

S.Z.C.Z.U.R.



W miejskiej klatce

autor: Przemysław „Thronaar” Wasilewski
e-mail: polonusx@poczta.onet.pl



Wstęp

S.Z.C.Z.U.R jest autorską grą fabularną napisaną na siedemnastą edycję nibykonkursu. Powstała ona głównie na bazie dwóch haseł: szczury i atawizm, lecz jest tu szczyptę powieści gotyckiej.

NIBYKONKURS to konkurs na stworzenie gry fabularnej w *tydzień*, utrzymanej w tematyce dwóch z trzech wylosowanych *haseł*. Ze względu na brak jednoznacznego zwycięzcy, jest to bardziej zabawa mająca za zadanie zmotywować uczestników do napisania gry. Więcej informacji na forum <http://autorskie.wieza.org/> lub stronie <http://nibykonkurs.wikidot.com/>.

S.Z.C.Z.U.R. jest dość tradycyjnym podejściem do gier fabularnych. Jest to prawie kompletna mechanika wraz z lekkim nakreśleniem settingu, paroma pomysłami na przygodę i mini kampanię.

DRUŻYNA graczy to grupa osób, które zostały poddane mutacji przez szalonego naukowca. Ich ciała są teraz mieszanką ludzką i zwierzęcą, co uniemożliwia im powrót do społeczeństwa i skazuje na życie w kanałach pod średniowiecznym miastem.

MECHANIKA opiera się na jednej tabeli, gdzie porównuje się poziom możliwości z poziomem trudności i odczytuje się procent szans na sukces.

Listopad 2010

Spis Treści

Wstęp.....	02
Spis Treści.....	03
Wprowadzenie.....	04
Tworzenie postaci.....	05
Mechanika.....	12
Walka.....	15
Rany i obrażenia.....	17
Miasto i zaraza.....	18
Przyszłość.....	19
Karta postaci (wraz w wypełnioną wersją).....	20

Wprowadzenie

Widzę, że się Pan Doktor obudził, to bardzo dobrze, znaczy że operacja zakończyła się sukcesem. Niech Pan nie wstaje, nie ma Doktor na to sił, zresztą pasy są na tyle mocne, że i tak by się nie udało. Wybacz Pan te środki ostrożności, lecz niektórzy z pacjentów są bardzo nerwowi po obudzeniu. Pewnie zastanawia się Pan co się stało, otóż uratowałem Doktorowi życie, mimo całego bogactwa i wiedzy czarny mór osiągną także Pana. Niech się Doktor jednak nie boi, znalazłem lekarstwo, tak, znalazłem to doskonałe określenie. Tak naprawdę to nie ja stworzyłem te urządzenie, odnalazłem jednak kamień filozoficzny, lub cokolwiek to jest, po przepuszczeniu przez niego i naświetleniu odpowiednich tkanek leczy je. Niestety ma pewne cechy uboczne, wynaturza wszystko nadając zwierzęce właściwości. Podobno darwiniści sądzą, że pochodzimy od małpy, może to byłby dowód na to że mają rację.

W grze S.Z.C.Z.U.R gracze wcielają się w ofiary dziwnych eksperymentów, którzy mimo uratowania od pewnej śmierci, pewnie woleli by być martwi. Ceną za uleczenie są bowiem zwierzęce mutacje, dające pewne bonusy, lecz także utrudniające życie. Zawsze jednak nieodwracalnie oszpecające, co skazuje ich na ukrywanie się w kanałach i żerowanie na odpadkach, jak szczury.

Miejscem akcji jest bliżej niesprecyzowane miasto w średniowiecznej europie, gdzie wprowadzono kwarantannę ze względu na szalejącą zarazę. Ciasny kordon wojska wokół miasta uniemożliwia opuszczenie go, a każdego próbującego wyjść poza mury spotyka szybka śmierć, choć dla niektórych jest to lepsze niż powolne umieranie w cierpieniu.

Tworzenie postaci

Pewnie działanie chloroformu zaczyna już ustępować, więc musi Pan dowiedzieć się paru nowych rzeczy o sobie. Pewnie czuje już pan, że zmieniała się Doktorowi skóra, to najmniejsza ze zmian jakie widzę. Ale po kolei.

CECHY

Tworzenie postaci zaczyna się od określenia cech postaci. Każdej z cech musi dać gracz inną wartość, od 1 do 6. Siódmą cechą jest Wygląd, lecz zawsze ma wartość 0.

SILA – Większość zwierząt jest dużo od nas silniejsza, w końcu nie mają narzędzi, więc muszą jakoś nadrabiać tę niedogodność.

ZWINNOŚĆ – Zawsze byłem pod wrażeniem jak niektóre ze zwierząt potrafią się wyginać, tak wijący się wąż, lub obracająca głową sowa.

CIAŁO – Kuracja zmienia nieprzyjemnie wygląd zewnętrzny, lecz wewnątrz często układa organy lepiej niż były poprzednio, albo gorzej.

ZREĆZNOŚĆ – W precyzji dłoni ludzie nie mają dużej konkurencji, choć są zwierzęta, jak np. szop, które mają dużo bardziej wyczulony zmysł dotyku w dłoniach. Z drugiej strony kopyta lub brak kciuka bardzo utrudniają życie. Zobaczmy co też panu się trafiło.

UMYSŁ – Na pewno Doktor mógł się poszczycić nieprzeciętnym intelektem, niestety czasem operacja wydobywa na wierzch zwierzęce instynkty. Jak Pan sądzi, jak jest w tym przypadku?

REFLEKS – Im mniejsze zwierzę tym szybciej reaguje, jak te małe ssaki polujące na węże. Ich serce bije kilką razy szybciej od naszego. Z drugiej strony tak jak leniwiec jest powolny jak żółw. Zbadajmy jak szybko bije Pana serce.

MUTACJE

Ogólny stan ciała jest już sprawdzony, teraz sprawdzimy jak zmieniły się Pana zmysły, lub inne organy. To zawsze mnie pasjonuje, co też można zmienić w człowieku co dawało by mu nowe zdolności, niestety najczęściej ujmuje to mu inne z jego możliwości.

W tym kroku gracz wybiera jedną mutację.

SZPONY - zamiast palców i paznokci masz długie szpony. Uniemożliwiają ci używanie narzędzi przeznaczonych dla ludzi (w testach Zręczność wynosi 0), lecz można je stosować jako skuteczną broń w walce wręcz (wartość Zręczności traktuje się jako siłę broni)

ECHOLOKACJA - zamiast oczami posługujesz się czymś podobnym do nietoperzowego radaru. Orientujesz się w przestrzeni nawet w całkowitych ciemnościach, lecz nic nie widzisz oczami, nie możesz przez to np. czytać szyldów lub oglądać nieba.

WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH - twoje oczy widzą także w półmroku, wystarczy minimalne źródło światła, niestety nawet w dzień cały świat jest dla ciebie czarnobiałą.

OGON - jak zwierzęta posiadasz dość giętki i silny ogon, lecz bardzo delikatny. Dodaje on 1 do testów Zwinności, lecz zmniejsza w walce Ciało o 1 (szybciej padasz po otrzymaniu ran).

CZUŁY SŁUCH - wszystkie testy podsłuchiwania mają +2 do mocy, lecz głośne dźwięki zadają ci obrażenia.

ZROGOWAŁY NASKÓREK - twoja skóra stała się twarda, prawie ja pancerz, lecz utrudnia ci ruchy. Masz tyle punktów pancerza co wartość Ciała, lecz zwinność spada do 0.

SKRZELA – część twoich płuc zmieniły się w pozwalające oddychać pod wodą skrzela. Daje plus 2 siły do testów pływania, lecz zmniejszona objętość płuc zmniejsza o 2 testy atletyki.

FUTRO – dość niepraktyczny dodatek w kanałach. Daje ochronę przed zimnem i traktuje się jak lekki pancerz (siła 1, nie sumuje z innymi tego typu), lecz strasznie śmierdzi. Każda osoba z minimalnym węchem będzie wstanie znaleźć posiadacza futra, a średnie powonienie pozwoli tropić śmierdzący trop aż do kanałów.

KEY – cała szczęka została zdeformowana tak, że nie sposób wydobyć z siebie ludzkiej mowy, można jednak dogadać się z innymi osobami z drużyny. Za to zęby urosły do rozmiarów kłów, którymi można przeciąć każdą linę, a wykorzystane w walce wręcz zadają poważne rany (siła równa cesze umysł).

SOKOLI WZROK – oczy potrafią skupić się na najmniejszym szczególe i obserwować bardzo dalekie odległości, lecz kąt widzenia mocno zmalał. Testy dedukcji i rzemiosła mają plus 2 do siły, lecz testy zauważania i uników minus 2.

CIĄGŁA MUTACJA – proces zmian w ciele nie zakończył się wraz z ustąpieniem naświetlania, z jakiegoś powodu mniejsze przeobrażenia podskórne ciągle występują. Postać leczy co minutę jedno obrażenie, a co godzinę jedną ranę, lecz każdy wyrzucony dublet jest krytyczną porażką zawsze zadającą obrażenie.

UMIEJĘTNOŚCI

Niestety życie na powierzchni dla takich jak Pan nie jest bezpieczne, dlatego dotąd często używane umiejętności raczej do niczego się nie przydadzą. Niech jednak doktor się nie załamuje, na pewno znajdą się takie zdolności, które przydadzą się tutaj w kanałach.

Wszystkie umiejętności są połączone z cechami, z którymi będzie się je testować. Gracz przydziela teraz do każdej cechy od 1 do 6 punktów (podobnie jak wcześniej), lecz te punkty będą wydane na podniesienie dowolnej jednej lub kilku umiejętności w obrębie danej cechy.

SILA

WALKA WRĘCZ – umiejętność związana bardziej z zapasami i ulicznymi bijatykami, gdzie siła ważniejsza jest od techniki.

MIOTANIE – zdolność użycia każdego przedmiotu w charakterze pocisku, który nie ma nic z nim wspólnego, od kufla, przez krzesło, aż po leżące pod nogami zwłoki.

BRONI CIĘŻKA – umiejętność posługiwania się dwuręcznymi zardzewiałymi mieczami, maczugami i wyrwanymi z dużego stołu nogami.

ZWINNOŚĆ

WALKA BRONIĄ – praktyczna wiedza jak użyć miecza, topora lub sztyletu do przerobienia przeciwnika w zmasakrowane zwłoki.

SKRADANIE SIĘ – zdolność do bezszelestnego i nie do zauważenia przemykania między zaułkami, oraz umiejętność wbijania sztyletu w plecy niespodziewającego się ataku mieszczanina.

AKROBATYKA – umiejętność skakania, wspinaczki i turlania się tak, że pozwala na przemieszczanie się w miejscach dla innych niedostępnych.

CIAŁO

ATLETYKA – zahartowanie w marszobiegach, przygotowanie na długie wysiłki, słowem wprawa we wszystkim co ciało musi ścierpieć w prymitywnej fizycznej pracy.

PLYWANIE – nie umiesz pływać, idziesz na dno, szczególnie w zalewanych przez deszcz kanałach praktyczna umiejętność.

ZIMNA KREW – niedostawanie niestrawności w obecności rozkładających się zwłok, poszarpanych przez szczury i ludzkich obleśności, a także odporność na mdłości i strach.

ZREZYNOSĆ

PIERWSZA POMOC – praktyczna umiejętność oczyszczenia, zdezynfekowania i zabandażowania ran, może jeszcze nastawienie wybitych barków i złamanych kończyn.

RZEMIOSŁO – umiejętność używania narzędzi do stolarki, cerowania ubrań, przygotowywania posiłków, słowem wszystko co powinna umieć średniowieczna złota rączka.

KRADZIEŻ – umiejętność otwierania zamków, przywłaszczania mieszkań i omijania prostych pułapek.

UMYSŁ

WIEDZA AKADEMICKA – lata spędzone na nauce w czymś lepszym niż przyklasztorna szkółka czytania dają tak niepraktyczną wiedzę jak alchemię, astrologię, historię, geografę, teologię i wiele innych nauk nieprzydatnych dla mieszkającego w kanałach wyrzutka.

MEDYCYNĄ – wiedza jak zdiagnozować chorobę po smaku moczu i fekaliów, umiejętność spuszczenia krwi i robienia lewatyw, oraz inne niezbyt praktyczne rzeczy dla odpornego na choroby dziwaka. Jest też parę praktycznych sekretów jak sporządzić

napar na duszący kaszel, jakich ziół użyć by wywołać mdłości, oraz bogata wiedza o truciznach.

DEDUKCJA – umiejętność znajdowania w chaosie logicznych całości, lub niepasujących części. Najczęściej wykorzystywana w sytuacjach, gdy mamy czas na przyjrzenie się otoczeniu i szukamy czegoś pożytecznego do jedzenia lub sprzedania, lub próbujemy nie wejść w robiące krzywdę pułapki.

REFLEKS

UNIKI – wyćwiczone ruchy pozwalające na bycie tam, gdzie akurat nie będzie atakować wręcz przeciwnik, a nawet celować łucznik (z kusznikiem to już wyższa sztuka, lecz niektórzy i to potrafią).

ZAUWAŻANIE – zdolność do błyskawicznego wylapania wcześniej znanego obiektu, nawet w ruchu i pośród licznych przeszkód. Praktyczne w śledzeniu, nawet w gęstym tłumie (który raczej się nie trafia w ogarniętym epidemią mieście), oraz z dużej odległości (np. z dachów domów).

ZMYŚL WALKI – umiejętność wyprowadzania ataków przed przeciwnikiem (określa inicjatywę w walce), oraz unikanie aktywowanych pułapek (gdy dedukcja nic nie dała).

Przykład: Postać Adama ma być osiłkiem, ma już dużą siłę, dlatego daje on 6 punktów do umiejętności związanych z tą cechą i wydaje wszystkie na Walkę wręcz. Postać ma szpony, więc w Zręczność daje 1, wydaje na pierwszą pomoc, choć raczej nigdy jej nie użyje. Nie ma bystrzaka lecz chce mieć jakieś szanse coś znaleźć, więc 2 punkty daje w umysł i wydaje na dedukcję. W refleks daje 4 punkty i wydaje po dwa na zmysł walki i uniki. Itd.

EKWIPUNEK

Niestety pański cały dorobek jest raczej dla Pana Doktora nie do odzyskania. Co prawda zabrałem to co miał Pan przy sobie, lecz nie było tego wiele. Złoto i inne kosztowności zatrzymałem dla siebie, lecz na pewno znajdę coś co się Doktorowi bardziej przyda.

Gracz na koniec wybiera sześć dowolnych rzeczy, które będzie nosił przy sobie. Nie może być to nic cennego i musi mieć praktyczne zastosowanie. Może to broń i pancerz (lub jakieś ubranie gdy nie nosi pancerza), lecz tylko pośledniej jakości (co nie będzie jednak wpływać na efektywność). Nie może to być broń strzelecka (zbyt nietrwała w takich warunkach i konfiskowana jak kosztowności).

Każdej z wybranych rzeczy przydziela gracz siłę efektywną od 0 do 5, co stosuje się w testach związanych z tą rzeczą. Przedmiot z siłą 5 musi mieć wybrany minus, w którym zmniejsza siłę którejś cechy o 1. Mistrz Gry musi zaakceptować przedmioty wybrane przez gracza, lecz może zmienić im wartości siły, które gracz sobie zażyczył, oraz wybór co zmniejsza przedmiot o sile 5.

Każdy pancerz o sile 3 lub więcej zmniejsza o 1 siłę w testach wszystkich umiejętności (dodaje się do minusa z pancerza o sile 5).

Przykład: Adam wybiera zardzewiały pancerz zakonnika dający 5 obrony i zmniejszający o 2 siłę w testach zwinności, oraz o 1 inne testy gdy go nosi, pułapkę na niedźwiedzie o sile 4, pochodnię dającą 3 siły ognia, alkohol o sile 2 (trochę sponiewiera), jedzenie o sile 1 i krzesiwo o sile 0 (ale można go użyć do zapalenia pochodni).

Mechanika

Tak ten świat jest poukładany, że mocarz zawsze wygra na rękę ze słabym, a mądry w szachy z głupkiem.

Najważniejszą rzeczą w testach jest określenie dwóch przeciwstawnych sił, które będą ze sobą skonfrontowane. Najczęściej będzie to jedna z cech postaci i poziom wyzwania określony przez Mistrza Gry. Np. aby podnieść ciężką zapadnię postać Adama będzie musiała wykonać test Siły 6 przeciwko ciężarowi zapadni określonej przez MG na 4 poziom wyzwania. Następnie sprawdza się dane wartości w poniższej tabeli i gracz rzuca kością K100, aby sprawdzić czy osiągną sukces czy porażkę.

		Poziom Możliwości (często w tekście nazywanej siłą)										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Poziom Wyzwania	0	50%	60%	80%	99%	100%	+	+	+	+	+	+
	1	40%	50%	60%	80%	99%	100%	+	+	+	+	+
	2	20%	40%	50%	60%	80%	99%	100%	+	+	+	+
	3	1%	20%	40%	50%	60%	80%	99%	100%	+	+	+
	4	0%	1%	20%	40%	50%	60%	80%	99%	100%	+	+
	5	-	0%	1%	20%	40%	50%	60%	80%	99%	100%	+
	6	-	-	0%	1%	20%	40%	50%	60%	80%	99%	100%
	7	-	-	-	0%	1%	20%	40%	50%	60%	80%	99%
	8	-	-	-	-	0%	1%	20%	40%	50%	60%	80%
	9	-	-	-	-	-	0%	1%	20%	40%	50%	60%
	10	-	-	-	-	-	-	0%	1%	20%	40%	50%

LEGENDA:

X% - gracz musi rzucić daną liczbę lub mniej aby uzyskać sukces. Jest ona modyfikowana na jego korzyść o 5% za każdy punkt umiejętności jaki posiada (w przypadku gdy może go użyć, co daje jakieś szanse gdy jest w tabeli 0%).

Jeżeli gracz rzucił 01 następuje krytyczny sukces i ewentualny towarzyszący po nim rzut ma zwiększoną siłę o 1, lub efekt jest podwajany (np. w teście na trafienie następujący po nim test na zranienie ma zwiększoną siłę o 1, lub gdy jest to test na zranienie, to zadaje dwie rany zamiast jednej).

Jeżeli gracz rzuci 100 na K100 i test się nie udał, to następujący po nim test ma zwiększoną siłę wyzwania o 1 (obojętnie czego dotyczy). Jeżeli nic się właśnie nie dzieje, to postać po prostu otrzymuje jedno obrażenie (np. nieszczęśliwie się potknął i lekko skręcił kostkę).

- - ten rzut nigdy się nie uda, lecz może wypaść nieprzewidziany sukces (jeżeli gracz rzuci 01 na K100). Oznacza to, że akcja zakończyła się porażką, lecz istnieje jednak szansa na uratowanie się z opresji, lub od nieszczęścia dzięki przetestowaniu innej cechy (o wartości 2 lub więcej po modyfikacjach za np. pancerz, decyzja MG). Np. Postać bez zwinności i akrobatyki nie zeskoczy bezpiecznie z dachu, lecz może przetestować Refleks i Zauważanie czy uda mu się znaleźć jakiś wyłom w murze by się jego złapać. Tyczy się to także wartości 0%, jeżeli gracz nie ma umiejętności.

+ - ten rzut zawsze się uda, lecz może wyjść niespodziewana komplikacja (jeżeli gracz rzuci 100 na K100). Test się udał, lecz następujący po nim test ma zwiększoną siłę wyzwania o 1 (obojętnie czego dotyczy). Jeżeli nic się właśnie nie dzieje, to postać po prostu otrzymuje jedno obrażenie (np. nieszczęśliwie się potknął i lekko skręcił kostkę).

DODATKOWE ZASADY.

Wszystkie testy wykonuje jedna strona (nie testuje się dwa razy tego samego). Najczęściej ściera się gracz z wyzwaniami stawianymi przez MG, dlatego zawsze gracz rzuca i to pod niego wylicza się poziom trudności.

Jeżeli wykonywana akcja jest na tyle skomplikowana, że wymaga się do niej umiejętności, wtedy brak takowej zmniejsza o 1 siłę w tabeli.

Jeżeli posiadana umiejętność ma wartość 5 lub 6, to zwiększa o 1 poziom możliwości w tabeli.

Gdy testuje się przeciwstawnie umiejętności (np. sparing w zapasach), wtedy punkty w umiejętnościach odejmuje się od siebie i tylko pozostała ilość może dać powyższe bonusy do siły.

Przykład: Nawiązała się walka w przeciąganiu liny nad ściekiem, najpierw porównuje się poziomy w atletyce (są to 2 i 5), co zostawia wartość 3 dla lepiej wyćwiczonego, niestety nie będzie dawać to +1 w tabeli, jak by to miało miejsce w testach nie będących przeciwstawnymi.

Jeżeli porównanie poziomów umiejętności wyszło na niekorzyść gracza, wtedy za każdy poziom umiejętności przeciwnika trudność testu zwiększa się o 5%. Zmniejszona do zerowego poziomu umiejętność dalej jest liczona jako posiadana, dlatego nie zmniejsza poziomu możliwości.

Łącząc siły najsilniejszy dodaje jeden do możliwości w tabeli za każdego pomagającego. To samo dotyczy wyzwania, jeżeli atakuje kilku przeciwników.

Walka

Mechanika walki jest najlepszym przykładem wykorzystania cech, umiejętności, ekwipunku i testów przeciwstawnych (związanych z posiadaniem przez obydwie strony umiejętności modyfikujących rzut procentowy).

Najpierw określa się kto pierwszy atakuje. Wykonuje się test przeciwstawny na takie same cechy i umiejętności. Gracz rzuca na Refleks i wykorzystuje umiejętność Zmysł Walki, po porównaniu z wartościami przeciwnika rzuca, jeżeli test się powiedzie będzie pierwszy, przy niepowodzeniu najpierw będzie się bronił.

Rzut na trafienie w walce to test przeciwstawny umiejętności związanej z posiadaną bronią i jej cechą przeciwko umiejętności związanej z trzymaną przez przeciwnika bronią (jeżeli paruje ciosy, lub zмага się w zapasach), lub też z unikami (gdy unika ataku) i odpowiednią cechą.

Rzut na zranienie (jeżeli test na trafienie się powiódł) to test prosty siły broni (lub siły postaci w przypadku zapasów) przeciwko poziomowi pancerza przeciwnika (lub cesze Ciała w przypadku zapasów). Udany oznacza zadanie jednej rany, nieudany oznacza zadanie jednego obrażenia.

Jeżeli przeciwnik przeżył, wtedy może zaatakować.

Najpierw gracz broni się przed atakiem wykorzystując swoje umiejętności walki lub uniki przeciwko umiejętnościom walki przeciwnika.

Jeżeli nie udało mu się uniknąć, to wykonuje test pancerza (lub ciała w zapasach), aby otrzymać tylko obrażenie zamiast rany.

Przykład ataku:

Postać Gbura należąca do Adama walczy z ogromnym szczurem. Najpierw rzuca się kto atakuje pierwszy. Gbur Adama ma 3 refleksu i 2 zmysłu walki, lecz zbroja zmniejsza siłę o 1. Szczur ma 3 refleksu i 1 zmysłu walki, co daje graczowi jeden punkt umiejętności w teście przeciwstawnym na poziomie wyzwania 3 i możliwości 2. Odczytana w tabeli wartość 40% jest modyfikowana o 5% za punkt przewagi w umiejętności, co daje 45% szans na to, że Gbur będzie pierwszy. Adam rzucił 42 na kościach, co oznacza, że będzie pierwszy atakował.

Gbur atakuje swoimi szponami wykorzystując Walkę wręcz 6 i Siłę 6 (zmniejszoną w testach przez pancerz do 5), szczur będzie unikał (3 umiejętności, 4 Refleksu). Walka wręcz jest zmniejszana o wartość uniku, co daje 3 (+15%), w tabeli 5 siły kontra 3 daje 80% szansy na trafienie, zwiększone o 15 daje 95%. Adam rzuca 87, co wystarczy aby trafić szczura.

Teraz Gbur próbuje zadać ranę zamiast obrażenia. Siła szponów jest równa zręczności 4 przeciwko 1 naturalnemu pancerzowi z futra. Daje to 99% szansy na zadanie Rany. Adam rzuca 04, co oznacza zadanie jednej rany ogromnemu szczurowi. Od teraz ma on zmniejszoną skuteczność we wszystkich testach o 1.

Teraz kolej szczura na atak, najpierw gracz rzuci za uniknięcie ataku szczura, a później ewentualnie za obronę pancerza.

Jak widać testy wykonuje tylko gracz, a jego postać to prawdziwa maszynka do zabijania. Szczury powinny atakować w grupie aby miały stanowić jakiegokolwiek wyzwanie dla gracza (dodawały by wtedy siłę za każdego takiego samego osobnika do trafienia i obrażeń, broniły by się jednak oddzielnie).

Rany i obrażenia

Rana jest to poważny uszczerbek na zdrowiu zmniejszający o 1 siłę we wszystkich testach za każdą. Jeżeli postać otrzyma dwie rany, wtedy ma -2 do wszystkich testów itd. Postać może otrzymać tylko tyle ran ile posiada cechy Ciała, jeżeli otrzyma jedną więcej, lub chociaż jedno obrażenie więcej, to pada nieprzytomna i można ją dobić (pozostawiona sama sobie zostanie zjedzona przez szczury).

Obrażenie jest to mniejszy uszczerbek na zdrowiu, nie koniecznie utrudniający życie. Jeżeli postać otrzyma tyle obrażeń ile wynosi jej cecha Ciała, to automatycznie zmieniają się one na jedną Ranę (ze wszystkimi tego konsekwencjami). Zmienione na ranę obrażenia zerują się.

Rany i obrażenia można leczyć wykorzystując umiejętność Pierwsza Pomoc, choć nie wszystkie na raz (każdy leczony punkt testuje się oddzielnie) i nie od razu po sobie (jedno obrażenie można leczyć co godzinę, jedną ranę raz na pełne 6 godzin odpoczynku).

Miasto i zaraza

Miasto nad nami doktorze jest jak Pan dobrze pamięta w stanie rozkładu. Dziesiątkująca mieszkańców zaraza, której nawet pańskie medyczne wykształcenie nie dało rady, tylko przybiera na sile. Gdyby nie wywożenie zmarłych i prawie zmarłych, oraz rzucanie ich poza obręb murów, pewnie szybkość epidemii była by większa. Część udaje mi się zabrać, a ostatnio podbieram także chorych ze szpitala, co też udało mi się z Doktorem zrobić. Być może nie ma was wielu, gdyż nie każdego udaje się uleczyć, a niektórzy są tylko bezrozumnymi bestiami, lecz pracuję nad tym. Gdy skończę być może będziecie stanowić nową rasę, a ja będę waszym Panem.

Przed zarazą miasto było jednym z wielu, nic nie znaczącym punktem na mapie, bez większego znaczenia dla obronności, lecz tutejsi rzemieślnicy zaopatrywali okoliczne wsie w dobra. W jego centrum stoi opustoszały zamek, który mógł by stanowić pewne umocnienie w przypadku ataku, w przeciwieństwie do rozsypujących się murów. Największym osiągnięciem w mieście jest sieć kanałów, które pomagają odprowadzić nieczystości do przepływającej przez miasto rzeki, lecz nie są zbyt wydajne i tylko deszcz w pełni wykorzystuje ich możliwości.

Myszę, że już wystarczająco czasu Panu Doktorowi poświęciłem, czas zająć się innymi moimi podopiecznymi [w tym momencie słychać jakieś wrzaski na korytarzu, oraz nerwowe kroki podchodzącego do drzwi dręczyciela zamykającego na klucz drzwi]. Słyszę, że część moich dzieci wyrwała się na wolność, chyba będę musiał zostawić Pana samego, niektórzy z nich są dość agresywni [słychać drapanie pazurów po drewnianych drzwiach]. Jeżeli Doktor przeżyje to może jeszcze się spotkamy. Do zobaczenia.

Przyszłość

Przyszłość dla stworzonej przez kogoś wspólnoty mutantów może przynieść tylko same trudności. Nie mogą oni spotykać zbyt otwarcie innych ludzi (krycie się za kapturem jest uważane za oznakę zarażenia, z takimi ludźmi większość raczej nie będzie chciała rozmawiać). Muszą zdobywać jedzenie w mieście, gdzie szaleje głód i zaraza, a zwłoki są palone. Trzeba unikać wykrycia, gdyż może to spowodować wielkie polowanie przez mających jeszcze siłę walczyć mieszkańców (wcale nie tak mało licznych).

W dalszej perspektywie wyzwaniem dla graczy może być wykrycie źródła zarazy (może jest jakieś ognisko zarazy które można zniszczyć, lub osoba, lub przedmiot). Inną ważną kwestią jest dowiedzenie się jakie plany ma otaczające miasto wojsko, być może kiedyś może przyjść rozkaz spalenia miasta do fundamentów, aby pozbyć się tak wyniszczającej zarazy.

Najważniejszą jednak sprawą dla postaci musi być dowiedzenie się co tak właściwie im zrobiono. Gdzie uciekł lub ukrywa się dokonujący eksperymentów, jak to zrobił i czy można to cofnąć.

Przecież jak to sobie każda z postaci w głowie powtarza:

— KIEDYŚ BYŁEM
CZŁOWIEKIEM!!!

Karta Postaci

PRZYDOMEK:

GRACZ:

WYGLĄD:

MUTACJA:

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

S IŁA	-	Miotanie -	Broń ciężka -	Walka wręcz -
Z WINNOŚĆ	-	Akrobatyka -	Skradanie się -	Walka bronią -
C IAŁO	-	Atletyka -	Pływanie -	Zimna krew -
Z RĘCZNOŚĆ	-	Rzemiosło -	Kradzież -	Pierwsza pomoc -
U MYŚL	-	Dedukcja -	Medycyna -	Wiedza Akademicka -
R EFLKS	-	Zauważanie -	Uniki -	Zmysł walki -

EKWIPUNEK

SILA I ZASTOSOWANIE

OBRAŻENIA

RANY

-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
-	0%	1%	20%	40%	50%	60%	80%	99%	100%	+

Karta Postaci

PRZYDOMEK:

Gbur

GRACZ:

Adam

WYGLĄD:

Ogromna postać przypominająca tylko człowieka posturą, ledwo kryjąca się pod zniszczonym płaszczem, spod którego widać zarysowania metalowej zbroi

MUTACJA:

Szpony zamiast rąk

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

SILA	<u>6</u>	Miotanie <u>0</u>	Broń ciężka <u>0</u>	Walka wręcz <u>6</u>
ZWINNOŚĆ	<u>2</u>	Akrobatyka <u>3</u>	Skradanie się <u>0</u>	Walka bronią <u>0</u>
CIAŁO	<u>5</u>	Atletyka <u>1</u>	Pływanie <u>1</u>	Zimna krew <u>3</u>
ZREĆZNOŚĆ	<u>4</u>	Rzemiosło <u>0</u>	Kradzież <u>0</u>	Pierwsza pomoc <u>1</u>
UMYSŁ	<u>1</u>	Dedukcja <u>2</u>	Medycyna <u>0</u>	Wiedza Akademicka <u>0</u>
REFLEKS	<u>3</u>	Zauważanie <u>0</u>	Uniki <u>2</u>	Zmysł walki <u>2</u>

EKWIPUNEK	SILA I ZASTOSOWANIE
Pancerz	Siła obrony 5, minus 2 zwinność, minus 1 reszta
Pochodnia	Zapalona daje światło, siła 3
Pułapka na niedźwiedzie	Gdy ktoś wpadnie siła przy zadawaniu ran 4
Napromieniowane jedzenie	Leczy z 1 rany (jednorazowe)
Alkohol	Siła 2 przeciwko Ciału gdy ktoś wypije
Krzesiwo	Zapala pochodnię lub można rozpalić ognisko

OBRAŻENIA	RANY
1	