jeden, wspólny lub po jednym osobnym dla każdego atutu (w przypadku jednego – odjąć od każdej trudności tę samą wartość, np. Natury).

Joker: ★, ★. Ten, kto dociągnął jokera podczas testu, ma wyjątkowe szczęście! Jeśli zdoła, ignorując kartę jokera, przełamać trudność Dylematu, uzyskuje dodatkową kartę K do wybranej przez siebie Mocy (czyli: +1 do atutu), biorącej udział w teście (pod warunkami: tylko raz na dane miejsce/ sytuację oraz jeżeli liczba Przełamania Dylematu była nie mniejsza, niż dotychczasowa liczba atutu). Jeśli zaś test się nie powiodł, to joker zastępuje dowolną kartę z talii (może nawet skopiować tę wyciągniętą) i dołącza do wylosowanych kart. Niestety, tym samym możliwość podniesienia sobie K znika.

Uwaga: to dotyczy tylko Dylematów, nie zaś walki, ani hackowania.

Testy przeciwstawne. Czasami, bohater stara się przezwyciężyć skutki aktywnego działania innej osoby (np. wykryć kogoś, kto się ukrywa). Wówczas obie postaci wykonują swoje ciągnięcia, a ta, która uzyska wyższy wynik, jest zwycięzcą w pojedynku. Można korzystać ze stylów Zawziętości i zyskać premię jokera.

Wspólne pokonywanie Dylematu. Jeśli więcej niż jedna osoba współpracuje nad rozstrzygnięciem danego Dylematu (dzieląc między siebie Prestiż), mogą one:

- dokonywać testów po kolei,
- każdy wziąć na siebie jeden z atutów tego Dylematu (jeśli ma ich więcej niż 1),
- wyznaczyć kapitana. Kapitan będzie wykonywał test, a pozostałe osoby – maksymalnie tyle, ile wynosi liczba Przełamań – dociągają od siebie po jednej karcie i traktuje się je tak jakby dociągnął je kapitan. Jednak, w większym zespole łatwiej o błąd lub nieporozumienie – dociągnięcie asa przez któregokolwiek z sojuszników kapitana, automatycznie przekreśla powodzenie testu.

2. Mechanika walki

Broń po Drugiej Stronie jest potężniejsza niż w świecie śmiertelników, ale też ludzie mieliby trudność nauczyć się nią władać – jest bardziej zaawansowana i opiera się na pierwiastku duchowym, eterze (zarówno skuteczność, jak i trudność obsługi, są wyższe od ziemskich o 1K~2K).

Kolejność działań/Ataków w Rundzie walki (odpowiednik 5 sekund) wyznacza suma: liczba **♦** + liczba **♠** + wartość wyciągniętej karty (za każdego uczestnika). Ta sama kolejność obowiązuje przez całą walkę (wtasuj te karty do talii przed walką).

Aby zaatakować, należy wyciągnąć i zsumować wartości tyłu kart (nieważne ich atuty, traktuje się je jednakowo), ile wynosi **♥** – w wypadku walki wręcz (ww) lub **♦** – w wypadku walki dystansowej (wd). Ataki „magii” Stwarzania rozstrzyga się za pomocą **♣** (Kreacje Walki) lub **♠** (Kreacje Równowagi). Kreacje nie są wd, ani ww.

Do tego dochodzi premia liczbowa, wynikająca ze skuteczności Broni lub Kreacji (np. +5). Specjalizacja w broniach zachodzi przy awansie na kolejne Kręgi i ma swój wyraz w wyższych premiach Broni/ Kreacji.

Należy pamiętać, że 5 punktów premii Broni zawsze, a max. tyle ile wynosi premia Broni, można **przenieść do Obrony** (gdy np. premia wynosi +3, to można przenieść 5 punktów, uzyskując +5 do Obrony i -2 do Ataku), co symbolizuje uchylanie się (wd), parowanie ciosów (ww) lub koncentrację w obliczu Kreacji.

Cel Ataku (obrońca) odczytuje liczbę swego Pancerza, która wzrasta wraz ze specjalizacją przy awansach na wyższe Kręgi.

Następnie dodaje się premię +0 ~ +15 za częściowe krycie się za elementami otoczenia (decyzja Miśtrza Gry); to, co powyżej 5, zasłania widok i odejmuje się także od własnej precyzji Ataku. Do Pancerza zawsze dolicza się **♦** (tzn. sumę dociągniętych kart w liczbie **♦**, bez zwracania uwagi na ich atuty).

Sumę całkowitą nazwiemy Obroną. Kreacje w Ataku muszą również

przebijać/omijać bariery na swej drodze, dlatego zawsze wlicza się ♦, Pancierz i krycie się.

Wylosowanie **jokera** podczas walki jest tożsame z uzyskaniem karty = 10, albo trwałym dodaniem sobie +5 do danej statystyki (tego egzemplarza Broni lub Pancerza), o ile wygrało się to pojedyncze starcie bez jego pomocy (bez dodatkowych 10 punktów) oraz tylko za pierwszym razem wobec tego samego przeciwnika, którego Krąg był co najmniej równy Twojemu Kręgowi.

Podczas walki nie używa się stylów Zawziętości.

Podczas walki można wykonać **Przycelowanie**, które oznacza dwukrotnie wolniejszy *Atak* (1/2R lub 1 *Atak* mniej w *Rundzie*), a które – pod warunkiem, że koncentracja nie została w międzyczasie złamana przez trafienie przez wroga – powoduje zwiększenie w następnej 1 *Rundzie* zarówno *Ataku*, jak i *Obrażeń* o 1K. To samo dotyczy się ofensywnych *Kreacji*. Broniami, które same z siebie strzelają 1/ 2R nie da się przycelować.

Dwa pistolety/ ostrza w obu dłoniach: używanie ich zwiększa *Obrażenia* o +5, ale zmniejsza celność (*Atak*) o -5.

Atak i Obronę podsumowuje tabelka poniżej:

Atak = Moc odpowiedniego* atutu [K] + premia z Broni – przeniesione do Obrony - to co powyżej 5 z terenu (jeśli korzystasz z cech terenu w Obronie)
Obrona = Moc ♦ [K] + premia z Pancerza + premia terenowa (jeśli korzystasz z cech terenu) + przeniesione z <i>Ataku</i> (z Broni)

K – karty, suma wartości kart. *- ww: ♥, wd: ♦, *Kreacje* walki: ♣, *Kreacje* równowagi: ♠.

Trafienie. Wartość *Ataku* powyżej wartości *Obrony* oznacza trafienie i zadanie obrażeń. Jest ich tyle, ile wynosi statystyka *Obrażeń* Broni: za każdy 1 punkt, należy wybrać po 1 karcie spośród tych, które dociągnięto w *Ataku* i zsumować ich wartość. Np. 3 = 3 karty spośród kart *Ataku*. Jeśli było ich mniej, należy dociągnąć z talii.

Z tej wartości odejmuje się 1/5 (czyli 2 x 1/10 i zaokrąglaj) za każdy punkt *Ochrony* Pancerza obrońcy, a dodaje 1/5 za każdy punkt *Przebicia* Pancerza (PP) Broni – ale najwyżej tyle, ile wynosiła *Ochrona*, tj. aby zredukować efekt *Ochrony* Pancerza do zera (PP nigdy nie zwiększy zadawanych *Obrażeń*).

Trafienie krytyczne ma miejsce wtedy, gdy atakujący dociągnął figurę, a obrońca asa lub 2. W takiej sytuacji karty figur, przenoszone do *Obrażeń*, zwiększają je za każdą figurę o 1/2 wartości zwykłej kart *Obrażeń*.

Zaskoczenie. Cel, do którego się podkradnięto lub który jest zaskoczony (albo

który nie może zareagować), cierpi otrzymanie trafienia krytycznego w miejsce każdego zwykłego trafienia, w pierwszej Rundzie zaskoczenia (lub każdej unieruchomienia), a w swej Obronie korzysta jedynie z Pancerza.

Ataki z flanki i od tyłu są znacznie trudniejsze do obronienia. Jeśli walczy się z więcej, niż jednym przeciwnikiem, pozostali będą zapewne usiłowali wykonać Atak z tych właśnie pozycji. Atak z flanki: +1K (od strony ręki z Bronią: brak premii z tarczy naręcznej); Atak od tyłu: +2K, PP +1/5, brak premii z tarczy naręcznej.

Dzikię zwierzęta, zwłaszcza latające i/lub zwinne drapieżniki, automatycznie każdy kolejny swój Atak w Rundzie mogą przypuścić z innej strony obrońcy.

Karty wtasowuje się w talię dopiero pod koniec walki (!), lub jeśli zabraknie wcześniej talii. Każdy gracz może korzystać z własnej, zwykłej talii 52+2-kartowej.

Obrażenia, śmierć.

Wyliczone w ten sposób Obrażenia są zadawane obrońcy (pomniejszając Aktualny poziom Życia). Jeśli Życie spadnie do poziomu równego Kręgowi lub niżej, bohater traci tymczasowo jedną Kartę ze wszystkich Mocy (atutów), a zatem również dociągnięć do Ataku i Obrony. Jest to stan poważny.

Jeśli Życie spadnie poniżej zera, następuje rozpad osobowości – postać rozwiewa się na wietrze. Powraca w ciągu K (wylosuj kartę) dni na swój macierzysty pentagram przyzwań, a jeśli gracz zażąda – to od razu, ale przez owe K dni będzie miał pomniejszone Moce (atuty) o 2 i nie mogą one w tym czasie wzrosnąć, nawet chwilowo (ani w efekcie użycia przedmiotów, ani Kreacji).

Przy powracaniu, należy rozwiązać bardzo ważny Dylemat, **decydujący o Twym losie: Fatum**. Jest to ♣(Osobowość) o Przełamaniu równym dotychczasowej liczbie ponownych wskrzeszeń (powrotów do życia). Z początku liczba ta wynosi 0. Nieudany test powoduje, że postać gracza staje się NPCem – obłąkaną i zagubioną Zjawą bez przyszłości.

3. Postęp: doświadczenie, odznaczenia.

Za wygraną walkę otrzymuje się do podziału liczbę **Postępu**, równą sumie Kręgów Istnienia pokonanych wrogów (sprytem, pokojowo lub krwawo). Zależnie od Powołania (zob. Tworzenie postaci): Sukkuby dostają dodatkowy punkt za rozwiązanie pokojowe/ kompromis, Łowcy Demonów – za udany fortel/ oszustwo, a Mordercy – za wyjście krwawe.

Rozstrzygnięcie Dylematu daje Postęp (0~16) stosowny do jego Trudności, jak to zostało przedstawione w tabeli przy opisie Dylematów. W tym – za pierwszą w życiu po życiu aktywację danego przedmiotu, specyficznego dla Drugiej Strony.

Dodatkowo, gracz otrzymuje od Mistrza Gry punkty Postępu za wczucie się w postać, jej plastyczny opis i ciekawe tło (w tym: cechy szczególne) lub styl gry. Nade wszystko za postępowanie zgodne z przyjętym etosem oraz za nawrócenie na dobrą drogę, jeśli z początku była ona zła. Pamiętaj, że na wszystko patrzymy tu z perspektywy Edeny.

Odnaczenia. W militarnej strukturze dowodzenia Nieba (a także Piekła), jakie ma miejsce na obecnej wojnie, miarą Twoich zasług – oprócz Prestiżu – są Odnaczenia (medale i ich baretki), przyznawane przez chóry anielskie Władz oraz Książąt. Odnaczenia dają dostęp do różnych ułatwień i aprowizacji na polu walki.



Zywioł Elektryczności

Osiągany za: zdobycie wartościowych informacji z pomocą linku sieciowego/ radia przechwytyującego

Pozwala na: wielokrotną opcję odtworzenia Twojej cyfrowej tożsamości po jej schwytaniu/ utracie (cena: 5)



Błękitna Wstążka

Osiągana za: 1. pokonaniego wroga z narażeniem życia

Pozwala na: wstęp do obozów polowych Aniołów (handel, usługi i odpoczynek. Można także oddać swój Amulet Istnienia na przechowanie lub poprosić o przypisanie postaci nowego pentagramu przyzwań.)



Medal Zasługi

Osiągany za: szczególne poświęcenie dla sojuszników lub istotne wsparcie w potrzebie

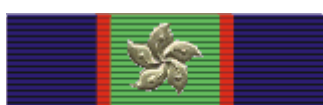
Pozwala na: uwagę wojskowych Stwórców Równowagi, którzy w 50% przypadków odnajdą Cię i uzdrowią/ wskreszą w krytycznym stanie bez ryzyka Fatum (nadal, wlicza się to do liczby ponownych wskrzeszeń)



Gniew Boży, III klasa

Osiągana za: pokonanie Dylematu przekraczającego Moc atutu i użyty Los o 2+; pokonanie wroga o Kręgu o 3+ wyższym od Twojego

Pozwala na: nadaje prawo do wykupienia na własność kawałka ziemi/ chmur i postawienia domu/lokalu (50% ceny)



Gniew Boży, II klasa

Osiągana za: pokonanie Dylematu przekraczającego Moc atutu i użyty Los o 3+; pokonanie wroga o Kręgu o 5+ wyższym od Twojego

Pozwala na: to samo, co niższa klasa oraz: uzyskanie pozwolenia na kurs kierowcy i przydział dowolnego pojazdu bojowego (10% zwykłej ceny)



Gniew Boży, I klasa

Osiągana za: pokonanie Dylematu przekraczającego Moc atutu i użyty Los o 4+; pokonanie wroga o Kręgu o 6+ wyższym od Twojego

Pozwala na: to samo, co niższa klasy oraz: uzyskanie pozwolenia na kurs pilotażu i przydział dowolnego statku bojowego (10% zwykłej ceny)



Rosa Mystica

Osiągana za: odkrycie i zabezpieczenie groźnego artefaktu wroga lub rozbezpieczenie jego śmiertelnej pułapki grożącej cywilom

Pozwala na: wytwarzanie 1 raz między każdymi 3h-odpoczynkami wybranej na stałe 1 Kreacji z 1. KK



Piętno Krwi

Osiągane za: ukończenie 1 kampanii (operacji wojskowej) ze szczególnymi zasługami osobistymi

Pozwala na: bezpieczeństwo od Anioła Śmierci = wstęp do Edenu i pociąga za sobą (momentalne) uwolnienie od potrzeby snu i jedzenia



Purpurowe Serce

Osiągane za: poniesienie licznych ran bądź śmierci w bohaterskiej, niezbędnej walce

Pozwala na: uzyskanie jednorazowej premii +1 do dowolnej Mocy atutu (cena: 20)



Pochłaniający Ogień

Osiągany za: nakłonienie lub zmuszenie danej organizacji do trwałego posłuszeństwa Edenowi

Pozwala na: wezwanie (radio, Sieć) raz na sesję gry, agentów tej organizacji na pomoc (po K minutach przybywa K adeptów. Figury – oficerowie)

(Źródło grafik: Siły Policyjne Hong-Kongu)

3. Stwórcy Walki, Stwórcy Równowagi i ich Kreacje (odpowiednik magii)

Na Kręgu 1, możesz będąc wyczerpanym (3 godziny modlitwy/snu/medytacji), wykonać 1 znaną Ci Kreację pierwszego Kręgu Kreacji (KK), w momencie Twojej inicjatywy. Istnieją przedmioty, które pozwalają Ci zwiększyć liczbę dozwolonych wykonań Kreacji.

W wyniku awansu na kolejne Kręgi Istnienia, masz dostęp do coraz większej liczby Kreacji do wykorzystania pomiędzy odpoczynkami. Ilekroć uzyskujesz dostęp do Kreacji wyższego KK, otrzymujesz jedną (wybraną przez Mistrza Gry zgodnie z logiką miejsca, w którym dosłapiłeś oświecenia oraz specyfiki Twojej drogi życiowej) za darmo. Tabela poniżej pozwoli Ci zorientować się, ile Kreacji danego KK potrafisz użyć między 3h-odpoczynkami.

Cel Kreacji (o ile ma to sens) powinien znajdować się podczas Rundy jej dokonywania w zasięgu wzroku Stwórcy. Kreację wykonuje się zamiast Ataku lub w wolnej chwili, bez bycia pochłoniętym innym Dylematem.

Kreacje można dokupywać (w obozach wojskowych Aniołów, u wiedźm w sklepach okultystrycznych, od kapłanów w katedrach, etc.). Można je też odkryć w sekretnych miejscach, w postaci glinianych tabliczek. Pamiętajmy bowiem, że można dokonać tylko tych Kreacji, których się wcześniej nauczyłeś (nauka każdej nowej Kreacji trwa [jej KK] dni i odbywa się w tle właściwych przygód postaci).

Liczba Kreacji możliwych do użycia:

	I. KK	2. KK	3. KK	4. KK	5. KK
Krąg Istnienia I	1				
2	1				
3	2				
4	2				
5	3	1			
6	3	1			
7	4	2			
8	4	2			
9	5	3	1		
10	5	3	1		
11	6	4	2		
12	6	4	2		
13	7	5	3	1	
14	7	5	3	1	
15	8	6	4	2	
16	8	6	4	2	
17	9	7	5	3	1
18	9	7	5	3	1
19	10	8	6	4	2
20	10	8	6	4	2

Efekt Kreacji, którą sam wywołałeś, możesz też zakończyć przedwcześnie pod koniec dowolnej Rundy. Podobnie może zrobić cel Kreacji, wobec którego Kreacja jest przyjazna/pozytywna.

Zamiast uzyskania Kreacji wyższego KK, możesz wybrać jedną z Kreacji niższego KK i zmodyfikować (udoskonalić) jej działanie, w porozumieniu z Miistrzem Gry. Jest to kwestia zupełnie indywidualna. Możesz w ten sposób pracować nad daną Kreacją wielokrotnie.

Masz prawo nawet opracować własną, zupełnie nieznaną Kreację – Miistrz Gry poda Ci Trudność dokonania odkrycia, którą musisz pokonać na ♣(Kreacje) – możesz próbować raz na każdy nowo osiągnięty KK.

Tablica Kreacji (tych powszechnie znanych) znajduje się w osobnym dokumencie.



4. Hackowanie Sieci

Każda postać jest zdolna do wykonania tej czynności, ale szczególnie polecamy ją uwadze Zjaw z Umbrii (zob. wybór Istoty) oraz Łamaczy Kodów (zob. Powołania).

Świat cyberprzestrzeni oszalał swym tempem oraz konstelacjami chłodnych światła. Roją się wokół Ciebie fraktalne figury i spikselizowane symbole, kratownice wielopasmowych dróg dostępu, pulsujące sztuczną inteligencją pętle danych... I nie znający snu ani litości strażnicy zaszyfrowanych skarbów – informacji.

W tym właśnie świecie przyjdzie graczom rozprawiać się z niektórymi wrogami oraz odnajdywać klucze do drzwi, które inaczej pozostałyby głucho zamknięte.

Aby korzystać (legalnie lub włamać się) do Sieci, trzeba:

- Być w jej zasięgu. Jeśli np. mamy zamiar dostać się do Nadiru, musimy znaleźć się fizycznie blisko granicy Ziemi Potępionych lub pójść do Piekła;
- Posiadać pe-sokon (prywatną konsolę naręczną) z ew. hełmem VR (tylko wtedy, jeśli nie chcemy, aby inni widzieli na holograficznym wyświetlaczu pe-sokona naszych poczynań);
- Posiadać legalny dostęp (link lub karta dostępu) lub nielegalny (ICE Pick) do danej sieci – dla łączenia się na dystans, lub odnaleźć gorący punkt dostępu (stacjonarny);
- Wiedzieć, do czego chcesz się włamać (znać lub znaleźć unikalny numer, będący adresem docelowej domeny) – jest on automatycznie wybierany przy stacjonarnym hotspotie;
- Mieć względny spokój – jesteś bezbronny w zwykłym świecie podczas przebywania w cyberprzestrzeni, a całą Twoją Obronę stanowi Pancierz i krycie się;
- Mieć dostępnego Avatara (wymyślasz go zupełnie dowolnie, jest on rozszerzeniem Twojej świadomości na cyberprzestrzeń i ma Twoje charakterystyki). Dostępnego, ponieważ może on zostać zaarrestowany przez kody ochrony podczas próby włamania i utracony. Jeśli tak się stało, rozejrzyj się za serwisem sieciowym lub obozem wojskowym Eden (odtworzenie Twojej cyfrowej tożsamości będzie Cię kosztować, o ile w ogóle zasłużyłeś...).

Trzy wielkości będą odgrywały zasadniczą rolę w procesie hackowania:

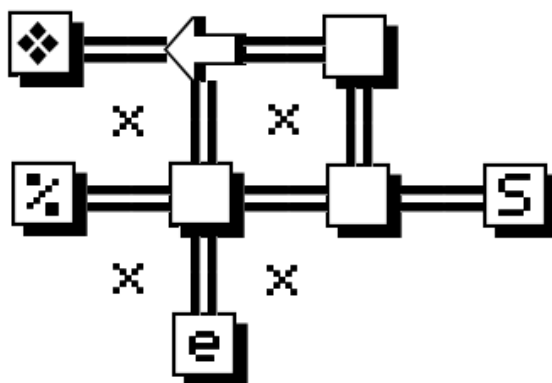
- ♣(Maszyny) – te karty oraz PD utworzą główny Bufor Danych (BD);
- ♠(Sekrety) – Bufor Pomocniczy (BP) do celów łamania szyfrowania;
- ♥(Osobowość) – Spójność Danych (SD): miara Twojej psychicznej wytrzymałości na szok i dotrzymania tempa reakcjom Systemu.

Przy hackowaniu wyciągasz i rozkładasz wszystkie wyżej podane karty na trzy stosy – jako BD, BP i SD. Są to puli, które będziesz stopniowo wykorzystywał (usuwał K z puli) podczas procesu przebijania się do celu. Analogicznie, dowolną część premii z PD można dodać do wykorzystywanej karty, ale użyta wartość jest usuwana z premii.

Inaczej, niż w przypadku Dylematów, nie będzie to pojedynczy test, lecz ich cała seria, a podczas nich nieistotne są kolory (atuty) wyciągniętych kart. Nie korzysta się również ze stylów Zawziętości.

Wielowymiarowy świat cyberprzestrzeni dla potrzeb gry sprowadza się do dwuwymiarowego rzutu, który można narysować na kartce. Oto przykład (względnie prostego) takiego wycinka domeny, czyli Pętli Danych:

Jak widać, cyberswiat składa się z dwóch głównych elementów: Węzłów (□, ⇔) oraz łączących je linii przesyłowych (=), czyli Magistral. Jeśli więcej niż jedna osoba infiltruje domenę, to pracują one na niezależnych od siebie kopiach (instancjach).



Cała Pętla Danych jest widoczna od początku i na jej podstawie bohater podejmuje decyzję o przystąpieniu do hackowania. Avatar bohatera wędruje po Węzłach, począwszy od pola **e** (jak entry point, punkt dostępu), co jedną Rundę poruszając się przez którąś z Magistral do następnego Węzła, lub pozostając w danym Węźle. Po nim, poruszają się także mieszkańcy Pętli (o ile są jacyś aktywni).

W przykładzie umieszczono kilka Węzłów charakterystycznych, spełniających pewną funkcję (wspólnych dla cyberswiatów Zenithu, Nadiru i sieci Umbrii). Są to:

- Brama wejściowa **e**: tu Avatar rozpoczyna swą mini-przygodę;
- Magazyn Danych **S**: kiedy Avatar dotrze do tego Węzła, jego bohater otrzymuje (wyciągnij kartę): karta czarna – po jednej dodatkowej K do BD i BP; karta czerwona – po jednej K do BD i BP plus dodatkowa 1K do dowolnej puli (SD nie może przekroczyć swej początkowej liczby ♥ kart);
- Przełącznik **x**: po wejściu na to pole, układ Pętli Danych ulegnie pewnej

zmianie (zazwyczaj korzystnej dla Awatara). W tym przykładzie domyślamy się, że zmieni się orientacja Węzła Spolaryzowanego (\leftrightarrow), pozwalając na swobodny dostęp od dołu (zamiast od prawej). Poeksperymentować z Przełącznikiem, a potem ustawić go tak jak tego sobie życzy bohater, można w ramach tej samej Rundy;

- Węzeł Spolaryzowany \leftrightarrow : sprawia większy opór przy wstępowaniu nań z innej strony, niż zgodnie z kierunkiem strzałki. Konkretnie, zmusza do dociągnięcia dwóch kart do stosu (zob. poniżej), zamiast jednej. Ruch przeciwny do kierunku strzałki kosztuje 3K stosu oraz 1K usuwaną z SD.
- Pamięć Zastrzeżona \blacklozenge : cel Twojej wyprawy. To tutaj przechowywane są cenne dane i ustawienia systemowe, a to oznacza, że tam właśnie musi znajdować się to, czego szukałeś (chyba, że od początku miałeś fałszywe informacje i włamujesz się do nie tej domeny, co trzeba...).
- Punkt wyjścia \times . Pomiędzy oczkami Pętli, znajdują się pola wyjścia z domeny. Jedno z nich – losowo wybrane – zamieni się w bramę wyjściową, jeśli tylko dotrzesz szczęśliwie do Pamięci Zastrzeżonej. Z każdego Węzła w pobliżu Punktu Wyjścia (na skos), będziesz mógł bezpiecznie opuścić domenę.

Cybernetyczna Runda to w czasie rzeczywistym zajmuje zaledwie kilka nanosekund, dlatego bohater korzysta najpierw z Fazy Kodowania, w której w swoim tempie planuje i dokonuje zaznaczenia trasy wędrówki poprzez Węzły i spotkania z ich mieszkańcami – kodami (czyli programuje swój hack), a następnie wykonuje go w całości (tj. kompiluje go i uruchamia). W świecie rzeczywistym cały hacking zajmuje tylko 1-5 minut (K/2 x 12 Rund czasu rzeczywistego).

Faza Kodowania. Wejście na każdy Węzeł (a także samo rozpoczęcie włamania, czyli zmaterializowanie się na Węźle \Rightarrow) zmusza do pociągnięcia z talii karty i odłożenia jej na bok (zakrytej). Ilekroć Avatar powróci na ten sam Węzeł lub postanowi na nim pozostać przez Rundę, należy dołożyć kolejną kartę na stos, do tej odłożonej na bok. Każdy Węzeł tworzy własny stos i warto je wobec tego w grze ponumerować, albo kłaść dociągane stosy obok odpowiednich, narysowanych na mapie (przez Mistrza Gry) Węzłów.

Faza Wykonania. Jeśli podczas Fazy Kodowania droga Twojego Awatara oraz kodu, krążącego po Magistralach przecięły się, to następuje teraz ich „rzeczywiste” spotkanie. Jest to zazwyczaj program strażniczy (watchdog), który usiłuje zdekompletować Twojego Awatara, co odczuwasz w psychice jako nagły szok i natłok syntetycznych myśli i wrzasku. Aby się przed tym obronić (każdy kod ma swoje Przełamanie ~), musisz pokonać go z pomocą puli SD – identycznie jak w walce.

Pojedynczy sukces obrony eliminuje wroga (tymczasowo) z domeny. Porażka

w starciu skutkuje utratą 1K z puli SD i kontynuacją walki (aż do zniszczenia napastnika lub wyczerpania się K SD); cała walka trwa pojedynczą Rundę, a stale atakującym (za pomocą swego Przełamania) jest kod.

Utrata wszystkich K Spójności Danych powoje wyrzucenie Cię z systemu, ale Twój Avatar zostaje schwytyany. Obcy specjaliści na pewno wyciągną z niego informację o Twojej tożsamości oraz położeniu punktu, z którego dokonałeś nielegalnego dostępu do ich domeny.

W przykładzie powyżej można umieścić program Spark (Iskra), o sile ~4, który będzie krążył zawsze przeciwnie do ruchu wskazówek zegara (na planie kwadratu), począwszy od Magistrali na prawo od strzałki i przeskakuje do kolejnej, sąsiedniej Magistrali w swym ruchu, napotykając na znajdującego się w Węźle pomiędzy nimi Avatara. Jeśli Avatar użyje Magistrali z Iskrą, tak samo dochodzi do spotkania i walki. Iskra przekracza wszystkie strzałki Polaryzacji bez trudu.

Założmy jednak, że wszyscy wirtualni wrogowie zostali uniknięci, albo pokonani. Obecnie, stosy Węzłów zostają w dowolnej kolejności odkrywane i muszą zaraz po odkryciu zostać przez Ciebie rozstrzygnięte (osiągając równą lub wyższą sumę; nie liczą się barwy kart, tylko ich wartości). Każdy stos trzeba rozstrzygać oddzielnie.

Korzysta się tu z BD i BP (łącznie), i ich premii. Stąd od razu wynika sugestia, aby porywać się tylko na te Pętle Danych, które mają porównywalną lub mniejszą liczbę Węzłów, niż suma ♣ i ♠ hackera – albo zmierzać prosto do ♦, a następnie do ♠. Dodatkowo, należy wiedzieć, że **stosy z figurami** reprezentują szyfrowane Węzły i trzeba je rozbić za pomocą samej tylko BP (oraz premii Sekrety). W tym sensie, BP jest cenniejszym zasobem od BD.

Wylosowanie w swoich kartach **jokera** uprawnia do zamiany go na kartę o wartości 10, albo – jeśli nie zostanie wykorzystany, a włamanie zakończy się powodzeniem – zamieni się w trwałą premię +1 do ♣ lub ♠ (o ile Pętla stanowiła dostateczne wyzwanie: liczba Węzłów była nie mniejsza niż suma liczb ♣ i ♠, tylko jeden raz na daną domenę); sam wybierasz atut. Jeśli joker pojawi się w którymś ze stosów, to jest on **nie do przełamania** z pomocą BD i BP – zapewne jest on zarządzany przez sztuczną inteligencję, albo samoświadomy kod.

Włamanie powiodło się, jeśli wszystkie stosy zostały przełamane. Jeśli zabrakło Ci już środków, a masz do pokonania jeszcze jakieś stosy (lub na drodze stanęły obce jokery), to możesz zrobić tylko jedną z trzech rzeczy:

- Przyznać się do porażki – Twój Avatar przepada;
- Wycofać się gwałtownie, zrywając połączenie – (wyciągnij kartę) jeśli karta

czarna, to wyjście skutkuje traumą (-1♣ aż do czasu odpoczynku) oraz 3K Obrażeń (bez Ochrony Pancerza). Czerwona to tylko dużo strachu i brak poważniejszych konsekwencji. W obu przypadkach Avatar bezpieczny, można próbować ponownie;

- Rozbić pozostałe stosy, płacąc 2K z puli DS za każdy. Efekt spadku K DS do zera jest taki sam, jak w walce ze strażnikiem domeny.

Gdy hackowanie zakończyło się sukcesem, na Twoim pe-sokonie znajduje się nowy folder ze zdobytymi danymi, a Ty sam inkasujesz premię Postępu, równą:

liczba pokonanych Węzłów (stosów) + liczba unikniętych (pozostających w domenie) strażników + liczba splądrowanych Magazynów – Twój najwyższy atut, biorący udział w hackowaniu

ale minimum równą 1 punkt. Tylko domeny zinfiltrowane pierwszy raz dają Postęp. Mistrz Gry może uznać, że wśród zdobytych danych są i inne, cenne rzeczy (jak chociażby kompromitujące dokumenty, list kredytowy na 1000 Prestiżu, itp.).

5. Jedzenie, picie i wypoczynek.

Dopóki jesteś nadal tułaczem w drodze do Edenu (lub, nie daj Boże, Piekła) i nie uzyskałeś akceptacji Anioła Śmierci, nadal odczuwasz wyniesione z przeszłego życia potrzeby, w tym potrzebę jedzenia oraz odpoczynku. Należy spożyć jeden posiłek (o dowolnej wartości odżywczej) co 12h oraz dokonać 3h-pośtoju na odpoczynek/medytację/ modlitwę, żeby działać z pełną skutecznością. Zamiennie, można dokonać 1 odpoczynku 6-godzinnego raz na 24h, ale regeneracja Kart Losu oraz zdolności do Kreacji nastąpi wówczas tylko raz.

Każda zarwana noc (brak odpoczynku w dobie) skutkuje tymczasową (aż do odrobienia zaległego snu) utratą -1♣ oraz ♠, aż do poziomu 0. Każdy brak posiłku co 12h skutkuje tymczasową utratą -1♥ oraz ♦, aż do poziomu 0.

Gdy któraś wymieniona para osiągnie poziom zerowy, co 1h postać otrzymuje K Obrażeń od wycieńczenia (nie chroni przed nimi Ochrona Pancerza; zob. opis Obrażeń w sekcji Walka).

Stanie się obywatelem Edenu uwalnia od potrzeby snu i jedzenia, a łaska ta jest udzielana duszy przez Anielicę Śmierci. Poza rzadkimi przypadkami (bo Śmierć nie jest przyzwyczajona do robienia jakichkolwiek wyjątków!), jej akceptacja wymaga uzyskania Piętna Krwi (zob. Odznaczenia wojskowe) albo wstąpienia istoty na 20. Krąg.

II. Tworzenie postaci oraz awansowanie jej

I. Losowanie nowej postaci. Istoty, atuty, Powołania

Rozpoczynasz swą pośmiertną przygodę od wyprowadzenia Cię pod ostrzałem przez Anielicę z rkm-em, poza mury Dworca, obleganego przez demony Piekieł. Zaraz potem wyjaśni się, jakie jest Twoje fatum i w co wcieli się Twoja dusza (być może w Twoje dotychczasowe, lecz wzmocnione i odnowione ciało).

Dokonaj wyboru, w jaką **Istotę** chciałbyś się wcielić i jaką odgrywać. Każda z nich ma swoje plusy i minusy.

- **Anioł Stróż (lub Anielica Strazniczka)**
 - Wyspecjalizowany wojownik o wąskiej ścieżce rozwoju (przy losowaniu atutów – zob. poniżej). Musisz też wybrać jedną kategorię Pokonywania Dylematów, która będzie rosła o +2 za 1 punkt, a pozostałe: o +1 za 2 punkty. 15 p. Życia, 10 p. PD (Pokonywania Dylematów – do rozdysponowania) i 5 p. Prestiżu (odpowiednik pieniędzy).
- **Dusza Czyścicowa (dotychczasowy, wszechstronny bohater)**
 - Wolny od wąskiej specjalizacji anioła, jest tym kim postanowi być. Podpisany Pakt ludzi Cię uzyskaniem wyzwolenia, o ile się pierwszej zasłużysz. 10 p. Życia, 15 p. PD i 2 p. Prestiżu.
- **Potępieniec (zasługujący na Piekło, któremu dano drugą szansę)**
 - Znasz się na zabijaniu. Zaczynasz grę z Bronią jednoręczną polepszoną o +2 (Twój wybór) oraz Pancernem lekkim (Twój wybór) polepszone o +2. Jednak Twój los jest feralny: zawsze tylko 1 Karta Losu. 10 p. Życia, 10 PD, 1 p. Prestiżu.
- **Spętany (demon lub sukkuba wroga, uwarunkowane do posłuszeństwa)**
 - Przy wstępowaniu na kolejny Krąg, otrzymujesz 2K zamiast K Życia, za to tylko połowę Prestiżu. Zaczynasz grę z 20 p. Życia zamiast 10, 5 PD, losową Bronią do walki wręcz oraz bez p. Prestiżu.
- **Zjawa z Umbrii (mieszkaniec cyberpunkowej utopii)**
 - Przy wstępowaniu na kolejny Krąg, otrzymujesz premię +1 Maszyny oraz 2-krotnie więcej p. Prestiżu (czyli 2 x nowy Krąg), za to tylko połowę p. Życia. Twoje Ataki bez Broni traktuje się jak eteralne (mogą ranić odpornych na zwykłe Bronie). Zaczynasz grę z 8 p. Życia zamiast 10, 10 PD, dowolnym elektronicznym gadżetem (wymyśl i skonsultuj z Miśtrzem Gry) oraz pieniędzmi o równowartości 3 p. Prestiżu.

Komentarz do **punktów Prestiżu**: nie jest to pieniądź per se, gdyż takich nie ma poza Umbrią. Prestiż to ujednolicona miara Twojej wiarygodności, zasług i reputacji. Różne istoty wytwarzają to, co lubią i potrafią robić, a Ty możesz brać za darmo ich dzieła i usługi, które zechcą udostępnić. Naturalnie, wraz z rosnącą ilością przywłaszczanych dóbr, Twoja reputacja będzie przy tym spadać, zaś sława i zasługi dawców będą w tym samym czasie rosły. W ten sposób Prestiż przepływa podczas transakcji od nabywcy do dawcy. Boski telepatyczny system Prestiżu jest sprawiedliwy i nieomylny, i zawsze da właścicielowi precyzyjną wiedzę, czy zasługujesz na daną przysługę, czy też nie – od tego zaś zależy jej udzielenie. Korzystanie z dóbr ponad stan Prestiżu i bez zgody właściciela, jest na ogół przestępstwem, ściganym przez Władze.

Prestiżem można się dzielić z innymi, poręczając za nich i polecając ich w swoim imieniu. W

mechanice gry oznacza to, że można przekazać drugiej postaci część swojego Prestiżu, jednak **połowa** z niego tracona jest w tym procesie.

Tabele z ogólnodostępnymi towarami i usługami znajdują się na końcu tego podręcznika.

Atuty. Wykonaj 5 rzutów 2k6. Odrzuć najslabszy. Następnie przydziel je do Mocy (atutów) i określ wynikające wartości Mocy wedle tego wzorca:

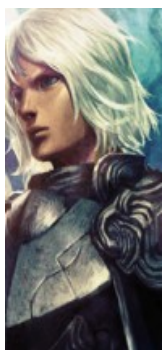
Wynik	Orientacyjny poziom	Wynikowe punkty atutu
2-3	Śmiertelnika	1
4-6	Mistrza ludzi	2
7-8	Nieśmiertelnego	3
9-10	Żywiołu	4
11-12	Avatara Bóstwa	5

Poziomy: Archona (6), Półboski (7), Przedwieczny (8), Niezmierzony (9) i Wszehmocny (10), są niedostępne na etapie losowania.

Nie będąc Aniołem, masz prawo zabrać z jednego wyniku 2k6 jeden punkt i przenieść go do dowolnego innego wyniku. Jednak to, co powyżej 12, zostanie usunięte. Anioły mają obowiązek zdjąć po 1 punkcie z trzech wyników, a następnie podnieść pozostały o 5 punktów (nadal obcinany do max. = 12).

Teraz dokonaj wyboru **Powołania** swej postaci:

- **Straznik (tylko Anioły, Dusze Czyścicowe lub Zjawy z Umbrii)**

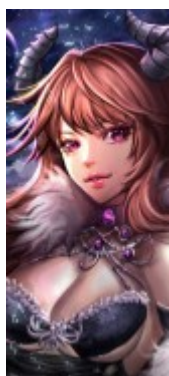


- Rozpoczyna grę z oblekającym górne partie ciała, lekkim pancerzem Płynny Mrok. Możesz go używać zamiast ubrania, wówczas +5 Osobowość przy romansie;
- Zdolność profesjonalna I: możesz nosić pancerze średnie bez żadnych ograniczeń ♦ i wymagań Maszyn. Jeśli nie masz takiego pancerza, jest Ci automatycznie (jednorazowo) przydzielany. Dodatkowo, masz w Pancerzu wbudowany link komunikacyjny do Sieci Zenith;
- Zdolność profesjonalna II: możesz nosić pancerze ciężkie bez żadnych ograniczeń ♦ i wymagań Maszyn. Jeśli nie masz takiego pancerza, jest Ci automatycznie (jednorazowo) przydzielany. Dodatkowo, Twoja Regeneracja przywraca 2 p. Życia zamiast 1.

- **Sukkuba (tylko Anioły lub Spętani)**

- Przejście na Drugą Stronę miało zakończyć okres kuszenia, odczuwania głodu, cielesności i rozterek moralnych – ale niestety, trwają nadal wraz z wojną. Stąd potrzeba istnienia uwodzicielskiego demona lub dyplomatycznego konsula. Sukkuba zaczyna grę z

wybrany z tabeli ekwipunku kostiumem oraz z Batem energetycznym;



- Zdolność profesjonalna I: rozsiewając wokół swój blask i czar (lub zamieszczając swoje zainfekowane trojanem fotki w Sieci), Sukkuba uzyskuje możliwość używania premii Osobowości zamiast Maszyn i/lub Sekretów.
- Zdolność profesjonalna II: jeśli dociągniętych czarnych kart przy Dylematach z udziałem Osobowości jest co najmniej połowa, daje Ci to prawo do powtórzenia ciągnięcia (w kolejnej Rundzie – tylko wobec czynności, które można przeciągnąć w czasie). Dodatkowo, Regeneracja przywraca 2 p. Życia /R zamiast 1 – w nocy (Spętani) albo w dzień (Anioły).

• Łamacz Kodów Dowodzenia



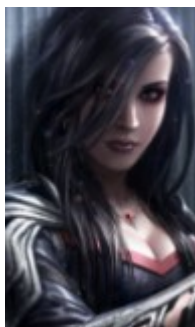
- Rozpoczynasz grę ze znajomością szyfrów i protokołów oraz symboli, używanych przez obie frakcje: +5 Sekrety oraz kartą dostępu do wybranej Sieci (Zenith, Nadir, Fog in the Water – Umbria, ziemską);
- Zdolność profesjonalna I: podczas walki, ładowania puli przy hackowaniu oraz testach przeciwstawnych, ciągniesz o 1K więcej i odrzucasz jedną;
- Zdolność profesjonalna II: jak w I, przy czym, otrzymujesz automatycznie premię do Obrony w walce, o wartości odrzucanej karty Ataku (do końca danej Rundy). Jeśli nie walczysz samemu, możesz przekazać tę zdolność na czas walki postaci sprzymierzonej o Kręgu nie wyższym niż Twoja premia Osobowości. Nadal, karta jest ciągnięta z Twojej talii (o ile masz własną), przez Ciebie.

• Łowca Demonów



- Rozpoczynasz grę z dowolnym karabinem +2 lub stylem walki wręcz;
- Po użyciu ciężkiego pancerza, twoja Moc ♠ spada o połowę;
- Zdolność profesjonalna I: udane orientowanie się w terenie dodatkowo przynosi Ci ogólną informację o przebywających tu złych istotach (w ciągu ostatnich 12h) i ich poczynaniach. Dodatkowo, umiesz tworzyć i zakładać miny – samoróbki (koszt: 1 p. Prestiżu/ szt.; 6K skuteczności, PP = 1/5): ♣(Maszyny)~4 ♦(Natura)~3.
- Zdolność profesjonalna II: możesz przy śledzeniu dowolnych śladów, używać sumy premii z Natury i Sekretów. Ponadto, +1K Ataku przy użyciu broni snajperskiej. Dodatkowo, premia do Ochrony w naturalnym, nierównym lub lesiściej terenie: +1/5.

- **Morderca (tylko Potępiący, Zjawy z Umbrii lub Spętani)**



- Rozpoczynasz grę z wybraną Bronią jednoręczną oraz stylem walki wręcz;
- Zdolność profesjonalna I: cios w plecy wroga zaskoczonego/nie mogącego się bronić/ walczącego z kimś innym daje Ci +1K Obrażeń ww. Dodatkowo, pokonany w dowolny sposób wróg może dać Ci punkty Prestiżu zamiast Postępu (w stosunku 1 → 1.5, Twój wybór);
- Zdolność profesjonalna II: jak w I, ale +2K ww. Ponadto, w mieście (uliczki, kanały, korytarze, zatłoczone lokale) masz +1/5 PP.

- **Stwórca Walki (tylko Anioły lub Spętani)**



- Rozpoczynasz grę z 1 lub 2 (wylosuj) wybranymi Kreacjami i. KK (Kręgu Kreacji) oraz przedmiotem, który wzmacnia wybraną Twoją Kreację ofensywną +5 i pozwala zmaterializować ją dodatkowy 1 raz na okres pomiędzy 3h-medytacjami;
- W średnim lub ciężkim pancerzu, Twoja Moc ♣ spada o połowę.
- Zdolność profesjonalna I: identyfikacja Kreacji opartych na Walce, wykonywana na ♣(Kreacje). Zdolność umagicznienia pułapek, które stają się wówczas kreacyjne (ranią istoty niewrażliwe na zwykłe czynniki) i mają +1K Obrażeń: ♣(Natura lub Maszyny);
- Zdolność profesjonalna II: identyfikacja jak w I, przy czym można zidentyfikować obie (wszystkie) domeny Kreacji – Walkę i Równowagę. Oprócz tego, bohater potrafi przebywać w domenach Żywiołów (pod wodą, w ogniu, w próżni etc.) do 1h/ 2 Kręgi pomiędzy 3h-odpoczynkami, bez szkody dla siebie i ekwipunku. Mogą wynikać z tego premie do zaskoczenia wroga, ukrywania się, etc.

- **Stwórca Równowagi (tylko Anioły)**



- Rozpoczynasz grę z 1 lub 2 (wylosuj) wybranymi Kreacjami i. KK (Kręgu Kreacji) oraz niezniszczalną aurą ochronną +5 Obrony przeciw Kreacjom (także w testach przeciwstawnych) oraz wszelkim pociskom strzeleckim (wd);
- W ciężkim pancerzu, Twoja Moc ♠ spada o połowę;
- Zdolność profesjonalna I: identyfikacja Kreacji opartych na Równowadze i Chaosie (Kreacje demonów), wykonywana na ♠(Kreacje). Zdolność leczenia wszelkich nie-kreacyjnych zatruc, chorób i uszkodzeń: ♣(Natura), a psychicznych: ♠(Osobowość);
- Zdolność profesjonalna II: identyfikacja jak w I, przy czym można zidentyfikować obie (wszystkie) domeny Kreacji – Walkę i Równowagę. Dodatkowo, osoba staje się niemal niewrażliwa na nie-

eteralne i nie-kreacyjne zagrożenia życia (w tym na zwykłe bronie i pociski, wobec których bohater ma premię +5/5 Ochrony).

2. Awans na kolejny Krąg Istnienia

Następuje wtedy, gdy uzyska się liczbę Postępu równą

- 3 x obecny Krąg (do Kręgu 5),
- 5 x obecny Krąg (od Kręgu 6 do 10),
- 8 x obecny Krąg (od Kręgu 11 do 15), lub
- 12 x obecny Krąg (od Kręgu 16).

Wówczas to wymagana do awansu liczba p. Postępu jest usuwana z puli i następuje momentalny awans.

Wstąpienie na kolejny Krąg wiąże się każdorazowo z otrzymaniem:

- K (wyciągnij) punktów Życia,
- +2 premii do Broni (lub ofensywnej Kreacji) i Pancerza, które były głównymi (najczęściej używanymi w konflikcie) na Twym poprzednim Kręgu;
- punktów Prestiżu w liczbie równej nowemu Kręgowi,
- 2 + liczba ♣ punktów PD – do rozdziału pomiędzy Przełamanie Trudności;
- specjalnej nowej zdolności. Poniżej kompletna lista:

Krąg	nowa Zdolność
1	3 Karty Losu (wylosuj je); możliwość zamiany 1 karty testu na wybrany atut
2	Zawziętość I (wybierz 1 z listy, i tak samo na każdym kolejnym poziomie Zawziętości)
3	Zdolność profesjonalna I
4	Przemiana: karty tego samego atutu o wartości 11 punktów i więcej można zamienić w dociągnięcie 1 karty
5	+1 dowolny atut
6	Zawziętość II
7	Amulet Istnienia („save game”, max. raz na dobę. Nie wykorzystanie nie zużywa ładunku, zaś każde kolejne naładowanie kosztuje 12 p. Prestiżu i wydłuża okres o 1 dobę): zapamiętuje obecny stan postaci; można go bezpiecznie zostawić na danym miejscu i po śmierci wraca się doń w zapamiętanym stanie (choć z mgliłą pamięcią o przeżytych wydarzeniach. Nie obowiązuje test Fatum, lecz nadal liczy się to jako ponowne wskreszenie.). Złe istoty mogą go odnaleźć i wyssać, wtedy się umiera.
8	Przełamanie Trudności 5 → 4.5
9	Zawziętość III
10	Ēteralność: Ochrona +1/5; przenikanie przez naturalne bariery i zwykłe ściany do 1 m grubości; +1K ww przeciw wrogom nie-kreacyjnym i nie-eteralnym; latanie na własnych skrzydłach lub na wierzchowcu (1R, żeby się wzbić/ przywołać); +1 dowolny atut
11	Zdolność profesjonalna II

12	Stwórcy: 2 Kreacje na Rundę; pozostali: 2 Htaki w Rundzie (zaś 1/ 2R → 1/ R)
13	Zawziętość IV
14	Mistrzostwo Ścieżki: zdolność wykonywania przedmiotów zgodnych z Powołaniem o premii = K, dociągane aż do przekroczenia limitu $\frac{3}{4}$ Kręgu. W kuźni, u Alchemika i dziennie, inaczej (w polu) 1/tydzień. Koszt materiałów i pracy (w Prestiżu) jest równy $[1/3 \text{ premii przedmiotu}]^2$ (do kwadratu). Ponadto Stwórcy opanowują sztukę przelewania Kreacji w przedmioty i miejsca; Trudność takiej przelewanej Kreacji jest wyższa o 1K (jednorazowa), 2K (1-10 użyc, wylosuj K lub jednorazowa z wyzwalaczem), 3K (10-100 użyc, 10K lub 1-10 z wyzwalaczem), 4K (10-100, 10k wraz z wyzwalaczem), 6K – efekt stały (o ile ma sens, do 24 użyc dziennie). Porażka = można spróbować dopiero na następnym Kręgu Istnienia, albo z opcją o wyższej Trudności.
15	+1 dowolny atut
16	Zawziętość V
17	Przełamanie Trudności 4.5 → 4
18	Regeneracja i punkt Życia /R
19	Możesz nawiedzać świat w dowolnym miejscu Galaktyki, a po Drugiej Stronie, teleportować się raz dziennie do 1km dystansu/ Krąg. Obecność przeszkód terenowych (np. góra, podziemia) dramatycznie obniża zasięg do 1m / Krąg. Specjalne bariery uniemożliwiają to całkowicie.
20	Zawziętość VI. +1 dowolny atut. Ponadto: Wniebowstąpienie: Twoja baza jest odtąd Eden z dostępem do najlepszych Kreacji i ekwipunku o jakości min. +30 (ceny Prestiżu: 120+). Za każdą dobę spędzoną w Edenie, otrzymujesz z szansą 50% 1 p. Prestiżu i leczysz wszystkie rany/ traumy. Odpoczynek/ medytacja trwa tu tylko 1h (zamiast 3h). Od momentu stania się obywatelem Rajskiego Ogrodu, znika potrzeba jedzenia, picia, snu i oddychania.

III. Tabele Broni, Pancerzy i ogólnie dostępnego Ekwipunku

Uwaga: wszystkie Bronie i Pancerze, które słabną/ wyładowują się w walce (lub w jakikolwiek inny sposób zmieniają swoje współczynniki), automatycznie wracają do podstawowego stanu wraz z rutynową konserwacją po walce.

Bronie

Uwaga: trafienie krytyczne (figura u atakującego + as lub 2 u obrońcy) pewnymi Broniami, powoduje obalenie przeciwnika (jest bezbronny przez resztę tej Rundy, podnosi się na początku kolejnej Rundy, ale jest ostatni z działaniami w Rundzie). Jest to zaznaczone w tabeli symbolem #.

Walka wręcz

(wymaga min. ♦ = 3)	Koszt	Atak	Obr	PP	cechy
Styl walki bez broni#	1~3	+3~+9	♥	-	+1/5 PP za każdą dociągniętą figurę. Nauka stylu trwa Koszt x 14 dni.
Umbryjski nóż wojskowy	3	-	♥	1/5	Rani niewrażliwych na zwykłą broń
Bojowa piła mechaniczna	5	-5	3K	2/5	Dociągnięcie asa = blokada w tej R.

Rtęciowa szabla	6	+8	1K/R	-	Obr/R trwają do końca walki i ignorują Ochronę Panczerza
Naręczne ostrza	2	+5	♥+2K	1/5	Dociągnięcie asa = stępienie, -1K Obr.
Miecz dwuręczny#	3	-10	♥+4K	2/5	Udane trafienie utrzymuje na dystans
Katana	8~20	+0~+12	♥+♠	1/5	(zależy od jakości i epoki wykonania)
Bat energetyczny#	7	+7	3K	-	Dociągnięte czarne karty zadają Obr ignorujące Panczerz
Kafar udarowy#	3	-15	2 x ♥	-	Każde udane trafienie obala. Min. ♥ = 4.
Świetliste ostrze (1-ręczne)	11	+7	0K*	1/5	*- +1K za każdy udany Atak

Pistolety	Koszt	Atak	Obr	PP	cechy
Pistolet automatyczny	1	+3	2K	-	Łatwy w ukrywaniu (magazynek: 14)
Rewolwer	2	+0	3K	1/5	Łatwy w ukrywaniu (magazynek: 6)
Laser ręczny	15	+5	♦	3/5	Dociągnięcie asa = osłab. wiązki, -1/5PP
Wyrzutnia shuriken	5	+8	3/ szt.	1/5	Strzela do 10 szt. w serii (magaz.: 15 szt.)

Karabiny (magazynek: 5), pistolety i karabiny maszynowe (magazynek: 30), łuki

(wymagają min. ♥ = 3)	Koszt	Atak	Obr	PP	cechy
Karabin snajperski	6	+8	♠+2K	2/5	Min. 10m dystansu, 1 strzał/2R
Obrzyn strzelby	2	+0	3K*	-	*-plus sąsiedni wrogowie 1K (auto), 1/R
Strzelba taktyczna #	4	-7	4K*	1/5	*-plus sąsiedni wrogowie 2K (auto), 1/R
Pistolet maszynowy	4	+0	3K	1/5	Lub seria 2K do wszystkich w polu 2x2m
Karabin	5	+5	4K	2/5	1/ R
Ręczny karabin maszynowy	8	-5	5K	1/5	Lub seria 3K do wszystkich w polu 2x2m
Smart-gun z uprzęzą	40	+15	♦+♠	1/5	Ograniczenie max. ♦ do 3
Łuk sportowy	5	+10	♦+♠	2/5	Min. 10m dystansu, 1 strzał/ 2R
Długi łuk #	7	+6	♥+♦	3/5	Min. 10m dystansu, 1 strzał/ 2R.

Ekzotyczne

(wymagają min. ♣ = 4)	Koszt	Atak	Obr	PP	cechy
Umbria Cyber-Bola™ #	18	+5	1K/R	-	Obr/R trwają do końca walki i ignorują Ochronę Panczerza
Miotacz napalmu	9	+0	3K/R	-	Wszyscy w polu 2 x 2m i po drodze. Ignoruje Ochronę Panczerza; -1K/R co R. Dociągnięcie asa = spadek mocy; -1K Obr.
Intelig. granat p-piechotny#	7/szt	-10	8K	2/5	2 m wokół. Udane trafienie obala
Działko laserowe	25	-12	♦+2K	3/5	Dociągnięcie asa = rozład., -1K, -1/5PP
Rój cyber-rzutek	7/kpl.	+12	3K	-	Jeśli dociągnięto choć jedną kartę czarną, Rój wraca w komplecie do rąk
Wieżyczka anti-personnel*	32	+10	4K	2/5	+10 Obrona (kryty), 3 Ataki/R
Wieżyczka-generator pola defleksji*	36	+♠			Udana Obrona o 7+ większa od Ataku przechwytyje pociski wroga i zwraca je przeciw niemu (stat. z broni)

*- obie wieżyczki przed gotowością do użycia rozstawiają się 2R, po teście ♣(Maszynny)~4 i ograniczają max. ♦ do 1

Pancerze

Lekkie	Koszt	Pancerz	Ochrona	cechy
Płynny Mrok	2	+5	1/5 (2/5 ww)	Natura +3
Kevlar Metropolis	2	+8	2/5	Ograniczenie max. ♦ do 4
Szata Nocy (aura)	6	+10	-	♠(Kreacje)~4, aby zainicjować
Zawój nomada	1	+2	1/5	+5 w Obronie przeciw piaskom i ogniu
Psychokinet. tarcza	1	+5	+1/5	Zajmuje 1 rękę; ogr. max. ♦ do 5

Średnie

(min. Maszyny +7)	Koszt	Pancerz	Ochrona	cechy
Tarcza policyjna	1	+7	+1/5	Zajmuje 1 rękę; ogr. max. ♦ do 4
Generator osłony	2	-	+3/5	Można używać z lekkim Pancierzem; dociągn. asa = fluktuacja: -1/5 Ochrony
Exo-szkielet	16	+12	3/5	+1 ♥; ogr. max. ♦ do 3
Zakłócač ECM MkVI	3	+12 (tylko wd)	-	♣(Maszyny)~4, aby zainicjować
Mundur Metropolis	10	+10	3/5	Ograniczenie max. ♦ do 3
Skóra demona	22	+8	4/5	♦(Osobowość)~5, aby założyć
Kinet. pancerz anioła	25	+18	2/5 (3/5 ww)	Ograniczenie max. ♦ do 3

Ciężkie

(min. Maszyny +14)	Koszt	Pancerz	Ochrona	cechy
Ciało z Żelaza (aura)	18	+18	4/5	Ogr. max. ♦ do 2; ♦(Kreacje)~4, aby zain.
Zbroja plastostalowa	32	+25	3/5 (4/5 wd)	Ignoruje cyberataki; ogr. max. ♦ do 2
Cyber. Żywe Srebro	75	+15	5/5	♣(Maszyny)~6, aby zain.; Maszyny +10
Smoczy Exo-szkielet	45	+30	4/5	♣(Maszyny)~6, aby założyć; +2 ♥; ograniczenie max. ♦ do 1
Pancerz Gaei (żywy)	27	+20	0+1/5 /R ¹	♠(Natura)~6 ♣(Kreacje)~4, aby założyć; ograniczenie max. ♦ do 2. ¹ Rośnie tylko pod stresem (do 1 R przed i po walce)

Ekwipunek (przykłady)

	Koszt
Kośćium (wygodny/roboczy, +2 Natura i Maszyny)*	1
Kośćium (elegancki, +2 Osobowość, ceny -5% po targowaniu się)*	3
Kośćium (wyzrywający, +/-7 Osobowość zależnie od sytuacji)*	2
Kośćium do walki (+2 Atak ww, +1 slot i. KK po medytacji)*	3
Odświeżne szaty (wybrany na stałe 1 atut +1)*	180
Mundur wojskowy (+2 Obrona, można nosić pod Pancierzem)	2
Zestaw do charakteryzacji (+5 Osobowość przy aktorstwie)	2
Zestaw do makijażu (+2 Osobowość przy uwodzeniu)	0/1 (K – 0, jeśli karta czarna)
Pe-sokon (prywatny komputer wielofunkcyjny na rękę)	2~6 (zależnie od wyposażenia)
Kolekcja ziemskich nagrań muz./ multimedialnych	4 (lub zbierz sobie sam!)
Biblioteczka ziemskich książek (+2 przy testach wiedzy)	4 (jw.)
Zestaw narzędzi i części zamiennych/ czipów/ kabelków	2
Flary sygnałowe, dodatkowe magazynki, rzutki	0/1 /szt. (K – 0, jeśli karta czarna)
Medpack (przywraca 3 pŻ/ R przez 10R); użycie: ♣(Natura)~3	1

Mina z wyzwalaczem mech./radio; użycie: ♣(Maszyny)~4	2~5 i tyleż K Obrażeń zadaje
Radio (z przechwytywaczem/scramblerem komunikacji)	1 (6)
GPS, działa na Zenicie oraz (gorzej) na zhakowanym Nadirze	1
Tagger orbitalnego sys. laserowego (75% szans na brak reakcji)	50, używanie zabronione
Zakłócač ECM Mk XII	6 (w zestawie także sys. Mk VI)
Włám (ICE pick) do systemów Zenith (Eden) oraz Nadir (Piekło)	7~12
Oficjalna karta dostępu do Zenithu/ podrobiona do Nadiru	2 / 4
Odtworzenie i synchronizacja Avatara (hacking)	5 (nieoficjalnie: 8)
Akcelerator wizualizacji pe-sokona (wybrana pula hack. +1K)	4
Third Eye – wizualny system wywiadowczy	5
Link do ziemskiej i umbryjskiej sieci	2~4
Pociski HE do łuku (a la Rambo; -5 Atak, +2K Obrażeń)	3/ szt.
Cyber-rzutki do Roju	7/ kpł.
Shuriken do Wyrzutni	0/1/ szt. (K – o, jeśli karta czarna)
Napalm (kaništer na 10 Ataków Miotaczem)	5
Samochód magnetyczny (~2 zwykła jazda, ~5 brawurowa) #	50~200 + 2/miesiąc
Wóz opancerzony magnetyczny (~3, ~5 tryb ECM)** #	350~750 + 3/miesiąc
Czołg szturmowy (~6, ~7 tryb ECM)** #	5700~7100 + 15/miesiąc
Krzężownik „latająca forteca” (3 osoby: ~7, ~8 tryb ECM)** #	65000 + 100/miesiąc
Dropship opancerzony (~6 zwykły lot, ~8 ewolucje) #	15000~25000 + 12/miesiąc
Myśliwiec (~6 zwykły lot, ~7 szturm/ ewolucje) #	17500 + 20/miesiąc
Flakonik wody z Edenu (uzdrowia, nasycza, zastęp. odpoczynek)	125/ porcję
Spray z wodą z Morza Martwego (neurotoksyna, tymczas. -1♦)	4/ 1 psik; produkt półlegalny
Srebro Pustyni (narkotyki, tymczasowo +1♠, +1♥); uzależnia ~3	5/ działkę; trwała utrata ip. Życia
Namiot i zestaw survivalowy (odpoczynek przywraca 8 pŻ/ h)	3
Rezerwacja w luksusowym hotelu/ marinie (odpoczynek 12 pŻ/ h)	2 /dobę
Tabliczka gliniana z inskrypcją Kreacji (KK dni, by opanować)	KK ² (do kwadratu)
Chleb aniołów – racja żelazna (mieszkańcy Edenu – leczy K Obr.)	1/ porcję
Wykwintny posiłek duszy i ciała (m. Edenu - leczy 2K Obr.)	2/ os.
Miód Ambrozja, znakomity rocznik (m. Edenu – leczy 3K Obr.)	4/ butelkę
Własna chatka w Otchłaniach/ na Pustyni #	150 + 4/ miesiąc
Dworek w chmurach/ willa wokół Edenu #	2500~7500 + 100/ miesiąc
Moduł w wieżowcach Metropolis #	70 + 1/ miesiąc
Własny latający jacht mieszkalny/ zaklęty zamek #	8800~11200 + 200/miesiąc
Własna rozgłównia radio-sieciowa (przynosi co miesiąc 80K) #	5000 + 350/miesiąc
Własny bar, motel, warsztat (przynosi co miesiąc 100K~150K) #	9000~18000 + 500/miesiąc
Własny salon, kasyno, siedziba organizacji (300K~500K) #	15000~30000 + 1200/miesiąc
Ogród z palmami/ fontanną #	4 + 1/miesiąc
Basen/ patio/ kort/ labirynt, etc. #	9 + 1/miesiąc
Alpinarium/ akwarium/ kamienny ogród Zen (+5 Osobowość) #	8 + 1/miesiąc
Zwierzę juczne/ bojowe (pegaz, jednorożec, pomniejszy smok)	12~36 + 3/ miesiąc

*- pancerz założony na wierzch tymczasowo likwiduje premię ze stroju.

** - tryb ECM daje dodatkową Obronę przed pociskami/ elektroniką (+2K).

#- wynajęcie budynku kosztuje tylko 1/10 ceny, koszty miesięczne spadają do 1/10, ale obcina to także zyski do 1/10. Wynajęcie pojazdu obniża jego cenę do 1/10, ale trzeba ją uiszczać co miesiąc.