

WYDANIE
POPRAWIONE

CORIOLIS



STARTER



PATRONI



DAILY KRAKEN



RPGOWA



ALCHEMIA



RZUCAJ NIE GADAJ
PODCAST RPG



SKRAJNIE
POCZYTALNY



USTATKOWANY
GRACZ



ZGUBNE



GRANIE



ŻULAW

FREE LEAGUE PUBLISHING

*Christian Granath, Tomas Härenstam, Nils Karlén,
Kosta Kostulas, Simon Stålenhag*

KIEROWNIK PROJEKTU

Kosta Kostulas

SCENARIUSZ

Nils Karlén

ZASADY

Tomas Härenstam

PROJEKT GRAFICZNY

Christian Granath

ILUSTRACJE

Martin Bergström

MAPY

Christian Granath

TŁUMACZENIE WERSJI ANGIELSKIEJ

Tim Persson

KOREKTA

John Marron, T.R. Knight, Rebecca Judd

EDYCJA POLSKA

REDAKTOR NACZELNY

Marcin Życzkowski

REDAKTORKA POMOCNICZA

Lidka Migalska

WSPARCIE REDAKCYJNE

Monika Ponikowska i Gabriela Gąstowska

KOORDYNATOR PROJEKTU

Adam Wieczorek

WYDAWCY

Michał Lisowski i Daria Pilarczyk

KOREKTA

Kasia Wieczorek

TŁUMACZE

Anna Skup i Piotr A. Wesołowski

SKŁAD I PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

Monika Rajkowska-Fuczkievicz

PODZIĘKOWANIA

*Maciej Kraiński, Kasia Salejko, Ewelina Waląg, Henryk Ratajczak,
Ziemowit Suś, Maciej Danielak, Tomasz Biernacki, Wojciech
Strzyżakowski, Dawid Adamczyk, Sonia 'Edzik' Allan, Łukasz Brix,
Ola Durlej, Szymon Januchta, Marek Kozłowski, Marcin Kruk,
Marta Kulig, Paulina "Kiraśna" Radziszewska, Hubert Rudzki,
Przemysław Rymer, Karol "Zguba" Sobczyk, Bartłomiej Wiśniowski.
oraz Maciej Ramotowski za szczególną pomoc w odnajdowaniu
błędów opierających się procesowi redakcyjnemu.*

WYDAWCA:

*Black Monk Michał Lisowski
ul. Rolna 3
62-080 Sady
kontakt@blackmonk.pl
blackmonk.pl*

DRUK: Oficyna Wydawnicza READ ME Włodzimerz Bińczyk Sp.j.

ISBN: 978-83-64198-92-2 (COR001)

Wydanie I: sierpień 2022

CORIOLIS™ Copyright © 2016 Paradox Interactive AB. All rights reserved. www.paradoxplaza.com

Coriolis - The Third Horizon © 2018 Fria Ligan AB. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Coriolis - Trzeci Horyzont © 2022 Black Monk. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Monk, Black Monk Games oraz logo Black Monk są zarejestrowanymi znakami towarowymi Black Monk Michał Lisowski.





ROZDZIAŁ 1

WPROWADZENIE

Tak tedy „Zenit” był nam świtem nowej ery, a Horyzont rozkwitł ponownie. Trzy tuziny układów planetarnych, posplatane kaprysem przeznaczenia i wyrokiem Ikon, zdążyły razem ku jaśniejszej przyszłości. Lecz wraz z przybyciem Emisariuszy, niosący nadzieję świt nowej ery przerodził się w jej zmierzch – zapowiedź nieubłaganego powrotu Mroku Spomiędzy Gwiazd.

DOMINIUM IKON - TRZECIEGO HORYZONTU HISTORIA W ZARYSIE, pióra Kaldana Mourir



JĘZYK TYSIĄCA I JEDNEJ BAŚNI

Zaobserwujecie pewnie dość szybko, że w świecie *Coriolisa* mnóstwo jest imion i nazw, które mogą brzmieć obco dla polskiego ucha, osadzonego w silnie zlatynizowanej kulturze. Aby pozostać wiernymi zamysłowi twórców systemu, zdecydowaliśmy się wszystkie tego typu słowa pozostawić w ich oryginalnym zapisie.

ZAIMKI I RODZAJE

O Mistrzu Opowieści piszemy w rodzaju męskim, a o graczach – w rodzaju żeńskim. Dzięki temu tekst pozostaje wierny oryginałowi, w którym Gamemaster był opisywany jako „he”, a Player - jako „she”. Oczywiście osoby opowiadające i grające, a także wasze postacie, mogą być dowolnej płci lub nie mieć jej wcale. To wy piszecie wasze historie.

Starter w PDF wraz z gotowymi postaciami znajdziecie na blackmonk.pl/coriolis-starter



Witajcie! Niech światło Ikon opromienia dni wasze! Oto *Coriolis – Trzeci Horyzont*. W tej grze fabularnej wcielacie się w role postaci, które śmiało zeglują po oceanie międzygwiazdowego bezkresu.

W TRAKCIE SWYCH WOJAŻY napotkacie mnóstwo zapierających dech w piersi zjawisk oraz sytuacji. Otwiera się przed wami największa ze wszystkich przygód – w waszych bowiem dłońach spoczywa los i przyszłe oblicze Trzeciego Horyzontu!

GRACZKI

Każda osoba z waszej grupy, z wyjątkiem jednej, wcieli się w rolę wybranej postaci zwanej Postacią Graczki (PG). To wy zdecydujecie, co wasze postacie zrobią, pomyślą i powiedzą. Jednak nie decydujecie o wyzwaniach, jakim stawia czoła. Waszym przywilejem jest tchnąć w Postacie Graczek życie. Wyobraźcie sobie, że jesteście w ich sytuacji. Jak reagujecie? Co robicie? Głównymi bohaterkami i bohaterami opowieści są Postacie Graczek, a nimi jesteście wy. To wasze decyzje, wasze życia. To o was jest ta historia.

CO ROBICIE?

W *Coriolisie* czeka na was cały Trzeci Horyzont – rozległy klaster układów gwiazdnych wypełnionych egzotycznymi planetami, stacjami kosmicznymi oraz obcymi artefaktami. Wszystkie one, podobnie jak reszta świata, skrywają sekrety, które tylko czekają na odkrycie.

Podczas gry możecie podjąć się wielu różnych zadań.

OBSADŹCIE STANOWISKA NA STATKU MIĘDZYGWIEZDNYM

Wasz statek to nie tylko środek transportu, ale także wasz dom i baza operacyjna. To najcenniejsza rzecz, jaką posiadacie, i wasz największy atut. Na jego pokładzie udacie się w podróż pełną niebezpieczeństw i konfliktów, które poddadzą hart waszego ducha próbom.

BADAJCIE HORYZONT

Światem gry jest Trzeci Horyzont – klaster układów gwiazdnych połączonych ze sobą tajemniczymi Portalami. Będziecie wspólnie badać przestrzeń międzygwiazdową i zachwycać się pięknem światów.

ODKRYWAJCIE TAJEMNICE

Świat *Coriolisa* skrywa nieprzeliczone tajemnice i zagadki. Kto stworzył Portale? Skąd przybyli Emisariusze? Co tak naprawdę stało się z zaginionym stronnictwem Ofiarników

MISTRZ OPOWIEŚCI

Jedna osoba zostanie Mistrzem Opowieści (MO). To on opisuje świat wokół was, odgrywa napotkane istoty, wciela się w potwory oraz stojących wam na drodze wrogów. To on również decyduje, co kryje się za napotkanymi tajemnicami.

Zadaniem Mistrza Opowieści jest stawianie przed wami wyzwań – prób, które zmuszą prowadzone przez was Postacie do pokazania, z jakiej gliny zostały ulepione. Jednak Mistrz nie decyduje o wszystkim, co dzieje się w świecie gry – a w szczególności nie decyduje o tym, jak powinny zakończyć się historie waszych Postaci. Finał opowieści wyniknie z przebiegu rogowki.

Nazareem? Podczas przygód będziecie poznawać sekrety Trzeciego Horyzontu, a przy okazji, być może, dowiedziecie się czegoś więcej o sobie.

SPISKUJCIE I KNUJCIE INTRYGI NA POKŁADZIE „CORIOLISA”

Wszystkie liczące się siły Trzeciego Horyzontu uwikłane są w walkę o władzę i wpływy. Weźmiecie w niej udział, czy tego chcecie, czy nie – to tylko kwestia czasu. Na stacji „Coriolis” agenci stronnictw toczą wojny wywiadów i pojedynki dyplomatyczne.

WYPEŁNIAJCIE MISJE

Przetrwanie i zapewnienie sobie lepszej przyszłości będzie wymagało podejmowania się misji. Czy będzie to transport dabarańskiego wina do kolonii na rubieżach cywilizacji, misja szpiegowska, czy ochrona zamożnego kupca, szanse na powodzenie przedsięwzięcia zależą od waszej współpracy i zaangażowania.

WZNOŚCIE MODŁY DO IKON

Kult Ikon jest trwałym i nieodzownym elementem krajobrazu Trzeciego Horyzontu. W wierze ludzie znajdują siłę. Wy także możecie jej tam szukać. Gdy pochłaniająca was ciemność zdławi ostatni blask nadziei, straceńcza modlitwa do Ikon może przynieść ocalenie.



CORIOLIS W SKRÓCIE

Coriolis – Trzeci Horyzont to gra fabularna, której akcja dzieje się pośród gwiazd. Znajdziecie tu wiele znajomych elementów będących klasyką systemów RPG osadzonych w klimacie SF: statki kosmiczne, stacje orbitalne i ogniste korony słońc. Jednak tym, co czyni świat *Coriolisa* unikatowym, jest inspirowany Bliskim Wschodem niepowtarzalny klimat społeczny. Poniżej prezentujemy te cechy gry, które są dla niej wyjątkowe.

TYSIĄC I JEDNA NOC Z SZEHEREZADĄ – W KOSMOSIE

Realia *Coriolisa* nawiązują bardziej do kultur Bliskiego Wschodu niż do świata Zachodu. Dotyczy to zarówno kuchni, muzyki oraz mody, jak i religii, filozofii czy literatury. Co więcej, wątki z legend i podań ludów Bliskiego Wschodu splatają się z osnową rzeczywistości świata gry. Trzeci Horyzont to miejsce, gdzie mitologia jest nierozdzielnie związana z nauką i techniką.

NOWE KONTRA STARE

Motywy przewodnim *Coriolisa* jest konflikt między Pierwszymi – pierwotnymi osadnikami, ludźmi, którzy nazwali Trzeci Horyzont swym domem – a potomkami drugiej fali kolonistów przybyłych na pokładzie „Zenitu”. Kultura Pierwszych zdążyła się na dobre rozgościć w Trzecim Horyzoncie na długo przed przybyciem Zenitian. A jednak w ciągu ostatnich dziesięcioleci to kultura tych drugich wysunęła się na dominującą pozycję, a wszystko to za sprawą handlu, agresywnej ekspansji i kolonizacji. Imperializm kulturowy Zenitian jest kluczowym czynnikiem w konflikcie między Konsorcjum – jedną z zenitiańskich frakcji – a Zakonem Pariasa Pierwszych.

MISTYCYZM I KULT IKON

Cześć oddawana ikonom przenika każdy aspekt funkcjonowania świata *Coriolisa*, religia zaś stanowi wspólny mianownik wszystkich ludów Trzeciego Horyzontu. Najgłębszą wiarą odznaczają się Pierwsi, a w szczególności członkowie

Kościół Ikon i Zakonu Pariasa. Niemniej bardzo wielu z nowoprzybytych Zenitian dokonało konwersji i przyjęło kult Ikon. Religijny zapał nie u wszystkich jest jednakowy. Inaczej będzie on wyglądał u zabobonnej załogi frachtowca, która przed skokiem przez Portal oddaje się pod opiekę Wędrowca, a inaczej u misjonarskich zelotów żarliwie toczących najświętszy bój o ocalenie Horyzontu, dusza po duszy.

MROK SPOMIĘDZY GWIAZD

Mrok Spomiędzy Gwiazd był zwiastowany i z dawien dawna zapowiadany przez duchowieństwo. Ta nieodgadniona siła spaczenia wydaje się istnieć naprawdę, nieustannie czyhając na granicy cywilizacji i nieskończonej pustki kosmosu. W *Coriolisie* Mrok Spomiędzy Gwiazd jest odpowiednikiem chrześcijańskiego diabła.

GARŚĆ INSPIRACJI

Obejrzenie filmu albo lektura książki mogą wprawić was w odpowiedni nastrój na przygodę. Oto trzy krótkie podpowiedzi, które dobrze pasują do *Coriolisa*.

- ◆ *Firefly* – serial telewizyjny opowiadający o przygodach załogi małego frachtowca – ma wiele wspólnego z *Coriolisem*. Wystarczy podmienić elementy świata Zachodu na inspiracje z *Tysiąca i Jednej Nocy* z *Szeherazadą*.
- ◆ *Przestrzeń objawienia* (oryg. *Revelation Space*) – powieść pióra Alastaira Reynoldsa – przedstawia świat pełen starożytnych tajemnic i mitycznych ruin, zupełnie jak *Coriolis*.
- ◆ *Obcy* (oryg. *Alien*) – mroczny obraz Ridleya Scotta – rozgrywający się w kosmicznej otchłani horror w retrofuturystycznej estetyce idealnie pasuje do świata *Coriolisa*.



STARTER

Choć ta broszura stanowi zaledwie przedsmak pełnej gry, znajdziecie w niej wszystkie materiały niezbędne do rozebrania scenariusza do *Coriolisa – Trzeciego Horyzontu*.

POSTACIE GRACZEK

Na końcu tej broszury znajduje się pięć w pełni gotowych do gry Postaci Graczek oraz pusta karta postaci. Podręcznik źródłowy do *Coriolisa* zawiera oczywiście reguły tworzenia własnych Postaci.

REGUŁY

Dwa rozdziały, które znajdują się za niniejszym wprowadzeniem, omawiają najważniejsze zasady gry. **Rozdział 2** poświęcony jest Umiejętnościom, a **Rozdział 3** – walce. Podręcznik źródłowy zawiera również informacje na temat

talentów, wyposażenia oraz budowy statków czy walki w przestrzeni kosmicznej.

KOŚCI

Choć to wy decydujecie, co robią wasze Postacie, to jeśli dana czynność jest szczególnie ryzykowna, MO może poprosić was o rzut kością w celu określenia, czy zadanie powiodło się, czy nie. Mechanika *Coriolisa* opiera się na zwykłych 6-ściennych kościach, ale może być potrzebnych całkiem sporo – najlepiej nie mniej niż 10.

KWIATY MROKU

Ten Starter zawiera również kompletny scenariusz zatytułowany *Kwiaty Mroku*. Został on stworzony z myślą o przybliżeniu wam zarówno zasad gry, jak i uniwersum *Trzeciego Horyzontu*.

TRZECI HORYZONT

Trzeci Horyzont, często zwany po prostu Horyzontem, składa się z 36 układów planetarnych, które połączone są tajemniczymi Portalami ponad czasem i przestrzenią. Horyzont, jakim znamy go dziś, to tygiel kultur, ludów i stronnictw.

„ZENIT” I „NADIR”

Wiele stuleci temu dwa olbrzymie statki kolonizacyjne opuściły Ziemię. Były to „Zenit” i „Nadir”. Ich celem była gwiazda Aldebaran. Trwająca całe wieki podróż oznaczała, że kolejne pokolenia ich załóg wiodły cały swój żywot na pokładzie. Po drodze, w pomroce czasu i przestrzeni między gwiazdami „Nadir” przepadł bez śladu. Osamotniony „Zenit” zdołał utrzymać swój kurs, aż wreszcie pewnego dnia dotarł do kresu podróży. Ku zaskoczeniu ludzi na jego pokładzie, okazało się jednak, że nie są oni pierwszymi, którzy tu przybyli.

Cały klaster połączonych starożytnymi Portalami układów gwiazdnych był już skolonizowany. Długo po tym, jak „Zenit” opuścił Ziemię, władające nią mocarstwa odkryły jeden z tych Portali, które – jak się okazało – były skrótem do miejsca znanego dziś jako Trzeci Horyzont.

PORTALE

Ludzkość odkryła pozostałości bardzo zaawansowanej cywilizacji, którą nazwano Budowniczymi Portalami. Portale stały się dla ludzkości otworem, pozwalając jej sięgnąć gwiazd. Tak oto rozpoczął się nowy złoty wiek. Statki kolonizacyjne wyruszyły śmiało na poszukiwania nowych światów, w których ustanowiono Pierwszy i Drugi Horyzont. Wreszcie ludzie dotarli także do Trzeciego Horyzontu, ten zaś stał

się oazą dla wszystkich radykałów oraz wolnomyslicieli z pierwszych dwóch Horyzontów. Odkrywano i zasiedlano kolejne podobne Ziemi światy. Wznoszono na nich pałace i świątynie. Cywilizacja stopniowo rozkrzewiała się w Trzecim Horyzontcie.

WOJNY O PORTALE

Koniec końców, Pierwszy Horyzont zapragnął odzyskać kontrolę nad systemami gwiazdowymi, które uniezależniły się od niego. Nowopowstałe ugrupowania separatystyczne pod przewodnictwem Zakonu Pariasa stawiały opór, co doprowadziło do wybuchu wojny. Kres trwającej latami rzezi położyły dopiero floty Trzeciego Horyzontu. Wybiwszy sfugusów najeźdźców, znanych jako Ofiarnicy Nazareem, okręty Pierwszych zdołały zamknąć wszystkie Portale do innych Horyzontów. Straszliwa wojna pozostawiła po sobie niezliczone blizny. Do dziś Horyzont poznaczony jest szczątkami niegdyś wspaniałych armad, wyrwami w czasoprzestrzeni oraz spalonymi na popiół miastami. Nierzadko natrafić można na całe planety obrócone w pustkowia.

„ZENIT”

Kiedy powojenna cisza zdawała się najgłębsza, do Trzeciego Horyzontu przybył „Zenit”. Załoga olbrzymiej arki odkryła, że cel ich pielgrzymki został już skolonizowany – przez panów i emirów Dabaranu. Przemierzając rozdarty wojną Horyzont, „Zenit” na swój nowy dom obrał Kuę, centralny układ planetarny klastra. Jednak bunt na pokładzie wkrótce podzielił załogę. Rodzina kapitana opuściła statek i osiedliła się na planecie Kua, na której orbicie znajdował się „Zenit”.



Pozostali koloniści przejęli statek, a następnie przebudowali go na olbrzymią stację kosmiczną „Coriolis” i ogłosili świt nowej ery Trzeciego Horyzontu – ery przebudzenia, pokoju i handlu.

ZENITIANIE I PIERWSI

Potomkowie załogi „Zenitu” określają się mianem Zenitian. Natomiast ludy pierwszej fali kolonizacji, uważające się za pierwotnych osadników w Trzecim Horyzoncie, identyfikują się jako Pierwsi. Jednak nawet pomimo braku więzów krwi z załogą „Zenitu”, wielu spośród Pierwszych zaczyna utożsamiać się z Zenitianami. Zjawisko to jest szczególnie powszechne wśród osób uważających się za postępowe i podzielających zenitiański pragmatyzm w podejściu do Ikona czy życia w ogóle.

„CORIOLIS” I KUA

Sercem Trzeciego Horyzontu jest układ Kua. W nim to, na orbicie porośniętej zielonymi dżunglami planety Kua, znajduje się stacja kosmiczna „Coriolis”. Układ ten obejmuje również gorącą planetę Lubau, kwasową planetę Jina, pas asteroid, gazowego olbrzyma Xene, lodową planetę Surha, a także położony na rubieżach zewnętrzny pas asteroid, z którego dziewięciu sektorów tylko jeden jest na stałe zasiedlony. Większość mieszkańców układu żyje na planecie Kua. Wielu zamieszkuje wokół starożytnego cudu pozostawionego przez Budowniczych Portali – olbrzymiego monolitu, który udało się zasiedlić dzięki wysiłkom Zenitian. Pozostali zaś zamieszkują głównie w ciągnącym się wzdłuż równika pasie konglomeratu przemysłowego.

STRONNICTWA

Kiedy Zenitianie ukończyli prace nad „Coriolisem”, zaprosili każdą liczącą się siłę Trzeciego Horyzontu do przybycia na stację i utworzenia Rady stojącej na straży pokoju oraz handlu. Choć nie wszystkie konflikty udało się rozwiązać, Rada szybko stała się siłą dbającą o mir, porządek i płynność handlu. Jej członkami, których z czasem zaczęto nazywać stronnictwami, są obecnie: Konsorcjum – grupa wpływowych korporacji; Zenitiańska Hegemonia – potomkowie kapitańskiej rodziny z „Zenitu”; kupiecka Wolna Liga; najemnicy z Legionu; enigmatyczni Drakonicy; boscy ikonokraci z Zakonu Pariasa; Świątynia Ahlamu z jej kurtyzanami i filozofami; a także ludowy Kościół Ikona. Do stronnictw zaliczane są jeszcze dwie inne grupy, choć nie mają swego miejsca w Radzie: kryminalna sieć Syndykatu oraz nomadzi z Federacji Nomadów. Tradycja dzieli Radę na stronnictwa zenitiańskie (pierwsze cztery z wymienionych powyżej) oraz stronnictwa Pierwszych (cztery kolejne). Syndykat zwykle uważany jest za ugrupowanie zenitiańskie, Federacja Nomadów zaś – za stronników Pierwszych.

EMISARIUSZE

Kiedy Trzeci Horyzont ponownie zaczął rozkwitać, a harmonia powróciła między stronnictwa Rady, nieoczekiwane zdarzenie znowu zmąciło spokój. Oto z głębi gazowego olbrzyma Xene wyłonili się pozbawieni oblicz Emisariusze. Widma z innego świata, Ikony czy Budowniczości Portali? Hipotez na temat ich pochodzenia jest wiele. Emisariusze zażądali miejsca w Radzie... i otrzymali je. Jeden z nich ogłosił się inkarnacją Ikony Sędzi, a Zakon Pariasa okrzyknął takie dictum bluźnierstwem, po czym zamknął granice swojego układu dla wszelkich podróży. W ten sposób Horyzont znów pogrążył się w cieniach podejrzeń i nieufności, a jego mieszkańcy gubią się w domysłach, próbując odpowiedzieć sobie na pytanie: „Jakież są prawdziwe cele Emisariuszy?”.

KONFLIKT

Aktualnie Horyzont trawią pożary kolejnych konfliktów, zarówno dawnych, jak i zupełnie nowych. Kwitną intrygi i spiski, a sprawy załatwiane niegdyś uściskiem dłoni bądź podpisem rozstrzygają się na polach bitew. Ponurą codziennością stały się skierowane przeciw zenitiańskim ugrupowaniom (z Radą na czele) powstania i bunty społeczności Pierwszych. Stronnictwa toczą ze sobą wojny zastępcze przy pomocy najemników, korsarzy, statków mytniczych oraz wsparcia udzielanego rebeliantom.

Jakby tego nie było dość, w całym Horyzoncie obserwuje się nowe zjawisko... Oto ludzie zaczęli nagle przejawiać ślady mocy, uważanych za należące wyłącznie do Ikon. Jedni przepowiadają przyszłość, inni widzą odległe światy, a jeszcze inni zdolni są krzesać płomień z samego powietrza. Ponieważ ich władza nad tymi talentami nie jest pełna, osoby posiadające mistyczne moce stanowią poważne zagrożenie dla reszty populacji.

MOŻLIWOŚCI

Nowa era oznacza także liczne nowe okazje dla poszukujących przygód, takich jak wasza drużyna! Może zdołacie nawiązać handel z odległym układem planetarnym? Może rozwiążecie konflikt wysłużonym karabinkiem Vulkan? Może wypełnicie zadanie szpiegowskie w szemranej korporacji albo stronnictwie? Może ochronicie podróżnych pielgrzymów bądź dostarczycie ważną wiadomość w misji kurierskiej? Może zajmiecie się poszukiwaniem starożytnych sekretów skrytych w ruinach cywilizacji Budowniczych Portali lub w niebezpiecznych wrakach pozostałych po Wojnach o Portale? A wszystko to jest ledwie przedsmakiem przygód, które oferuje *Coriolis – Trzeci Horyzont!*







ROZDZIAŁ 2

UMIEJĘTNOŚCI

O czwartym spośród sułtanów Bahari powiada się, że w całej historii Horyzontu próżno było szukać mówców dorównujących mu elokwencją. Kiedy oddziały wrogich klanów stanęły pod bramami jego miasta, ów wygłosił przemowę tak poruszającą, że wojska najeźdźców zwróciły się przeciw swoim dowódcom, a poprzysiągłszy wieczną lojalność sułtanowi, utworzyły załazek legendarnej przybocznej straży Bahari.

ŻYWOTY WŁADCÓW I LUMINARZY WCZESNEGO HORYZONTU – pióra Sory z domu Moradi

Masz już swoje alter ego w Trzecim Horyzoncie i wkrótce wyruszysz we wspaniałą podróż w czeluść Mroku Spomiędzy Gwiazd. Najpierw jednak musisz nauczyć się korzystać ze zdolności, które pomogą ci radzić sobie z przyszłymi wyzwaniem.

SĄ DWA TYPY umiejętności: ogólne, do których dostęp mają wszyscy, oraz zaawansowane, które wymagają specjalistycznego szkolenia. Wszystkie umiejętności zostały szczegółowo opisane w dalszej części tego rozdziału. Każda z nich jest powiązana z jednym z czterech atrybutów: **SIŁĄ**, **SPRAWNOŚCIĄ**, **BYSTROŚCIĄ** albo **OSOBOWOŚCIĄ**.

Znajdziesz je na swojej karcie postaci. Zarówno atrybuty, jak i umiejętności przyjmują wartości na skali 1–5. Im więcej, tym lepiej.

KOŚCI ZOSTANĄ RZUCONE

Kiedy jesteś w niebezpieczeństwie lub forsujesz granice swoich możliwości, próbując zrobić coś naprawdę trudnego, składasz swój los w ręce Ikon. To właściwy moment, by wykonać rzut kośćmi! Mogą to być dowolne kości sześcienne.

⚙ SZÓSTKI OZNACZAJĄ SUKCESY

Gdy zamierzasz wykonać akcję, zacznij od opisanie, co Postać chce osiągnąć. Następnie weź tyle kości, ile wynosi suma umiejętności PG i odpowiadającego jej atrybutu. Uzyskana w ten sposób liczba kości może zostać zmodyfikowana przez wyposażenie oraz różne czynniki zewnętrzne. Kiedy już ustalisz ostateczną liczbę przysługujących w danym teście kości, rzuć wszystkimi naraz. Aby akcja się powiodła, na co najmniej jednej z nich musi wypaść szóstka. Jeżeli wypadnie więcej szóstek, akcja zaowocuje efektami dodatkowymi.

Umiejętności zaawansowane: Test umiejętności ogólnej można wykonać zawsze, nawet jeśli jej wartość wynosi zero. W takiej sytuacji wykonuje się go liczbą kości równą odpowiedniemu powiązanemu atrybutowi – to jest szansa podstawowa. Aby skorzystać z umiejętności zaawansowanej, jej poziom musi wynosić przynajmniej 1; w innym razie nie można wykonać żadnego jej testu.

⚙ STOPNIE POWODZENIA

Jedna szóstka wystarcza, by akcja się powiodła, ale ledwo. Taka sytuacja określana jest mianem sukcesu. Jeżeli wypadną co najmniej trzy szóstki, rzut skutkuje ekstremalnym sukcesem. Przy każdej z opisanych dalej umiejętności podano listę efektów odpowiadających różnym stopniom powodzenia.

UMIĘJĘTNOŚCI OGÓLNE

- ◆ KRZEPA (Siła)
- ◆ MANIPULACJA (Osobowość)
- ◆ SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (Bystrość)
- ◆ SZTUKA PRZETRWANIA (Bystrość)
- ◆ UKRADKOWOŚĆ (Sprawność)
- ◆ WALKA DYSTANSOWA (Sprawność)
- ◆ WALKA WRĘCZ (Siła)
- ◆ ZWINNOŚĆ (Sprawność)

UMIĘJĘTNOŚCI ZAAWANSOWANE

- ◆ DŹIN DANYCH (Bystrość)
- ◆ DOWODZENIE (Osobowość)
- ◆ TECHNIKA (Bystrość)
- ◆ MEDIKURGIA (Bystrość)
- ◆ MISTYCZNE MOCE (Osobowość)
- ◆ NAUKA (Bystrość)
- ◆ ZNAJOMOŚĆ HORYZONTU (Osobowość)
- ◆ PILOTAŻ (Sprawność)

Przykład

*Sabah, przepatrywaczka, rzuca się w kierunku zamykającej się śluzy powietrznej. MO decyduje, że aby udało jej się dotrzeć do niej na czas, Sabah musi zdać test **ZWINNOŚCI**. Wartości jej **ZWINNOŚCI** i **SPRAWNOŚCI** wynoszą kolejno 1 i 3, co łącznie zapewnia jej 4 kości do testu.*

TABELA 2.1 – STOPNIE POWODZENIA

LICZBA SZÓSTEK	STOPIEŃ POWODZENIA
1-2	Sukces
3+	Ekstremalny sukces

Przykład

Sabah rzuca swoimi czterema kośćmi i uzyskuje jedną szóstkę – sukces. Przepatrywaczka wpada do służby w ostatniej chwili.

OPISZ SWOJĄ AKCJĘ

W *Coriolisie* wspólnie tworzycie opowieść. Wykonywanie testu umiejętności stanowi dramatyczny moment rozgrywki. Zaczniij od opisanego tego, co PG chce osiągnąć – to ważne, aby wszyscy znali stawkę. Czas na wykonanie testu. Opisz konsekwencje uzyskanego wyniku – co PG robi, mówi i myśli, jak reagują przeciwnicy? Jeśli zmagasz modlitwę do Ikon, niech jej słowa wybrzmiają. Nie wahaj się przejmować narracyjnej inicjatywy. Mistrz Opowieści może przyhamować fantazję graczy, gdy poniesie ją za daleko od uzyskanego wyniku. Nie musisz jednak czekać na jego werdykty. Wszyscy zaangażujcie się w waszą opowieść.

Efekty dodatkowe: Niektóre umiejętności, np. **WALKA DYSTANSOWA**, **WALKA WRĘCZ** oraz **PILOTAŻ**, pozwalają „dokupić” efekty dodatkowe za nadmiarowe szóstki (jeśli na kościach wypadła więcej niż jedna). Efekty te, wraz z wymaganą liczbą szóstek, opisano w **Rozdziale 3** (walka) oraz w podręczniku źródłowym *Coriolisa* (walka w przestrzeni kosmicznej).

⚙ SZTUKA PONOSZENIA PORAŻEK

Jeśli w teście nie wypadnie ani jedna szóstka, oznacza to, że coś poszło nie tak. Los PG spoczywa teraz w rękach MO i to on zdecyduje, co się z nią dalej stanie. Jest tylko jedna rzecz, której nie wolno mu powiedzieć w takiej chwili, a jest nią: „nic się nie dzieje”. Porażka powinna zawsze mieć konsekwencje. W wybranych przypadkach zasady mówią, co ma się stać, jednak w większości sytuacji określa to właśnie wola MO. Może Postaci Graczkę dzieje się krzywda, traci ważny przedmiot, musi wybrać inną drogę do celu, a może po prostu pojawia się nowe zagrożenie. Jeśli determinacja (lub niekiedy desperacja) graczy jest naprawdę wielka, ma ona jeszcze jedną szansę na uniknięcie nieudanego rzutu – może słowem, myślą lub gestem swej PG zanieść modły do Ikon (patrz dalej).

Walka: Podczas walki (**Rozdział 3**) MO nie musi przywiązywać wagi do każdej porażki. Fakt, że wyprowadzony przez PG atak chybił, jest już wystarczająco nieciekawym – teraz przeciwnicy otrzymają swoją szansę na kontratak. Oczywiście, jeśli MO zechce, to ma prawo wyciągnąć konsekwencje z porażki; może nieudany atak trafić w kogoś innego?

WZNOSENIE MODŁÓW DO IKON

Tak jak nieprzeliczone rzesze mieszkańców Horyzontu, w swej najczarniejszej godzinie możecie poprosić Ikony o pomoc. W mechanice gry oznacza to, że możecie przetrzucić wszystkie kości, na których nie wypadły szóstki. Choć z punktu widzenia świata *Coriolisa* w takich sytuacjach modlący się zawsze zawiera swój los Ikonie patronującej danej umiejętności (patrz **Tabela 2.2** na str. 17), z perspektywy reguły gry zakładany odbiorca prośby nie ma żadnego znaczenia. Modlitwa nie zajmuje czasu i nie zmniejsza liczby akcji dostępnych w danej turze. Po prostu otwierasz się na energię Ikon. Oczywiście akt ten związany jest z pewnym ryzykiem, które opisano dalej. Zwykle modły będziesz wznosić, gdy określony test zakończy się porażką. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by poprosić Ikony o pomoc w nadziei na zwiększenie liczby szóstek z pierwszego testu w celu uzyskania pożądanego efektów dodatkowych. Co niezwykle ważne, modlitwa może pomóc tylko podczas testu umiejętności i w żadnym innym teście. O łaski Ikon można upraszać tylko raz na dany test umiejętności.

☼ KAPLICE I MODŁY O OPATRZNOŚĆ

Jeśli dana PG jest zapobiegliwa, nim rzuci się w wir niebezpieczeństw, może poświęcić chwilę i zanieść modły do konkretnej Ikony z prośbą o opatrność. Dzięki temu, kiedy później podczas sesji prosić będzie tę Ikonę o łaskę, przy przerzucaniu kości gracza prowadząca tę Postać otrzyma premię +1. Jeśli modlitwa o opatrność zmówiona zostanie w kaplicy, premia wzrośnie do +2. Efekt ten trwa do końca sesji, jednak wyłącznie w odniesieniu do modłów wnoszonych do tej konkretnej Ikony (patrz **Tabela 2.2**).

☼ MROK SPOMIĘDZY GWIAZD

Wszelchświat dąży do równowagi. Korzystanie z pomocy Ikon jest jak zaciąganie długu, który prędzej czy później będzie trzeba spłacić. W mechanice gry służą do tego Punkty Mroku (PM). Za każdą modlitwą do Ikon (skorzystanie z przerzutu kości) MO otrzymuje 1 PM, a zgromadzone w ten sposób punkty może wykorzystać na różne sposoby – szczegóły znajdziecie w znajdziecie poniżej, w części **Korzystanie z Punktów Mroku**.

Liczbę PM możecie śledzić, korzystając ze znaczników dostępnych w sklepach z gramami, choć równie dobrze mogą do tego celu posłużyć monety czy cokolwiek innego. Punkty te przechodzą pomiędzy sesjami, więc na końcu każdej z nich MO powinien zapisać liczbę zgromadzonych PM. Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących posiadanych przez Mistrza Opowieści PM.

Punkty Mroku bez modlitwy: Jest więcej niż jeden sposób, w jaki MO może zdobywać PM – podczas skoków przez Portale lub podróży przez Mrok Spomiędzy Gwiazd, a także gdy gracze korzystają z **MISTYCZNYCH MOCY**. Więcej informacji na ten temat znajduje się w pełnej wersji źródłowego podręcznika do *Coriolisa*.

KORZYSTANIE Z PUNKTÓW MROKU

Punkty Mroku stanowią narzędzie narracyjne dla Mistrza Opowieści – za ich pomocą może stawiać przeszkody na drodze Postaci Graczek oraz pomagać nieco Postaciom Niezależnym (PN). Punkty wywierają również efekt psychologiczny – piętrzący się stos znaczników PM jest dla graczek zapowiedzią nadszyciągającego nieszczęścia. Mistrz Opowieści korzysta z PM kiedykolwiek i jakkolwiek uzna to za stosowne dla osiągnięcia najlepszego efektu dramatycznego. Poniżej znajduje się lista przykładowych zastosowań PM wraz z ich kosztem.

- ◆ **PRZERZUCENIE:** Tak jak PG może modlitwą do Ikon odwołać się od wyroku kości, tak i MO może przerzucić test umiejętności PN. Koszt: 1 PM.
- ◆ **PRZEJĘCIE INICJATYWY:** Wyłamując się z ustalonego porządku, PN reaguje w wybranym przez MO momencie. Koszt: 1 PM.
- ◆ **PUSTY MAGAZYNEK:** Postaci Graczkę, która właśnie strzela, kończy się amunicja. Zdarzenie to nie wpływa na atak, ale po jego zakończeniu broń wymaga przetadowania. Koszt: 1 PM.
- ◆ **NIEWYPAŁ:** Broń PG zaczyna się. Atak nie dochodzi do skutku. Naprawienie broni wymaga udanego testu **TECHNIKI** (długa akcja). Koszt: 3 PM.
- ◆ **REAKCJA:** W normalnych okolicznościach podczas walki PN nie mogą wykonywać reakcji. Mistrz Opowieści może nadać tę możliwość danemu PN w danej

rundzie. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby MO wydał wiele PM na wielu PN lub używał tej zdolności na jednym konkretnym przez wiele rund. Koszt: 1 PM.

- ◆ **UTRATA PRZEDMIOTU:** Jedna z PG upuszcza wybraną przez MO ważną rzecz. Koszt: 3 PM.
- ◆ **POSIŁKI:** Przeciwnicy otrzymują nieoczekiwane wsparcie. Mistrz Opowieści ustala szczegóły. Koszt: 1–3 PM (zależnie od rodzaju posiłków).
- ◆ **NIEWINNI W NIEBEZPIECZEŃSTWIE:** Niezwiązana z wydarzeniem osoba niespodziewanie wpada w kłopoty i potrzebuje pomocy. Czy PG jej pomoże? Koszt: 2 PM.
- ◆ **PRYWATNA SPRAWA:** Osobista perypetia jednej z PG wpływa na nią w wybrany przez MO sposób. Koszt: 1 PM.
- ◆ **GNIEW NATURY:** Niespodziewanie PG dostają się pod wpływ niebezpiecznych oddziaływań otoczenia. Mogą to być przewracające się kolumny albo lawina. Koszt: 1–3 PM (zależnie od stopnia zagrożenia).
- ◆ **MRO CZNY UMYSŁ:** Umysł jednej z PG tymczasowo ogarnia mroczna mania. Więcej szczegółów na ten temat podano w podręczniku źródłowym. Koszt: 1–3 PM.
- ◆ **MOC MROKU:** Niektóre talenty i zdolności mogą być aktywowane przez PN za pomocą PM. Więcej szczegółów na ten temat podano w podręczniku źródłowym. Koszt: zróżnicowany.



JEDNA, JEDYNA SZANSA

Z zasady PG ma tylko jedną szansę na powodzenie danej akcji. Po wykonaniu testu - i ewentualnym złożeniu modłów do danej Ikony - nie można podjąć kolejnej próby wykonania dokładnie tej samej czynności. Musisz w takim przypadku albo zmienić podejście do osiągnięcia celu, albo poczekać, aż okoliczności wyraźnie się zmienią. Niemniej nic nie stoi na przeszkodzie, by inna PG spróbowała wykonać to, co jej poprzedniczce się nie udało. Podczas walki (**Rozdział 3**) MO powinien podejść do tej reguły znacznie swobodniej, ale zachowując zdrowy rozsądek. Walka z samej swojej natury jest chaosem nieustannie zmieniających się okoliczności. Można powtarzać ataki na tego samego wroga runda za rundą, pod warunkiem, że za każdym razem opis będzie odnosił się do zmieniających się okoliczności. Dobrą praktyką jest odzwierciedlanie w opisach zmian, jakie zachodzą w działaniach i nastawieniu PA w warunkach dynamicznego pola bitwy.

MODYFIKACJE

Czasem może się zdarzyć, że sprzyjające okoliczności zapewnią dodatkowe kości do rzutu. Czasem będzie wprost przeciwnie, niesprzyjające okoliczności zmuszą was do zmniejszenia liczby kości w puli potrzebnej do sprawdzenia efektów działań PG. Czynniki te nazywają się modyfikatorami.

Modyfikator +1 oznacza dodanie jednej kości do rzutu, +2 to dwie dodatkowe kości itd. Modyfikator -1 obniża o jeden liczbę kości w puli, modyfikator -2 sprawia, że test trzeba wykonać dwiema kośćmi mniej, itd. Jeśli na jeden test wpływ ma kilka modyfikatorów, co może się zdarzyć, należy je zsumować. Modyfikatory +2 i -1 dają razem modyfikator +1.

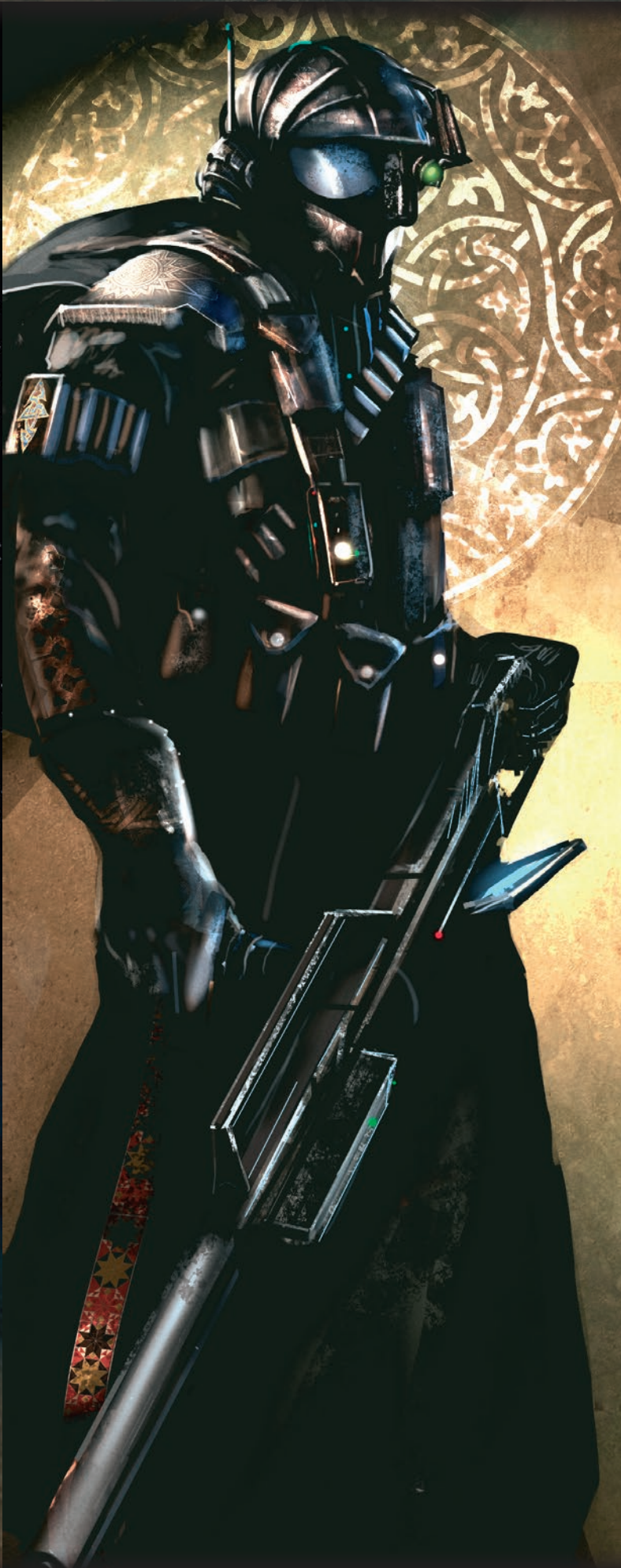


TABELA 2.2 - IKONY I UMIĘJŃNOŚCI

To, do której Ikony będziesz wznosić modły, zależy od testowanej umiejętności. Nie ma to wprawdzie żadnych mechanicznych skutków, ale stanowi ważny element narracji.

- ◆ DŹIN DANYCH: Postaniec
- ◆ DOWODZENIE: Sędzia
- ◆ TECHNIKA: Postaniec
- ◆ KRZEPA: Chłopiec Pokładowy
- ◆ MANIPULACJA: Kupiec
- ◆ MEDIKURGIA: Pani Łez
- ◆ MISTYCZNE MOCE: Bezoblicze
- ◆ NAUKA: Posłaniec
- ◆ ZNAJOMOŚĆ HORYZONTU: Wędrowiec
- ◆ PILOTAŻ: Ryzykant
- ◆ SPOSTRZEGAWCZOŚĆ: Ryzykant
- ◆ SZTUKA PRZETRWANIA: Wędrowiec
- ◆ UKRAJKOWOŚĆ: Bezoblicze
- ◆ WALKA DYSTANSOWA: Sędzia
- ◆ WALKA WRĘCZ: Tańcze (Tancerka/Tancerz)
- ◆ ZWINNOŚĆ: Tańcze (Tancerka/Tancerz)

Przykład

Drżącą ręką Sabah unosi swojego Vulkana i strzela do skrytobójczyń. Wartości **WALKI DYSTANSOWEJ** i **Sprawności** przepatrywaczki wynoszą odpowiednio 1 oraz 3, co daje jej łącznie 4 kości. Rzuca nimi, lecz nie wypada ani jedna szóstka. Bezgłośnie modlitwą prosi Sędzie, by poprowadziła jej pociski, po czym przerzuca kości. Sukces! Sabah zamyka oczy, a jej strzał trafia. Mistrz Opowieści zyskuje 1 PM.

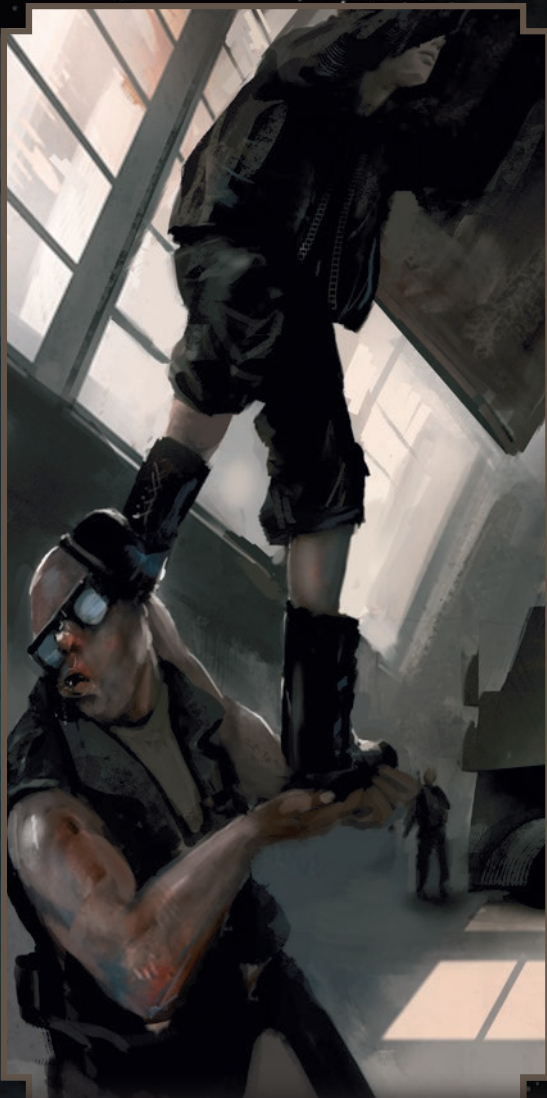
POSTACI NIEZALEŻNE A UMIĘJŃNOŚCI

Postacie Niezależne korzystają z umiejętności tak samo, jak Postacie Graczek. Mistrz Opowieści wykonuje za nie testy kośćmi, a jeśli uzna to za stosowne, może wydać PM, aby przerzucić wynik. Jednak testy kośćmi powinno się wykonywać tylko, jeśli akcje PN bezpośrednio dotyczą PG, na przykład gdy PN próbuje zaatakować albo uratować PG. Gdy PN wykonuje akcję, która nie ma bezpośrednich skutków dla żadnej PG, Mistrz Opowieści nie musi wykonywać testu i może decydować o powodzeniu takiej akcji wedle swego uznania.

TABELA 2.3 – PRAWDOPODOBIENSTWO POWODZENIA

Im większa liczba kości jest potrzebna do wykonania testu, tym trudniej oszacować szanse sukcesu. W poniższej tabeli pokazano prawdopodobieństwo powodzenia dla testów wykonywanych 1–10 kośćmi. Wartości w trzeciej kolumnie również przedstawiają szanse Sukcesu dla tego samego testu, ale połączonego z modlitwą do Ikon.

LICZBA KOŚCI	SZANSA POWODZENIA	Z MODLITWA
1	17%	31%
2	31%	52%
3	42%	67%
4	52%	77%
5	60%	84%
6	67%	89%
7	72%	92%
8	77%	95%
9	81%	96%
10	84%	97%



Modyfikatory wynikają z poniższych czterech czynników:

- ♦ posiadanego przez PG Sprzętu,
- ♦ trudności wykonywanej akcji,
- ♦ pomocy ze strony innych,
- ♦ modłów o opatrność i wcześniej złożonej ofiary dla Ikon.

⚙️ SPRZĘT

Używany sprzęt może zapewnić premię – zazwyczaj od +1 do +3. Opis broni oraz pozostałych elementów wyposażenia, które wykorzystywane są w scenariuszu zawartym w tej broszurze, zamieszczono w samym scenariuszu. Zapewniane przez sprzęt medikurgiczny modyfikatory do umiejętności **MEDIKURGIA** znajdziecie na str. 41. Kompletny wykaz broni i reszty wyposażenia znajduje się w źródłowym podręczniku do *Coriolisa*.

⚙️ TRUDNOŚĆ

Nie skupiajcie się na dokładnym określaniu trudności danej akcji – to nie jest najważniejsze. Łatwe czynności nie potrzebują testów, dopiero przy wymagających zadaniach testowanie umiejętności ma sens. Jednak czasami MO może chcieć podkreślić, iż pewne okoliczności ułatwią wykonanie zadania, podczas gdy inne utrudnią je. Przydatne podpowiedzi podano w **Tabeli 2.4**.

Reguły dotyczące walki (**Rozdział 3**) przewidują różne modyfikatory – na przykład wynikające z tego, że PG czeka w zasadzce na przeciwniczkę, albo z odległości między PG a celem, który zamierza trafić.

⚙️ POMOC INNYCH

PG i PN mogą udzielić pomocy w trakcie wykonywania danej czynności (pamiętając o tym, że muszą mieć co najmniej 1 poziom w testowanej umiejętności, jeżeli test dotyczy umiejętności zaawansowanej). Muszą zadeklarować taką chęć, zanim wykonany zostanie jakikolwiek rzut. Co więcej, ich pomoc musi mieścić się w ramach fabuły – pomagająca osoba musi mieć realną szansę wpłynięcia na działania (ciężko jest przecież pomóc np. w wyważeniu drzwi, gdy ktoś znajduje się w innym budynku). Ostatnie słowo w tej kwestii należy do MO. Jeśli pomocy udziela więcej Postaci, każda zapewnia modyfikator +1. Naraz można otrzymać pomoc od nie więcej niż 3 Postaci, co oznacza, że maksymalna wartość modyfikatora za pomoc innych wynosi +3.

Walka: Pomoc w wykonaniu długiej akcji liczy się jako długa akcja. Udzielenie pomocy w normalnej albo krótkiej akcji to normalna akcja.

Dowodzenie: Umiejętność **DOWODZENIE** (str. 23) może posłużyć do udzielania efektywniejszej pomocy. Zamiast automatycznego +1, dowodząca Postać zapewnia modyfikator równy liczbie szóstek uzyskanych w wykonanym przez nią teście **DOWODZENIA** – oczywiście, jeśli dowodzony

zdecyduje się wykonać otrzymany rozkaz. Dowodzenie w walce to zawsze normalna akcja. Postacie Niezależne mogą pomagać sobie nawzajem tak samo, jak PG. Traktowanie PN jako grup (a nie jako jednostek) to sprytny sposób na zapanowanie nad ich dużą liczbą podczas walki.

AKCJE RÓWNOCZESNE

Nie można udzielać sobie nawzajem pomocy, jeśli wykonuje się akcje równoczesne, czyli kiedy więcej niż jedna PG lub PN wykonują tę samą akcję w tym samym czasie – na przykład przy próbie przemknięcia niepostrzeżenie obok strażnika (**UKRADKOWOŚĆ**) albo gdy grupa wpada w zasadzkę (**SPOSTRZEGAWCZOŚĆ**). W takich sytuacjach każda zaangażowana Postać wykonuje testy osobno.

Niektóre umiejętności pozwalają „podzielić się” sukcesem z inną Postacią w przypadku wyjątkowo pomyślnych rzutów, dzięki czemu ta Postać nie musi wykonywać testu. Można w ten sposób wspomóc także osobę, której rzut się nie powiódł.

TESTY PRZECIWSTRAWNE

Czasem szóstka to nie wszystko. Niektóre testy – zwane testami przeciwnymi – wymagają dodatkowo przebiccia wyników rzutów przeciwnika. Powodzenie w takim teście wymaga wyrzucenia większej liczby szóstek od tej wyrzuconej przez stronę przeciwną. Każda szóstka uzyskana przez przeciwniczkę anuluje jedną z tych uzyskanych przez was. Podczas rozstrzygnięcia rzutów przeciwnych tylko strona atakująca może zanosić modły do Ikon. W niektórych sytuacjach obie strony konfrontacji porównywać będą te same umiejętności, a w niektórych – inne. Testy **MANIPULACJI** i **UKRADKOWOŚCI** zawsze wymagają rzutów przeciwnych. Mistrz Opowieści może również odwołać się do rzutu przeciwnego w innych sytuacjach – np. przeciwny test **KRZEPY** pozwoli rozstrzygnąć pojedynek siłowania się na rękę.

Walka: W walce (**Rozdział 3**) rzuty przeciwny liczą się jako akcja wyłącznie dla strony atakującej, nie dla broniącej.

UMIEJĘTNOŚCI OGÓLNE

Poniższa sekcja poświęcona jest ośmiu umiejętnościom ogólnym, z których mogą korzystać wszystkie Postacie – tak Gracze, jak i Niezależne. Choć w opisie każdej z nich podano przykładowe skutki porażki, a także sukcesu i ekstremalnego sukcesu, w każdej sytuacji o szczegółach decyduje MO. Wyjątkiem od tej reguły są **WALKA WRĘCZ** oraz **WALKA DYSTANSOWA** – dokładne informacje na temat konsekwencji różnych stopni powodzenia znajdują się w **Rozdziale 3**.

ZERO KOŚCI

Jeśli modyfikatory zredukują liczbę przysługujących wam w rzucie kości poniżej jednej – rzucicie dwiema kośćmi. Pomyślne przejście testu wymagać będzie wyrzucenia dwóch szóstek. Trudne, ale nie niemożliwe!

TABELA 2.4 – TRUDNOŚĆ

CZYNNOSĆ	MODYFIKATOR
Banalna	+3
Łatwa	+2
Prosta	+1
Normalna	0
Wymagająca	-1
Trudna	-2
Szaleństwo	-3



Przykład

Nieco później Sabah próbuje zgubić ścigających ją ludzi. W akcie desperacji postanawia przedostać się na drugą stronę muru. Będzie to dla niej próba **ZWINNOŚCI**. Mistrz Opowieści decyduje, że zadanie jest trudne (-2). Choć jej **SPRAWNOŚĆ** i **ZWINNOŚĆ** wynoszą kolejno 3 i 1, po zastosowaniu modyfikatora -2 Sabah będzie rzucać tylko 2 kośćmi.

Przykład

Inny przepatrywacz, Wali, postanawia pomóc przyjaźniółce przebyć mur. Dzięki temu Sabah otrzyma 1 dodatkową kość do rzutu.





ZWINNOŚĆ (SPRAWNOŚĆ)

Testy dotyczące skakania, wspinaczki, biegu oraz wszystkich innych czynności wymagających szybkości i koordynacji opierają się na **ZWINNOŚCI**.

⚙️ PORAŻKA

Postać upada albo potyka się i nie osiąga zamierzonego celu. Choć zależy to od okoliczności, jest duża szansa, że zrobi sobie krzywdę. Więcej o obrażeniach spowodowanych upadkiem przeczytacie na str. 43.

⚙️ SUKCES

Postaci udaje się wykonać manewr. Ledwo.

⚙️ EKSTREMALNY SUKCES

Zaplanowaną czynność Postać wykonuje bezbłędnie, a jej efekty przerastają oczekiwania, zapewniając dodatkowe korzyści, na przykład pomoc towarzyszowi bądź przeszkodzenie nieprzyjacielowi. O szczegółach decyduje MO.

KRZEPA (SIŁA)

Podniesienie ciężaru, przeniesienie rannej towarzyszki czy ręczne zamknięcie śluzy powietrznej w trakcie dekompresji to sytuacje, w których próbie poddawana jest **KRZEPA**. Kiedy Postać próbuje zmoc przeciwnika – na przykład siłując się z nim na rękę – konieczny będzie rzut przeciwstawny.

⚙️ PORAŻKA

Postać daje z siebie wszystko, ale to i tak za mało. Czy jest jakiś inny sposób?

⚙️ SUKCES

Postać stawia czoła wyzwaniu, choć niewiele brakowało.

⚙️ EKSTREMALNY SUKCES

Nie tylko wyzwanie nie sprawia Postaci problemu, ale i dostarcza dodatkowych, niespodziewanych korzyści – może to być ranienie rywalki, pomoc towarzyszowi czy odkrycie nowej drogi bądź sposobu zrobienia czegoś.

UKRADKOWOŚĆ (SPRAWNOŚĆ)

Przekradanie się za linie wroga często jest rozwiązaniem znacznie lepszym od konfrontacji. Kiedy Postać próbuje przekraść się niezauważenie, wykonać atak z zaskoczenia albo przygotować zasadzkę (patrz **Rozdział 3**), będzie korzystała z **UKRADKOWOŚCI**. W teście tej umiejętności wasz rzut będzie przeciwstawny rzutowi na **SPOSTRZEGAWCZOŚĆ** przeciwnika.

⚙️ PORAŻKA

Nieprzyjaciel zdołał wykryć obecność Postaci, która traci element zaskoczenia.

☼ SUKCES

Postaci udało się uniknąć wykrycia, ale nie obyło się bez nadłożenia drogi. Przeciwnicy mogą też zacząć podejrzewać, że coś jest nie tak, i wzmóc czujność.

☼ EKSTREMALNY SUKCES

Postać podchodzi nieświadomych niczego wrogów bezgłośnie i niezauważenie niczym okryty nocą cień. Jeśli bezpośrednio po teście **UKRADKOWOŚCI** wyprowadzi atak z zaskoczenia, wykonuje go z modyfikatorem +2.

MANIPULACJA (OSOBOWOŚĆ)

Kłamstwa, perswazja, straszenie, zauroczenie i uwodzenie – to różne sposoby na sprawienie, by ktoś widział rzeczy w pożądanym sposób. Aby taka próba wpłynięcia na kogoś powiodła się, Postać musi pokonać przeciwniczkę w teście przeciwstawnym (patrz str. 19) **MANIPULACJA** kontra **MANIPULACJA**. Pula kości modyfikowana jest przez różne okoliczności (patrz niżej) i Reputację Postaci (patrz str. 22).

☼ PORAŻKA

Przeciwniczka nie słucha Postaci ani nie ulega żadnym naciskom. Może nawet zaatakować, jeśli Postać dała jej odpowiednio dobry powód.

☼ SUKCES

Nawet jeśli przeciwniczka przystanie na żądania, może ocze kiwać czegoś w zamian – MO decyduje, co to jest. Wy zaś możecie albo przyjąć tę propozycję, albo odpuścić sprawę.

☼ EKSTREMALNY SUKCES

Przeciwniczka Postaci jest tak poruszona siłą jej osobowości, że przystaje na wszystkie propozycje, nie prosząc o nic w zamian. Graczka może też spowodować utratę Punktów Umysłu (patrz str. 38) przeciwniczki w liczbie wyrzuconych przez nią szóstek.

OKOLICZNOŚCI

Ponieważ łatwość, z jaką przyjdzie wam skuteczne użycie **MANIPULACJI**, zależy od różnych czynników, w teście tej umiejętności każda z poniższych okoliczności zapewnia modyfikator +1.

- ◆ PG ma jednoznaczną przewagę nad przeciwniczką.
- ◆ To, co proponuje PG, nie wiąże się z żadnym ryzykiem dla przeciwniczki.
- ◆ Przeciwniczka jest ranna.
- ◆ W przeszłości przeciwniczka otrzymała od PG pomoc.
- ◆ Propozycja jest przekonująca (decyduje MO).

Każda z poniższych okoliczności natomiast nakłada na test modyfikator -1.

- ◆ Przeciwniczka ma jednoznaczną przewagę nad PG.
- ◆ To, co proponuje PG, wiąże się z kosztami lub ryzykiem dla przeciwniczki.
- ◆ Pomagając PG, przeciwniczka niczego nie zyska.
- ◆ Bariera komunikacyjna utrudnia wzajemne porozumienie.
- ◆ Przeciwniczka znajduje się w dystansie krótkim albo dalej (str. 30).

WALKA WRĘCZ (SIŁA)

Trzeci Horyzont to miejsce pełne przemocy. Prędzej czy później Postaciom przyjdzie walczyć o swoje życie. Zarówno atakując kogoś w bezpośrednim dystansie, jak i broniąc się przed cudzą agresją, PG polegają będą na **WALCE WRĘCZ**. Więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w części **Walka wręcz** w **Rozdziale 3**.

Broń: Walcząc w dystansie bezpośrednim, można korzystać z różnych rodzajów broni. Może to być wszystko, od prostego majchra albo jakiegoś ciężkiego przedmiotu, po tak wyszukany oręż jak noże dura czy miecze merkuriowe. Broń ułatwia trafienie wroga i zwiększa zadawane obrażenia. Więcej na ten temat znajdziecie w **Rozdziale 3**.

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (BYSTROŚĆ)

Postacie Graczek w Trzecim Horyzoncie są albo czujne, albo martwe. Ze **SPOSTRZEGAWCZOŚCI** będzie trzeba skorzystać, by zorientować się, że coś bądź ktoś próbuje się podkraść do PG (rzut przeciwstawnym). Umiejętność okaże się także przydatna, gdy PG dostrzeże kogoś w oddali i zechce poznać więcej szczegółów.

☼ PORAŻKA

PG nie potrafi się zorientować, czym jest to, co widzi, albo dochodzi do błędnych wniosków (decyduje MO).

☼ SUKCES

PG wie, co widzi, ale nie jest w stanie dostrzec zbyt wielu szczegółów. Mistrz Opowieści podaje prawdziwy, lecz lakoniczny opis.

☼ EKSTREMALNY SUKCES

PA widzi wszystko wyraźnie. Jeśli to przeciwniczka, to zauważa także jej słabość, a jeśli przeszkoda, odkrywa drogę pozwalającą ją ominąć.

REPUTACJA

Wartości Reputacji PG i Reputacji jej potencjalnej przeciwniczki wpływają na test **MANIPULACJI**. Jeśli Reputacja PG ma większą wartość, zyskuje ona modyfikator +1 za każdy poziom, o który przewyższa Reputację przeciwnika. Jeśli zaś to przeciwniczka cieszy się większą sławą, PG otrzymuje modyfikator -1 za każdy poziom różnicy. Reputacja, rzecz jasna, wpływa wyłącznie na rzuty dotyczące sytuacji, w których status społeczny jest istotny. Ostateczna decyzja w tej kwestii należy do MO.

MANIPULOWANIE GRUPAMI

Kiedy PG korzysta z **MANIPULACJI**, by wpłynąć na grupę ludzi, zwykle wchodzi w interakcję z jej przywódczynią lub przedstawicielem. Trzeba pamiętać, że wyraźna przewaga (do takich zalicza się przewaga liczebna) zapewnia modyfikator +1. Jeśli PG uda się osiągnąć porozumienie z tą osobą, grupa zwykle je zaakceptuje. Jeżeli grupa nie ma widocznej liderki ani reprezentantki, sytuacja komplikuje się – każda z przeciwniczek będzie działała niezależnie.

NIE RZUCAJCIE NA PRZESZUKIWANIE

W *Coriolisie* znalezienie ukrytych przedmiotów, drzwi czy wskazówek nie wymaga rzucania kośćmi. Jeśli wasz opis pokaże MO, że wasze Postacie szukają w odpowiednim miejscu, powinien pozwolić im to odnaleźć. Oczywiście, o ile w ogóle da się to znaleźć.

WALKA DYSTANSOWA (SPRAWNOŚĆ)

Walka to brudny interes. Najłatwiej zachować czyste ręce, trzymając wrogów na odległość. Czy to przy pomocy pistoletu Vulkan, karabinka akceleracyjnego, czy rzucanego noża, PG będą wykorzystywać **WALKĘ DYSTANSOWĄ** (patrz **Rozdział 3**). Umiejętność ta będzie także wykorzystywana podczas obsługi strzeleckiej broni pokładowej oraz odpalania torped. Więcej na ten temat znajdziecie w podręczniku źródłowym do *Coriolisa*.

Broń: Broń dystansowa wchodzi w skład sprzętu PG – podobnie jak broń biała w walce wręcz, zapewnia jej premię do rzutu. Różnica jest taka, że aby użyć tej umiejętności, PG musi posiadać broń pozwalającą na prowadzenie walki na odległość. W podręczniku źródłowym opisano wiele różnych rodzajów takiego oręża.

SZTUKA PRZETRWANIA (BYSTROŚĆ)

Przetrwanie w nieprzyjaznych krainach Trzeciego Horyzontu nie jest łatwe. Należące do niego światy oferują wszystkie możliwe typy terenu, od parnych dżungli oraz skutych lodem tundur po niebosiężne góry i bezdenne oceany. **SZTUKA PRZETRWANIA** odzwierciedla umiejętności budowania schronienia, znajdowania wody i jadalnych roślin, wyznaczania kierunków za pomocą gwiazd, ale też zastawiania prostych pułapek, łowienia ryb czy polowania. Testy **SZTUKI PRZETRWANIA** będą towarzyszyć każdej podróży przez bezdroża różnych światów.

☠ PORAŻKA

PG gubi się albo nie jest w stanie znaleźć czystej wody ani pożywienia.

☠ SUKCES

PG znajduje drogę, wodę pitną i jedzenie, albo udaje jej się zamajstrować prowizoryczne schronienie.

☠ EKSTREMALNY SUKCES

PG odkrywa drogę na skróty, zdobywa wodę i pożywienie nie tylko dla siebie, ale i dla IK6 innych osób, albo buduje schronienie, które będzie można jeszcze kiedyś wykorzystać.



UMIEJĘTNOŚCI ZAAWANSOWANE

W tej sekcji omówiono osiem umiejętności zaawansowanych. Wymagają one specjalnego szkolenia – jeśli poziom biegłości w danej umiejętności zaawansowanej wynosi zero, nie można wykonać testu, a próba podjęcia się danej czynności automatycznie kończy się niepowodzeniem. Podobnie jak w przypadku przedstawionych wcześniej umiejętności ogólnych, w poniższych opisach również znajdziecie informacje o przykładowych konsekwencjach porażki, sukcesu i ekstremalnego sukcesu. Tu także o szczegółach będzie decydować MO.

DOWODZENIE (OSOBOWOŚĆ)

PG dowodzą statkiem albo oddziałem. Gdy sprawy przybierają gorszy obrót, to na ich barkach spoczywa brzemię decyzji. Jednocześnie zawsze działają ze świadomością, że ich siłą są ludzie. Rozumieją, że ich nadrzędnym zadaniem jest sprawić, żeby każdy wyrzesał z siebie jak najwięcej. W jedności siła.

Podczas walki w przestrzeni kosmicznej **DOWODZENIEM** rządzą inne zasady, jednak umiejętności tej możecie używać za każdym razem, gdy PG pomaga innym (patrz str. 38). Dodatni modyfikator, który PG swoją zdolnością zapewnia innej osobie, równy jest liczbie szóstek w teście **DOWODZENIA**. Rzecz jasna, efekt ten działa, o ile ta osoba wykonuje otrzymane rozkazy. Innym zastosowaniem **DOWODZENIA** jest pomoc w odzyskaniu Punktów Umysłu (PU). Więcej o tym przeczytacie w **Rozdziale 3**.

ZNAJOMOŚĆ HORYZONTU (OSOBOWOŚĆ)

PG to nierzadko osoby, które posiadły dar mądrości i zrozumienia wielu zagadnień. Dzięki dogłębnym studiom nieobce im jest bogactwo kulturowe ludów Horyzontu, w tym ich tradycje, religie oraz przesady. Posiadają także wiedzę o zwierzętach oraz roślinach występujących na różnych planetach. Udany test **ZNAJOMOŚCI HORYZONTU** pozwoli przypomnieć sobie ważne szczegółowe informacje, na przykład rytuał powitalny Sogojów z planety Kua, szlaki handlowe przecinające równiny Salam na Algolu, albo czy bokora można odpędzić, recytując święte słowa. Stare księgi, bazy danych oraz infologi Fundacji mogą okazać się bardzo przydatne w takich sytuacjach – dostęp do nich zapewnia dodatni modyfikator.

☸ PORAŻKA

PG nie wie albo myli się (MO podaje nieprawdziwe informacje).

☸ SUKCES

Wiedza PG jest niepefna. Mistrz Opowieści udziela prawdziwych, lecz lakonicznych informacji.

☸ EKSTREMALNY SUKCES

Ten temat PG zna lepiej niż swoją rodzinę, a jej wiedza zapewnia dodatkowe korzyści.

DŹIN DANYCH (BYSTROŚĆ)

Terminale, sensory, czujniki oraz zaawansowane systemy danych to proza życia w Trzecim Horyzoncie. Choć większość komputerów sterowana jest głosem, panele dotykowe, rysiki cyfrowe czy cybernetyczne implanty również nie należą do rzadkości. Większość ludzi w Horyzoncie potrafi posługiwać się podstawowymi systemami danych, jednak zaawansowane operacje wymagają „magii” **DŹINA DANYCH** (i udanego testu tej umiejętności). Wejście do zabezpieczonego systemu, modyfikacja kodu lub napisanie nowego, ochrona przed oprogramowaniem szpiegującym oraz atakami memetycznymi to przykłady wyzwiań, którym można podołać dzięki tej umiejętności. Innym jej zastosowaniem jest obsługa czujników i podsystemów statku (więcej na ten temat w podręczniku źródłowym do *Coriolisa*).

☸ PORAŻKA

Coś idzie nie tak, a rezultat jest odwrotny do zamierzonego.

☸ SUKCES

Wprawdzie PG udaje się uzyskać zamierzony efekt, ale trwa to dłużej i wiąże się z nowymi komplikacjami.

☸ EKSTREMALNY SUKCES

PG osiąga nie tylko pożądaną rezultat, ale i dodatkowe korzyści (szczegóły określa MO).

MEDIKURGIA (BYSTROŚĆ)

Posiadanie tej umiejętności oznacza biegłość w sztuce uzdrawiania, opieki nad chorymi i leczenia mentalnych przypadłości. Co wprawniejsze w **MEDIKURGII** osoby wykonują też zabiegi kosmetyczne oraz modelowania bionicznego. Medikurdy potrafią się także odnaleźć w ambulatorium oraz wiedzą, jak korzystać z oktochirurgów, apteczek i zestawów pourazowych.

Podstawowym zastosowaniem **MEDIKURGII** jest stabilizowanie oraz leczenie rannych (więcej informacji znajdziecie w **Rozdziale 3**). Ponadto może ona pomóc w odzyskaniu Punktów Umysłu (PU) lub stawianiu diagnoz – na przykład w rozpoznaniu zatrucia, uzależnienia od substancji czy objawów zaburzeń mentalnych.

☸ PORAŻKA

PG nie ma pojęcia, co dolega pacjentowi, albo stawia złą diagnozę (MO podaje fragmentaryczne lub nieprawdziwe informacje).



☼ SUKCES

PG ma dość dobre wyobrażenie na temat tego, co może być problemem. Mistrz Opowieści udziela prawdziwych, lecz lakonicznych informacji.

☼ EKSTREMALNY SUKCES

PG stawia znakomite rozpoznanie, a w procesie diagnozy przypomina sobie dodatkowo kilka przydatnych informacji.

MISTYCZNE MOCE (OSOBOWOŚĆ)

Na przestrzeni ostatnich lat zaczęło pojawiać się coraz więcej doniesień o mistykach i mistyczkach – osobach posiadających szczególne moce. Na reakcję nie trzeba było długo czekać. W kręgach religijnych osoby obdarzone mocami mistycznymi albo mordowano, albo czczono jako osoby zwiastujące Ikony – zależnie od zapatrywań danego kultu. Na „Coriolisie” dzienniki informacyjne Biuletynu donosiły o posiedzeniach najwyższych dygniterek i dygnitarzy Rady, debatujących nad prawdziwością mistycznych mocy.

Każdy rodzaj mistycznej mocy liczy się jako osobny talent, co opisano szerzej w **Rozdziale 4** podręcznika źródłowego do *Coriolisa*. Kiedy PG aktywuje moc, graczka wykonuje test **MISTYCZNYCH MOCY**. Za każdą aktywację MO zyskuje 1 PM.

☼ PORAŻKA

Coś poszło nie tak, moc nie zadziałała zgodnie z oczekiwaniami – PG uzyskuje nieprawdziwe informacje albo wywołuje inny niepożądany efekt (MO ustala szczegóły).

☼ SUKCES

PG olbrzymim wysiłkiem woli skupia się i aktywuje moc.

☼ EKSTREMALNY SUKCES

Mistyczne energie pulsują rytmicznie i płyną przez ciało Postaci. Moc zostaje aktywowana, a ponadto wyzwolone zostają nieoczekiwane, lecz pozytywne efekty (szczegóły ustala MO).

PILOTAŻ (ZWINNOŚĆ)

Dobry pilot stanowi jedność ze swoim pojazdem. PG prowadzi setki ton metalu przez Mrok. Przebijają ściany lodowatych wichrów i rozszalałych burz piaskowych. Nade wszystko jednak prawdziwi piloci z krwi i kości dbają o to, by wszyscy przeżyli i mogli opowiadać o niezwykłych wspólnych przygodach. Do obsługi wszystkiego – od lekkiego i zwinnego skutera grawitonowego po najcięższe międzygwiazdne frachtowce – wykorzystuje się umiejętność **PILOTAŻU**. Reguły dotyczące stosowania **PILOTAŻU** podczas bitwy kosmicznej zamieszczono w **Rozdziale 7** źródłowego podręcznika do *Coriolisa*. Umiejętność ta stosowana jest również w przypadku prowadzenia zwykłego pojazdu, którym wykonuje się niebezpieczny manewr.

☼ PORAŻKA

Nie udało się. W zależności od okoliczności konsekwencje mogą wahać się od upokorzenia po spotkanie z ostatecznością.

☼ SUKCES

Manewr udaje się na styk.

☼ EKSTREMALNY SUKCES

Manewr wykonany zostaje bezbłędnie, owocując przy okazji nieoczekiwanymi, ale pozytywnymi efektami. O szcze-

gółach decyduje MO, ale przykładem takiego wyjątkowo skutecznego manewru może być stworzenie przeszkody dla przeciwników, które ścigają PG.

NAUKA (BYSTROŚĆ)

Prócz wykształcenia akademickiego i znajomości tradycji naukowych, PG mogą dysponować obszerną wiedzą z różnych dziedzin – od astrofizyki, przez geochemię i bionikę, po socjoarytmetykę. Test **NAUKI** pomoże ustalić, czy PG jest w stanie rozwiązać problem wymagający naukowej wiedzy; może to być dokonanie obliczeń niezbędnych do udanego skoku przez Portal czy określenie najlepszego miejsca na poszukiwanie złóż ksenonu pod wieczną zmarzliną megaplanety. Jeśli PG posiada dostęp do odpowiednich baz danych, graczka otrzymuje dodatni modyfikator.

⚙️ PORAŻKA

PG nie ma pojęcia albo myli się (MO podaje nieprawdziwe informacje).

⚙️ SUKCES

Wiedza PG jest niepełna. Mistrz Opowieści udziela prawdziwych, lecz lakonicznych informacji.

⚙️ EKSTREMALNY SUKCES

PG zna ten temat lepiej niż swoją rodzinę, a wiedza zapewnia jej dodatkowe korzyści.

TECHNIKA (BYSTROŚĆ)

Wielu może i nie odróżnia cudów techniki od magii, ale dla Postaci z tą umiejętnością te pierwsze zdają się nie mieć żadnych tajemnic. Umiejętność ta jest ważna zawsze, gdy PG ma do czynienia z urządzeniami, maszyną, elektroniką oraz materiałami wybuchowymi. Odzwierciedla zmysł złotej rączki, sprawnego praktyka, który potrafi naprawić wszystko – od byle gadżetu po statek kosmiczny (**Rozdział 7** podręcznika źródłowego do *Coriolisa*). Może się okazać, że **TECHNIKA** posłuży jako narzędzie destrukcji, gdy PG użyje jej, aby coś wybuchło.

⚙️ PORAŻKA

Coś idzie nie tak, a rezultat jest odwrotny do zamierzonego.

⚙️ SUKCES

Wprawdzie PG udaje się uzyskać zamierzony efekt, ale trwa to dłużej i wiąże się z nowymi komplikacjami.

⚙️ EKSTREMALNY SUKCES

PG osiąga nie tylko pożądany rezultat, ale i dodatkowe korzyści (szczegóły określa MO).



POZNAWANIE TAJEMNIC ARTEFAKTÓW

Podczas przygód w Trzecim Horyzoncie możecie natrafić na obce artefakty. Zrozumienie przeznaczenia i działania każdego z nich wymaga odpowiedniego poziomu wiedzy – konkretnych umiejętności albo talentów. Aby móc użyć takiego artefaktu, trzeba zdać test **NAUKI** (nawet jeśli dzięki swojej wiedzy spoza świata gry wiecie, czym dana rzecz jest, Postacie nie uzyskują nagle dzięki temu wiedzy objawionej). Każdej PG przysługuje jedna próba. Jeśli się ona nie powiedzie, Postać musi zebrać więcej informacji albo poczekać, aż ktoś inny (PG albo MO) wyjaśni jej, z czym ma do czynienia.





ROZDZIAŁ 3

WALKA

Kim byli, nie wiadomo. Nie znamy ich imion, wieku ani nawet płci. A mimo to Nieznani Legioniści są bodajże najstynniejszymi żołnierzami Horyzontu. Oddawszy życie podczas niestawnej operacji Tahura, Nieznani Legioniści stali się symbolem ostatecznej ofiary. Dla jednych są symbolem świętym, a dla innych – symbolem obłędu wojny.

WOJNA I KONFLIKT, CC12-56 – Ebrahim Kaakraawala

Trzeci Horyzont jest olbrzymim tygłem kultur i zwaśnionych potęg zawzięcie dążących do kosmicznej dominacji. Nierzadko więc leje się krew. To tylko kwestia czasu, zanim PG znajdą się na czyimś celowniku albo w sytuacji, z której jedyne wyjście będzie wymagało sięgnięcia po broń.

Pamiętajcie jednak, że w *Coriolisie* walka to poważna sprawa i może skończyć się dla PG fatalnie. Zanim więc uciekniesz się do przemocy, zadaj sobie pytanie: „Czy naprawdę warto?”.

RUNDY I INICJATYWA

Walka rozpoczyna się w chwili, gdy zaatakujesz przeciwnika albo gdy ktoś zaatakuje ciebie. Pierwsze, co należy w takiej sytuacji zrobić, to ustalić wartość Inicjatywy. Nie testuj żadnych umiejętności, dopóki tego nie zrobisz.

☼ WARTOŚĆ INICJATYWY

Każda Postać uczestnicząca w walce (dobrowolnie czy nie) wykonuje rzut jedną kością - wynik jest wartością jej Inicjatywy. Wszystkie kości Inicjatywy powinny zostać na stole na czas walki. Za Postacie Niezależne rzut wykonuje MO. Wartości Inicjatywy wszystkich walczących - od najwyższej do najniższej - ustalają kolejność wykonywania tur. W wypadku remisów należy wykonać dodatkowy rzut, bez modyfikatorów - niech zdecyduje szczęście. Kiedy wszystkie walczące Postacie wykonają swoje akcje, dana runda dobiega końca i zaczyna się następna. Rzut na Inicjatywę wykonuje się tylko w pierwszej rundzie walki. Choć wynik tego rzutu zostanie zachowany na całą potyczkę, w jej trakcie wartość Inicjatywy może ulegać zmianom.

Czas: Jedna runda walki w świecie gry trwa około 10–20 sekund.

Grupy PN: W przypadku grup Postaci Niezależnych mających te same statystyki MO może wykonać jeden rzut kością Inicjatywy dla wszystkich naraz. Każda z PN będzie wykonywać swoje akcje w tej samej turze, jednak kolejność poszczególnych PN zależy od MO.

☼ PODNOSZENIE INICJATYWY

W toku walki nigdy nie ponawia się rzutu na Inicjatywę. Niemniej można podnieść jej wartość na kilka sposobów.

- ◆ Atak z zaskoczenia (patrz **Ukradkowe ataki i zasadzki**, str. 31) zapewnia +2 do wartości Inicjatywy w pierwszej (tylko) rundzie. Talent Zaprawienie w boju pozwala wykonać rzut na Inicjatywę dwiema kośćmi (zamiast jedną) i wybrać lepszy rezultat.
- ◆ Można przeznaczać dostępne akcje na zajęcie lepszej pozycji, która pozwoli podnieść Inicjatywę PG. Nowa wartość Inicjatywy zaczyna obowiązywać od następnej rundy i może zmienić kolejność rund na całą dalszą walkę.

- ◆ Broń może zapewnić tymczasową premię do Inicjatywy. Aby uzyskać premię z danej broni, trzeba zadeklarować atak daną bronią. Po takiej deklaracji w danej turze nie można już zmienić broni i trzeba zaatakować bronią, z której premii się skorzystało. Można też nie wykonać żadnej akcji.

☼ OBNIŻANIE INICJATYWY

W swojej turze, zamiast wykonywania akcji, można obniżyć swoją Inicjatywę o dowolną wartość. Z punktu widzenia narracji oznacza to, że PG obserwuje rozwój wydarzeń. Kiedy ponownie nadejdzie jej kolej (wyznaczona obniżoną wcześniej Inicjatywą), może albo włączyć się do akcji, albo znów obniżyć swoją Inicjatywę, by wyczekać dogodniejszego momentu do działania. Obniżona Inicjatywa zatrzymuje się na nowej wartości już do końca walki – nie można przywrócić jej początkowej, wyższej wartości.

Efekty niektórych ataków mogą pozwolić na obniżenie Inicjatywy wrogich istot.

AKCJE

Kiedy nadchodzi tura danej PG, może ona wykonywać akcje. Ma do wyboru cztery ich rodzaje: długie, normalne, krótkie i darmowe.

☼ PUNKTY AKCJI

W każdej turze Postać ma do wydania 3 Punkty Akcji (PA).

Długa akcja będzie kosztować wszystkie 3, normalna – 2, a krótka – 1. Akcja darmowa nie wymaga poświęcania żadnych PA.

W jednej turze można zatem wykonać albo trzy szybkie akcje, albo jedną normalną akcją i jedną krótką akcją, albo jedną długą akcją. Darmowych akcji można wykonać dowolną liczbę. Zazwyczaj wszystkie swoje akcje PG będzie wykonywać w swojej turze. Wyjątkiem od tej reguły są reakcje (patrz **Reakcje**, str. 30). Liczba posiadanych PA regeneruje się na początku nowej rundy, zanim ktokolwiek wykona jakąkolwiek akcję.

DŁUGIE AKCJE (3 PA)

- ◆ oddanie mierzonego strzału
- ◆ strzelanie seriami
- ◆ udzielenie pierwszej pomocy
- ◆ majstrowanie przy urządzeniu
- ◆ aktywacja mistycznej mocy

NORMALNE AKCJE (2 PA)

- ◆ atak na krótkim dystansie
- ◆ oddanie strzału
- ◆ przeładowanie broni
- ◆ taranowanie pojazdem

KRÓTKIE AKCJE (1 PA)

- ◆ krótki sprint (zwykle 10 m)
- ◆ osłonięcie się
- ◆ podniesienie się z podłoża
- ◆ dobyte broni
- ◆ podniesienie przedmiotu
- ◆ osłona na krótkim dystansie
- ◆ atak okazyjny na krótkim dystansie
- ◆ strzał z biodra
- ◆ warta ogniowa
- ◆ wejście do pojazdu
- ◆ uruchomienie pojazdu
- ◆ prowadzenie pojazdu

DARMOWE AKCJE (0 PA)

Darmowe akcje tak naprawdę nie są akcjami – to zwykle pasywne rzuty kośćmi.

- ◆ testowanie pancerza
- ◆ bycie stroną broniącą się w teście przeciwstawnym
- ◆ krótka wiadomość (okrzyk)

**Przykład**

W sercu kuańskiej dżungli Sabah atakuje wojownika Sogojów. RzUCA na Inicjatywę - 6 oczek! NÓZ DURA zapewnia dodatkowo +1 do Inicjatywy, więc jej ostateczna wartość wynosi 7. W tej rundzie Sabah pierwsza wykona akcję! Ponieważ wykorzystała premię z noża, musi w tej rundzie wykonać atak, korzystając z tej właśnie broni.



TABELA 3.1 – PUNKTY AKCJI

AKCJA	PUNKTY AKCJI
Długa	3
Normalna	2
Krótka	1
Darmowa	0



TESTY GRUPOWE DLA POSTACI NIEZALEŻNYCH

Ataki grupy współdziałających ze sobą PN mogą być rozstrzygane jednym rzutem – to znacznie wygodniejsze niż turlanie kostką dla każdej z nich z osobna. Rozwiązanie to działa tak jak Pomoc innych (str. 18): każda kolejna osoba zapewnia modyfikator +1 do ataku, ale maksymalnie +3.

Przykład

Sabah jest poturbowana, a jej przyjaciel Wali próbuje jej pomóc przy użyciu medserum. Nie ma w tym zbyt dużo doświadczenia (MEDIKURGIA 2), ale na szczęście z pomocą przychodzi mu Cillah (MEDIKURGIA 2). Kiedy Wali testuje swoją MEDIKURGIĘ, pomoc towarzyszyki zapewnia mu modyfikator +1, a medserum - kolejne +1. Wspólny trud ratowania Sabah wymaga od obojga poświęcenia długiej akcji.

MAPY BITEWNE

Dostępne na stronie wydawnictwa pliki PDF z mapami bitewnymi pustyni i bazaru pomogą wam w wiernym zobrazowaniu warunków potyczki oraz położenia wszystkich walczących. Znaczniki lub figurki, oznaczające każdą osobę biorącą udział w bitwie, rozmieście na białych kropkach. Odległość między kropkami to 2 metry, czyli tyle, ile wynosi krótki dystans. Na jednej kropce może znajdować się tylko jedna osoba.

⚙️ REAKCJE

Zazwyczaj wszystkie akcje musisz wykonać w swojej Inicjatywie w swojej turze. Jednak od tej reguły jest kilka wyjątków – są nimi reakcje. W grze mamy następujące trzy typy reakcji:

- ◆ obrona na krótkim dystansie,
- ◆ atak okazyjny,
- ◆ oddanie strzału w trakcie warty ogniowej.

Dokładne zasady działania reakcji opisano dalej, w sekcjach dotyczących kolejno **walki wręcz** i **walki dystansowej** (str. 32 i str. 34).

Aby wykonać reakcję, musisz wydać PA. Jeśli zareagujesz przed swoją turą w danej rundzie, w swojej turze będziesz mieć mniej PA do wykorzystania na akcje. Co więcej, żeby móc zareagować po swojej turze, musisz pamiętać, by nie wykorzystał wszystkich PA należących do Postaci na akcje i zostawił sobie coś na taką okoliczność.

Postacie Niezależne mogą wykonywać reakcje tylko wtedy, jeśli MO wyda w tym celu PM (str. 16).

⚙️ POMAGANIE INNYM

Pomoc w wykonaniu długiej akcji liczy się jako długa akcja. Pomoc w wykonaniu akcji zarówno krótkiej, jak i normalnej jest akcją normalną.

DYSTANS

Podczas walki odległość między walczącymi podzielona jest na cztery kategorie.

- ◆ **Krótki dystans:** do około 2 metrów
- ◆ **Średni dystans:** do około 20 metrów
- ◆ **Długi dystans:** do około 100 metrów
- ◆ **Bardzo długi dystans:** do około 1 kilometra

RUCH

Poruszanie się w trakcie walki wymaga poświęcenia akcji. Jedna krótka akcja pozwala poruszyć się o liczbę metrów równą Szybkości Postaci (zwykle oznacza to 10 metrów, choć niektóre talenty pozwalają zwiększyć tę wartość). Co więcej, zarówno pojazdy, jak i istoty niebędące ludźmi mogą mieć większą Szybkość niż ludzkie Postacie. W toku walki trzeba będzie uważnie śledzić położenie wszystkich walczących. Możecie robić to na oko, ale istnieje też możliwość skorzystania z mapy bitewnej. Wszelkie niejasności rozstrzyga MO.

Teren: W trudnym terenie – takim jak gęsta dżungla, głęboki śnieg czy woda po pas – Szybkość spada o połowę.

Czołganie się: Jeśli, zamiast biec, czołgasz się, twoja Szybkość spada o połowę.

Podkradanie się: Podkradanie się wymaga czasu, dlatego gdy się skradasz, twoja Szybkość również spada o połowę.

Ciemność: Poruszając się w zupełnej ciemności, musisz zachować szczególną ostrożność, więc i w tym przypadku twoja Szybkość spada o połowę.

UKRADKOWE ATAKI I ZASADZKI

Tym, co nierzadko decyduje o zwycięstwie w walce, jest przypuszczenie ataku, kiedy przeciwnik się go nie spodziewa. Można tego dokonać na kilka sposobów.

Zaskoczenie: Jeśli atak zostanie wyprowadzony w sposób, który MO uzna za zaskakujący dla wroga, otrzymujesz +2 do Inicjatywy. Taka sytuacja może zaistnieć wyłącznie w pierwszej rundzie walki.

Ukradkowy atak: Podkradnięcie się do niczego niespodziewającej się przeciwniczki i wyprowadzenie ataku to właśnie ukradkowy atak. W pierwszej kolejności należy wykonać test **UKRADKOWOŚCI**. Niezależnie od pokonywanej w ten sposób odległości, można wykonać tylko jeden taki test. Modyfikatory do rzutu będą zależeć od tego, jak blisko celu chcecie, aby Postać się podkradła (patrz **Tabela 3.2**). Jeżeli Postać ma walczyć w zwarcu, musi najpierw zbliżyć się do celu na **krótki dystans**.

Jeśli test się nie powiedzie, obecność Postaci zostaje odkryta; należy rzucić na Inicjatywę tej PG według zwykłych zasad. Jeśli jednak test **UKRADKOWOŚCI** zakończy się pomyślnie, przed rzutem na Inicjatywę można „za darmo” wykonać normalną akcję.

Akcji tej nie można zamienić na dwie krótkie akcje. Jeśli kilka osób chce wspólnie przypuścić ukradkowy atak, każda z nich musi pomyślnie przejść test **UKRADKOWOŚCI**. Jeśli choć jeden z tych testów zakończy się porażką, wszystkie atakujące Postacie zostają zauważone; rzucicie na Inicjatywę według zwykłych zasad.

Zasadzka: Jest to szczególny przypadek ukradkowego ataku, który polega na tym, że to atakująca strona czeka w ukryciu, aż przeciwnik zbliży się na dogodną do ataku odległość. Tak jak w przypadku ukradkowego ataku, każda z biorących udział w zasadzce Postaci musi zdać indywidualny test **UKRADKOWOŚCI**. Tu jednak każda z nich wykonuje test z modyfikatorem +2, ponieważ to cel się porusza, a nie strona atakująca.



TABELA 3.2 - UKRADKOWE ATAKI I ZASADZKI

DYSTANS	MODYFIKATOR
Krótki	-2
Średni	0
Długi	+2
Bardzo długi	+4

WALKA WRĘCZ

Jeśli znajdujesz się w **krótkim dystansie** od wroga, który jest świadomy twojej obecności, toczycie **walkę wręcz**. Nie ma znaczenia, czy już poląła się krew, czy nikt jeszcze nie zadał pierwszego ciosu – z chwilą znalezienia się na obszarze określanym jako **krótki dystans** uważa się, że toczycie walkę wręcz.

Atak na krótkim dystansie zwykle wymaga poświęcenia normalnej akcji i wykonania testu umiejętności **WALKI WRĘCZ**. Następnie przeciwnik decyduje, czy przyjmuje atak, czy próbuje się bronić (co może zrobić, jeśli ma wystarczającą liczbę niewykorzystanych PA). Aby PN mogła się bronić, MO musi wydać dodatkowo 1 PM (patrz **Obrona**, str. 33).

Wstawanie: By móc zaatakować przy użyciu **WALKI WRĘCZ**, Postać musi stać. Jeśli w chwili, w której chce zaatakować, Postać leży, przed wyprowadzeniem ataku musi wstać (krótka akcja).

Broń może zapewniać dodatkowe kości do rzutu. Ich liczbę podaje premia sprzętu.

⚙️ EFEKTY DODATKOWE

Jeśli uzyskasz sukces w teście **WALKI WRĘCZ**, trafiasz przeciwnika i zadajesz mu **Obrażenia** zgodne ze statystykami broni (patrz **Bronie**, str. 38). Za każdą dodatkową szóstkę uzyskaną ponad wymaganą pierwszą możecie wybrać jeden z przedstawionych dalej efektów dodatkowych.



- ◆ **Zwiększenie obrażeń:** Zadany zostaje 1 dodatkowy punkt obrażeń. Ten efekt można wybrać więcej niż raz.
- ◆ **Krytyczna rana:** Twój atak krytycznie rani wroga. Ten efekt wymaga dodatkowych szóstek ponad wymaganą pierwszą, w liczbie równej Współczynnikowi Krytyków broni. Wydając więcej szóstek niż to wymagane, można sprawić, że krytyczna rana będzie jeszcze poważniejsza.
- ◆ **Obniżone morale:** Atak przeraża przeciwnika, łamie jego morale i powoduje utratę 1 PU (patrz str. 38). Ten efekt można wybrać kilkakrotnie.
- ◆ **Podniesienie Inicjatywy:** Zajmujesz dogodniejszą pozycję do następnego ataku. Z początkiem następnej rundy wartość twojej Inicjatywy rośnie o 2. Ten efekt można wybrać więcej niż raz.
- ◆ **Rozbrojenie:** Przeciwnik upuszcza broń albo inny wybrany przez siebie przedmiot, który trzyma. Podniesienie upuszczonej rzeczy to krótka akcja.
- ◆ **Obezwładnienie:** Chwytasz przeciwnika i trzymasz go w klinclu. Informacje na temat obezwładniania podano dalej.

🌀 OBRONA

Przeciwniczka może próbować bronić się przed atakiem. Oczywiście ty również możesz to robić w analogicznej sytuacji. Jednak taki zamiar musisz zadeklarować, zanim przeciwniczka wykona rzut na atak.

Obrona jest **krótką akcją** (patrz str. 28). Oznacza to, że możesz bronić się nawet poza swoją kolejnością w rundzie, ale musisz mieć odpowiednią liczbę PA. Aby przeciwniczka mogła się bronić, MO musi wydać dodatkowo 1 PM.

Kiedy się bronisz, testujesz **walkę wręcz**. Razem z napastniczką wykonujecie swoje testy jednocześnie, a następnie porównujecie rezultaty. Za każdą wyrzuconą przez siebie (stronę broniącą się) szóstkę możesz wybrać jeden z opisanych poniżej efektów.

- ◆ **Zmniejszenie obrażeń:** Negujesz jedną z wyrzuconych przez przeciwniczkę szóstek. Jeśli przeciwniczce nie pozostanie żadna szóstka, atak chybia. Ten efekt można wybrać więcej niż raz.
- ◆ **Kontratak:** Kontratakujesz i zadajesz Obrażenia zgodne ze statystykami broni. Nie można wydawać szóstek, by zwiększyć liczbę zadanych w ten sposób obrażeń.
- ◆ **Krytyczna rana:** Atakująca otrzymuje krytyczną ranę (str. 40). Podczas obrony wartość Współczynnika Krytyków użytej broni wynosi o 1 więcej niż podczas ataku. Wydając więcej szóstek, niż to wymagane, można sprawić, że krytyczna rana będzie jeszcze poważniejsza.
- ◆ **Rozbrojenie:** Rozbrajasz przeciwniczkę, jednak dopiero po rozpatrzeniu jej ataku.
- ◆ **Podniesienie Inicjatywy:** Wartość twojej Inicjatywy rośnie o 2. Jeśli w danej rundzie PG jeszcze nie wykonała swojej akcji, efekt wchodzi w życie natychmiast, w innym wypadku zaczyna obowiązywać z początkiem nowej rundy. Ten efekt można wybrać więcej niż raz.

Zauważ, że kontratak można wykonać zamiast powstrzymania ataku przeciwniczki. W takiej sytuacji może się zdarzyć, że obydwa ataki będą skuteczne - ty i przeciwniczka jednocześnie traficie siebie nawzajem. Pamiętaj też, że każda obrona jest **krótką akcją**, a więc wymaga poświęcenia 1 PA. Aby móc się bronić, musisz albo być przed swoją kolejnością w rundzie, albo posiadać niewydane PA po wykonaniu akcji w swojej turze. Jeśli w danej rundzie staniesz się celem więcej niż jednego ataku, może się zdarzyć, że w którymś momencie nie będziesz już w stanie się bronić.

Broń: W przypadku, gdy przeciwniczka atakuje cię przy użyciu broni, a ty bronisz się bez jej użycia, otrzymujesz modyfikator -2 do obrony.

🌀 SZYBKI ATAK

Podczas walki wręcz możesz zdecydować się na wykonanie szybkiego ataku, który jest **krótką akcją** (koszt 1 PA), a nie normalną (koszt 2 PA). Ponieważ jednak prędkość przychodzi za cenę dokładności, test wykonujesz z modyfikatorem -2. Szybki atak możesz wyprowadzać wyłącznie bronią lekką albo bez broni.

🌀 ATAK OKAZYJNY

Jeśli przeciwniczka będzie chciała przerwać walkę z tobą i wyjść z krótkiego dystansu, możesz wykonać przeciw niej atak okazyjny. Działa on jak zwykły atak walki wręcz, z dwiema różnicami - liczy się jako krótka akcja (1 PA) i jest wykonywany z modyfikatorem +2 do testu. Ataki okazyjne zaliczają się do reakcji.

Poruszenie: Atak okazyjny można wyprowadzić również w przeciwniczkę, która mija cię w krótkim dystansie. Przeciwniczka nie może ani zaczynać, ani kończyć swojego ruchu w krótkim dystansie od ciebie. Jeśli jednak minie cię dostatecznie blisko, możesz wykonać atak.

🌀 OBEZWŁADNIENIE

Jeden z efektów dodatkowych, które możesz wybrać po teście **walki wręcz** zakończonym sukcesem, pozwala obezwładnić wroga. Aby się wyzwolić, przeciwnik musi zwyciężyć w przeciwstawnym teście **walki wręcz**. Dla strony obezwładnionej jest to normalna akcja, a dla obezwładniającej - darmowa. Póki wróg nie wyrwie się z chwytu, póty nie może wykonywać żadnych innych akcji.

Atak w zwarcu: Kiedy zmagasz się z obezwładnionym przeciwnikiem, ataki w zwarcu są jedynym, co możesz zrobić. Przypominają one zwykłe ataki wykonywane podczas walki wręcz (normalna akcja), jednak z następującymi wyjątkami:

**Przykład**

*Sabah atakuje wojownika Sogojów nożem dura i wyrzuca dwie szóstki. Dzięki pierwszej z nich zadaje Sogojowi 2 obrażenia (2, bo tyle wynoszą Obrażenia), a dzięki drugiej – obezwładnia przeciwnika, przygważdżając go w zwarcu. Sogoj próbuje się wyrwać, wykonując przeciwstawny test **WALKI WRĘCZ**, ale ponosi porażkę. W następnej turze Sabah wyprowadza atak w zwarcu, co oznacza modyfikator +2 do testu, będzie zatem rzucać łącznie 8 kośćmi. Wypadają trzy szóstki! Obezwładniony Sogoj nie może się bronić. Sabah poświęca obie dodatkowe szóstki na zwiększenie obrażeń. Zadawszy kolejne 3 obrażenia, Sabah czuje, jak ciało poturbowanego przeciwnika wiotczeje w jej żelaznym chwycie.*



TABELA 3.3 - ATAKI DYSTANSOWE

DYSTANS	MODYFIKATOR
Krótki	-3/+3
Średni	0
Długi	-1
Bardzo długi	-2
Poza zasięgiem broni	-3

- ◆ nie możesz korzystać z broni (zadawane Obrażenia dla ataku bez broni, zwykle 1);
- ◆ otrzymujesz modyfikator +2, gdy atakujesz w zwarcu;
- ◆ przeciwnik nie może się bronić przed tym atakiem.

WALKA DYSTANSOWA

Kiedy atakujesz przeciwniczkę na odległość, testujesz umiejętność **WALKI DYSTANSOWEJ**. Oczywiście, aby wykonać taki atak, będzie ci potrzebna jakaś broń do walki na odległość, choćby i zwykły kamień. Różne rodzaje broni mają swój zasięg maksymalny oznaczający odległość, na jaką można efektywnie użyć każdej z nich. Możesz też atakować cele znajdujące się dalej (o maksymalnie 1 kategorię zasięgu dla danej broni), ale w takiej sytuacji, prócz innych odpowiednich do sytuacji modyfikatorów, do rzutu stosowany będzie dodatkowy modyfikator -3.

Ostona: Przed atakami dystansowymi nie możesz się bronić. Dobrze jest więc zadbać o to, by mieć się za czym schować (str. 39), gdy zrobi się gorąco.

⚙️ MODYFIKATORY ZA DYSTANS

Dystans dzielący cię od celu również wpływa na szanse trafienia go.

Gdy mierzysz do celu znajdującego się w odległości określonej jako **długi dystans**, test wykonujesz z modyfikatorem -1.

W przypadku **bardzo długiego dystansu** modyfikator wynosi -2.

Na **krótkim dystansie** modyfikator do rzutu wynosi albo -3, jeśli strzelasz do przeciwnika, z którym walczysz wręcz (trudno dobrze wymierzyć, szamocząc się z kimś), albo +3, jeśli cel jest nieruchomy bądź nieświadomy twojej obecności.

⚙️ STRZAŁ MIERZONY

Nim oddasz strzał, możesz poświęcić chwilę, by uważnie go wymierzyć i otrzymać modyfikator +2 do rzutu. Taki atak z normalnej akcji staje się długą akcją (kosztuje 3 PA zamiast 2 PA). Nie możesz oddać strzału mierzonego do przeciwniczki znajdującej się w krótkim dystansie - w takiej sytuacji nie ma czasu, by spokojnie wycelować.

⚙️ STRZAŁ Z BIODRA

Kiedy błyskawiczny rozwój wydarzeń nie pozwala wziąć przeciwnika spokojnie na cel, można strzelać z biodra. Taki atak z normalnej akcji staje się akcją krótką (1 PA). Jednak szybkość jest okupiona spadkiem celności, co owocuje modyfikatorem -2 do testu. Dalej podano dwie zasady specjalne, które dotyczą strzałów z biodra.

- ◆ Strzał z biodra możesz oddać wyłącznie do przeciwników, od

których dzieli cię **krótki** bądź **średni dystans**.

- ◆ Oddanie trzech strzałów z biodra w jednej turze oznacza opróżnienie magazynka albo wyczerpanie ogniwa zasilającego. Broń wymaga przeładowania.

⚙️ PRZEŁADOWANIE

Większość rodzajów broni strzeleckiej ma magazynki wystarczająco duże, by nie trzeba było martwić się o amunicję w trakcie walki – wystarczy przeładować po jej zakończeniu. Jednak jest kilka wyjątków.

- ◆ Niektóre prymitywne rodzaje broni, jak rusznice, łuki czy granatniki, wymagają przeładowania po każdym strzale.
- ◆ Oddanie trzech strzałów z biodra w jednej turze oznacza opróżnienie magazynka albo wyczerpanie ogniwa zasilającego (nie dotyczy to broni pokładowej czy instalowanej na platformach).
- ◆ Strzelanie seriami (patrz dalej) wiąże się z dużym ryzykiem opróżnienia magazynka.

Przeładowanie w walce to normalna akcja (jeśli Postać ma talent Szybkie przeładowanie, to jest to krótka akcja).

⚙️ EFEKTY DODATKOWE

Jeśli twój test na **WALKĘ DYSTANSOWĄ** zakończy się sukcesem, trafiasz przeciwnika i zadajesz mu Obrażenia zgodne ze statystykami broni. Za każdą dodatkową szóstkę (nie licząc pierwszej) możesz wybrać jeden z poniższych efektów dodatkowych.

- ◆ **Zwiększenie obrażeń:** Zadajesz 1 dodatkowy punkt obrażeń. Ten efekt możesz wybrać więcej niż raz.
- ◆ **Krytyczna rana:** Twój atak krytycznie rani wroga. Ten efekt wymaga dodatkowych szóstek – ponad wymaganą pierwszą – w liczbie równej Współczynnikowi Krytyków broni. Wydając więcej szóstek, niż to wymagane, możesz sprawić, że krytyczna rana będzie jeszcze poważniejsza.
- ◆ **Ogień przygważdżający:** Twój ostrzał zmusza przeciwnika do pozostania za osłoną. Wskutek tego traci on 1 PU (patrz str. 38); strzelanie seriami powoduje, że cel traci jeszcze 1 PU. Ten efekt można wybrać kilkakrotnie.
- ◆ **Podniesienie Inicjatywy:** Zajmujesz dogodniejszą pozycję do następnego ataku. Z początkiem następnej rundy wartość twojej Inicjatywy rośnie o 2. Ten efekt można wybrać więcej niż raz.
- ◆ **Rozbrojenie:** Przeciwnik upuszcza broń albo inny wybrany przez siebie przedmiot, który trzyma. Podniesienie upuszczonej rzeczy to krótka akcja.

⚙️ STRZELANIE SERIAMI

Niektóre rodzaje broni pozwalają strzelać zabójczymi seriami. Od zwykłych ataków dystansowych ten rodzaj ognia różni się pod następującymi względami:

- ◆ Atak jest długą akcją (3 PA);
- ◆ Cel musi znajdować się najwyżej na **długim dystansie**;
- ◆ Ataki wykonywane są z modyfikatorem -2;
- ◆ Niezależnie od tego, czy pierwszy rzut zakończył się pomyślnie,



**Przykład**

Z dachu jednego z budynków Konglomeratu Kuańskiego grupa najemników otworzyła ogień do Sabah. Przepatrywaczka nie pozostaje im dłużna i pociąga za spust swojego karabinka Vulkan; rzuca 7 kośćmi (3 za **SPRAWNOŚĆ**, 3 za **WALKĘ DYSTANSOWĄ**, 1 za zapewnianą przez broń premię sprzętu). Wypadają dwie szóstki - jednemu z przeciwników Sabah zadaje **Obrażenia (3)**, drugą szóstkę wykorzystuje do **rozbrojenia go**. Wypuszczony przez najemnika karabin spada na ulicę.

Przykład

Sabah kryje się za ścianą, która zapewnia jej osłonę. Strzały najemników natychmiast milkną. Z dzikim wrzaskiem czwórka napastników rzuca się biegiem w kierunku jej kryjówki. Nie mając innego wyboru, przepatrywaczka pociąga za cyngiel i przytrzymuje go, częstując wrogów morderczym gradem pocisków. Sabah rzuca 6 kośćmi (3 za **SPRAWNOŚĆ**, 3 za **WALKĘ DYSTANSOWĄ**, 1 za zapewnianą przez broń premię sprzętu, 1 za oparcie się plecami o ścianę oraz -2 za strzelanie serią). Pech - żadnej szóstki! Wzywa pomocy Ikon; MO otrzymuje 1 PM. Sabah przerzuca poprzedni wynik - dwie szóstki! Każdą z nich wykorzystuje, by trafić innego wroga, a następnie zaczyna dodatkowe pojedyncze rzuty, które przysługują jej z racji strzelania serią. Pierwszy rzut - czwórka - pudło, ale przynajmniej nie była to jedyńska, więc strzela dalej. Kolejny rzut, kolejna czwórka; nie ma tragedii. Na trzeciej kości wypada szóstka - Sabah postanawia wykorzystać ją na trafienie trzeciego przeciwnika. Czwarty rzut pokazuje jedno oczko - Sabah opróżniła magazynek i musi przeładować broń. Trzej najemnicy oberwali, każdy otrzymał **Obrażenia Broni**. Czas sprawdzić, jak spisały się ich pancerze!



czy nie, możesz rzucać pojedynczo kolejnymi kośćmi - są one dodawane do pierwszego uzyskanego rezultatu - jednak w chwili wyrzucenia jedynek w magazynku kończy się amunicja i trzeba przeładować broń (patrz wcześniej).

Broń pokładowa: Duża, instalowana na pokładzie bądź platformie broń zwykle jest wyposażona w zasobniki z amunicją na tyle duże, że wystarczają na całą walkę i nie trzeba ich przeładowywać w trakcie strzelania. Prowadzenie ostrzału z broni pokładowej wygląda bardzo podobnie jak w przypadku każdej innej broni, z tą tylko różnicą, że jedyńska na dodatkowej kości oznacza, iż tracisz kontrolę nad bronią i musisz przerwać ogień. Przeładowanie nie jest konieczne.

Wiele celów: W przypadku strzelania seriami możesz zdecydować się na podzielenie puli kości - zarówno tych z pierwszego testu, jak i dodatkowych - pomiędzy różne cele. Możesz to zrobić już po wykonaniu testu. Pierwsza wyrzucona dla danego celu szóstka oznacza, że otrzymuje on **Obrażenia**. Kolejne szóstki w teście przeciw danemu celowi zapewniają efekty dodatkowe, jak zwykle. Każdy nowy cel musi znajdować się na krótkim dystansie od poprzedniego celu. Nie ma żadnego ograniczenia liczby celów, do których możesz strzelać, ale ogień musisz przerwać, gdy wyrzucisz jedynekę.

☠ WARTA OGNIOWA

Poświęciwszy krótką akcję (1 PA), możesz przyjąć postawę gotowości do strzału w konkretnym kierunku - to właśnie warta ogniowa. Twoje pole rażenia to kąt o szerokości 90°, którego środkiem biegnie linia twojego wzroku. Nie możesz przyjąć warty ogniowej, walcząc wręcz.

Efekt: Warta ogniowa umożliwia ci oddanie strzału w dowolnym momencie w toku jednej rundy (tj. od chwili przyjęcia postawy do ponownego nadejścia twojej Inicjatywy w następnej rundzie). Strzały mogą być oddawane jedynie do celów znajdujących się w polu rażenia (patrz wcześniej). W trakcie trwania warty ogniowej możesz w dowolnym momencie wykonać zwykły atak (2 PA) bronią dystansową. Strzał pada, nim wykonane zostaną jakiegokolwiek inne akcje, nawet jeżeli zostały już zadeklarowane.

Na przykład, jeśli przeciwniczka w polu rażenia postanowi strzelić do ciebie, możesz oddać swój strzał przed nią. W takiej sytuacji po strzale w warcie ogniowej przeciwniczka nie może już zmienić zadeklarowanej akcji. Jeśli zarówno PG, jak i przeciwniczka zadeklarowały wartę ogniową i znajdują się we wzajemnych polach rażenia, o pierwszeństwie wykonania ataku decyduje przeciwstawny test **WALKI DYSTANSOWEJ** (dla obu stron jest to darmowa akcja).

Porzucenie warty: Wykonanie przez Postać akcji innej niż odda-



nie strażu do celu w obserwowanym przez nią polu rażenia przerywa jej koncentrację i kończy wartość ogniową. Sytuacja ta ma miejsce także w następujących dwóch przypadkach:

- ◆ gdy zostaniesz związana walką wręcz;
- ◆ gdy odniesiesz obrażenia.

BRONIE

Broń zwiększa efektywność walki wręcz i jest konieczna do wykonywania ataków dystansowych. W podręczniku źródłowym do *Coriolisa* opisano najpowszechniejsze rodzaje broni używanych w Trzecim Horyzoncie.

Premia sprzętu to zapewniany przez daną broń modyfikator do testu ataku, czyli do liczby kości, którymi rzucasz na atak. Jej wysokość waha się od wartości ujemnych do dodatnich.

Inicjatywa podana przy opisie broni modyfikuje wartość Inicjatywy Postaci – pod warunkiem, że w danej rundzie zaatakuje daną broń. Jeśli dodasz do Inicjatywy PG modyfikator z broni, musi ona w danej rundzie zaatakować przy użyciu właśnie tej broni. Ataku nie można zastąpić inną akcją, która w jakiś sposób wykorzystuje broń – aby zyskać premię do Inicjatywy, trzeba albo zaatakować tą konkretną bronią, albo traci się wszystkie PA w danej rundzie.

Obrażenia określają, ile punktów obrażeń otrzyma cel ataku przy udanym trafieniu. Dodatkowe szóstki w rzucie mogą zwiększyć zadawane obrażenia.

Współczynnik Krytyków (Krytyk) broni informuje o liczbie dodatkowych szóstek (prócz pierwszej – decydującej o trafieniu), której w teście ataku wymaga dana broń, by spowodować krytyczną ranę.

Zasięg to maksymalna odległość, na jaką dana broń pozwala wykonywać skuteczne ataki.

Lekkie bronie wymagają tylko połowy wiersza w liście ekwipunku na karcie postaci.

Broń ciężka zajmuje dwa wiersze listy sprzętu.

Broń automatyczna pozwala na strzelanie seriami.

Specjalne to kategoria określająca pewne wyjątkowe cechy i modyfikacje, które mogą charakteryzować niektóre bronie.

STRES

Każda Postać rozpoczyna grę, posiadając określoną liczbę Punktów Umysłu (PU), równą sumie **OSOBOWOŚCI** i **BYSTRY**. Ataki fizyczne oraz próby **MANIPULACJI** odciskają piętno na psychice Postaci. Każdy taki stresor może obniżyć liczbę jej PU. Innym poważnym źródłem stresu może być też kontakt z Mrokiem Spomiędzy Gwiazd.

☠ ZAŁAMANIE

Jeśli z jakiegoś powodu liczba PU Postaci spadnie do zera, nadmiar stresu sprawia, że nie jest ona w stanie dłużej opierać się trwodze i załamuje się. Może wykonywać proste komendy, jednak nie jest w stanie podejmować żadnych akcji wymagających rzutu kośćmi. Po 1K6 godzinach zaczyna dochodzić do siebie i odzyskuje 1 PU. Od tej pory może regenerować PU w normalny sposób.

Umiejętności: Za pomocą **DOWODZENIA** albo **MEDIKURGII** możesz pomóc innej Postaci odzyskać utracone PU. Jeśli zdasz test umiejętności, osoba, której pomagasz, odzyskuje liczbę PU równą liczbie wyrzuconych szóstek. Każda próba to długa akcja. Jedna osoba może podjąć tylko jedną próbę.

☠ REGENERACJA

Za każdą godzinę odpoczynku Postać automatycznie odzyskuje 1 PU. Jednak jeśli dana Postać przeszła załamanie (zero PU), istnieje ryzyko, że została permanentnie strauumatyzowana. Wykonaj rzut kością – jeśli wyrzucisz jedynkę, maksymalna liczba PU twojej Postaci trwale spada o 1. Co więcej, jeżeli maksymalna liczba PU twojej Postaci spadnie do zera, traci ona zmysły, a ty – kontrolę nad nią. Pora stworzyć nową postać...

OBRAŻENIA

Walka wiąże się z ryzykiem zranienia. Obrażenia reprezentują różne rzeczy, od wyczerpania przez skaleczenia i otwarte rany po zgruchotane kości. To, ile obrażeń możesz odnieść, zależy od liczby twoich Punktów Wytrzymałości (PW).

Początkowe Punkty Wytrzymałości: Liczba początkowych PW Postaci równa jest sumie **SIŁY** i **SPRAWNOŚCI**. Wartość ta może ulec zmianie pod wpływem różnych talentów.

☠ PANCERZ

Jednym ze sposobów uchronienia się przed zranieniem jest założenie pancerza. Skuteczność takich przedmiotów określa ich Współczynnik Pancerza. Nie można nosić więcej niż jeden pancerz naraz.

Jeśli w wyniku ataku otrzymasz obrażenia, wykonaj test tyłoma kośćmi, ile wynosi Współczynnik Pancerza. Każda szóstka obniża liczbę obrażeń o 1. Test jest akcją darmową. Jeżeli liczba odniesionych obrażeń zostanie w ten sposób zredukowana do zera, negowane są też wszelkie obrażenia krytyczne.

☄ OSŁONA

Osłona w walce dystansowej to często kwestia życia albo śmierci, dobrze więc wybrać coś wytrzymałego, jak metalowe drzwi albo ceglany mur. Samo osłanianie się to krótka akcja, która nie obejmuje jednak ruchu koniecznego, by dotrzeć do osłony. Osłona posiada Współczynnik Pancerza i działa jak pancerz (patrz wcześniej). Od pancerza odróżnia ją fakt, że chroni ona wyłącznie przed atakami dystansowymi. Pancerz i osłona działają kumulatywnie – przed rzutem dodajcie do siebie kości zapewniane przez jedno i drugie.

Oparcie: Kiedy znajdujesz się za osłoną, podczas strzelania możesz się o nią oprzeć, aby zyskać modyfikator +1 do ataku. Premia ta nie stosuje się jednak do strzału z biodra.

☄ POTURBOWANIE

Gdy Postać straci wszystkie Punkty Wytrzymałości (zero PW), zostaje poturbowana – nieprzytomna albo obezwładniona bólem i niezdolna do dalszej walki. W takiej sytuacji nie może wykonywać akcji ani testów umiejętności. Jedyne, co może robić, to wic się w paroksyzmie bólu, wołając o pomoc (darmowa akcja krzyknienia jest wyjątkiem). Choć kolejne ataki nie obniżają jej PW poniżej zera (brak efektu), to mogą powodować dodatkowe krytyczne rany.

☄ POWRÓT DO AKCJI

Poturbowanie nie ma skutków śmiertelnych – tylko krytyczne rany są zabójcze. Powrót do akcji jest możliwy na dwa opisane poniżej sposoby.

Pierwsza pomoc: Otrzymanie od kogoś pierwszej pomocy może postawić Postać na nogi. Dla osoby udzielającej pierwszej pomocy jest to długa akcja, która wymaga powodzenia w teście **MEDIKURGII**. Dostępny pod ręką sprzęt medykurgiczny decyduje o wysokości modyfikatorów (patrz **Tabela 3.5**). Jeśli pomagająca postać nie ma pod ręką żadnego sprzętu, nie może wykonać testu (ale zawsze może coś zaimprovizować). Jeśli test **MEDIKURGII** kończy się sukcesem (tj. jeśli wypadnie co najmniej jedna szóstka), ratowana Postać natychmiast odzyskuje liczbę PW równą liczbie wyrzuconych szóstek i wraca do akcji. Udzielanie pierwszej pomocy Postaci, która nie jest poturbowana, nie odnosi efektu – żadne PW nie zostają przywrócone.

Wola przetrwania: Jeśli Postać została poturbowana, a w pobliżu nie ma nikogo, kto mógłby jej pomóc, po K6 godzinach samoistnie odzyska ona 1 PW i wróci do akcji.

☄ REGENERACJA

Kiedy Postać przestanie być poturbowana, odzyskuje 1 PW na godzinę – dopóki nie zregeneruje wszystkich PW. Nadal mogą na nią wpływać skutki ran krytycznych.

TRZYMANIE RĘKI NA PULSIE

Kiedy Postać odniesie obrażenia, należy zaznaczyć krzyżykiem odpowiednią liczbę pól pod informacją o PW na karcie postaci.

Przykład

Najemniczka strzela do Sabah z karabinka Vulkan (Obrażenia 3). Wyrzuca trzy szóstki, więc dwie nadmiarowe wykorzystuje na zmaksymalizowanie obrażeń. Ponieważ Sabah przezornie założyła pancerz taktyczny (Współczynnik Pancerza 3), rzuca trzema kośćmi. Szczęście jej sprzyja - wypadają dwie szóstki; pozwolą jej one zanegować 2 obrażenia z tego ataku.

TABELA 3.4 – TYPOWE OSŁONY

OSŁONA	WSPÓŁCZYNNIK
Dywan	2
Stół	3
Drzwi	4
Ściana wewnętrzna	5
Ściana zewnętrzna	6
Ceglany mur	7
Okop	8

Przykład

Sabah skrada się korytarzem statku kosmicznego korsarzy, gdy nagle jeden z załogantów strzela do niej. Pierwszy pocisk chybia, a przepatrywaczka poświęca krótką akcję na przywarcie do osłony, jaką daje jej narożna ściana korytarza, i odpowiada ogniem. W następnej rundzie Sabah znów zostaje ostrzelana – tym razem korsarz wyrzuca dwie szóstki. Ponieważ przepatrywaczka jest za osłoną narożnika wewnętrznej ściany, w teście pancerza będzie rzucać 8 kośćmi (5 za wewnętrzną ścianę i 3 za pancerz taktyczny).



KRYTYCZNE RANY

Zwykłe obrażenia obejmują zmęczenie, siniaki czy draśnięcia – dolegliwości tyleż nieprzyjemne, co łatwe do przezwyciężenia. Krytyczne rany są znacznie bardziej niebezpieczne, mogą bowiem trwale okaleczyć Postać lub nawet spowodować jej śmierć.

Kiedy atakujesz - wręcz czy dystansowo - możesz wydać dodatkowe szóstki (wszystkie prócz pierwszej), by spowodować krytyczne rany. Wymagana liczba dodatkowych szóstek (prócz pierwszej) zależy od rodzaju oręża. Trzeba wydać ich tyle, ile wynosi Współczynnik Krytyków użytej broni.

Gdy spowodujesz krytyczną ranę, rzuć 1K66 (pamiętaj, by przed rzutem wyraźnie ustalić, która z kostek wyraża wartości dziesiętne, a która jedności) i porównaj wynik z efektami opisanymi w Tabeli 3.6. Co ważne, krytyczna rana nie musi oznaczać poturbowania.

☞ DOTKLIWOŚĆ

Jeśli wyrzucisz więcej szóstek, niż potrzeba do spowodowania krytycznej rany, możesz je wykorzystać na zwiększenie jej dotkliwości. Za każdą wydaną w tym celu szóstkę możesz

raz przerzucić rzut 1K66. Zanim jednak zaczniesz przerzucać, musisz zadeklarować liczbę szóstek, które na ten cel przeznaczasz. Po wykonaniu przerzutów można wybrać dowolny z wylosowanych efektów.

Talenty Sztuka uśmiercania i Dziewięć żyć również wpływają na rzut określający efekty krytycznej rany.

☞ EFEKTY KRYTYCZNYCH RAN

Większość krytycznych ran ma dwa efekty – natychmiastowy (np. oszołomienie albo upadek) i długoterminowy (zwykle negatywny modyfikator do testów jednej bądź kilku umiejętności).

Oszołomienie: Efekt „oszołomienie na 1 turę” oznacza utratę wszystkich PA. Tracone są te PA, które pozostały jeszcze w bieżącej turze, chyba że Postać zużyła już wcześniej wszystkie – wówczas traci całą pulę PA w następnej rundzie.

Modyfikator do umiejętności: Podany modyfikator należy stosować do testów umiejętności, dopóki krytyczna rana całkowicie się nie zagoi (patrz **Rekonwalescencja**, str. 41).

TABELA 3.5 – SPRZĘT MEDIKURGICZNY

W Trzecim Horyzoncie znanych jest wiele rodzajów sprzętu medikurgicznego. Podane premie do umiejętności nie są kumulatywne.

SPRZĘT	PREMIA	KOMENTARZ
Improwizowany	-1	Nie wpływa na krytyczne rany ani napromieniowanie
Torba medikurgiczna	0	Nie wpływa na napromieniowanie
Medserum	+1	
Iniektor balistyczny	+1	Wymaga broni Vulkan, średni dystans
Apteczka	+2	
Ambulatorium	+3	Moduł statku
Medserum TI	+2	
Zestaw TI	+3	
A-TI (ambulatorium terapii intensywnej)	+4/+5*	Moduł statku
Medserum C	+1	
Medserum P	+2/+3*	Przywraca 2 PW po udanym teście MEDIKURGII
Oktochirurg	-	BYSTROŚĆ 5, MEDIKURGIA 3
Skarabeusz	-	Automatycznie przywraca 2 PW

* W przypadku leczenia krytycznej rany.

☠ ŚMIERĆ

Może się zdarzyć, że twoja Postać odniesie krytyczną ranę, która w Tabeli 3.6 określona jest jako śmiertelna. W takiej sytuacji ktoś musi udzielić jej pierwszej pomocy, zanim upłynie wskazany czas. Jeśli to nie nastąpi, twoja Postać umiera. Pierwsza pomoc jest długą akcją i wymaga sukcesu w teście **MEDIKURGII**. Test ten modyfikowany jest przez dostępny sprzęt medikurgiczny (Tabela 3.5).

Niektóre krytyczne rany są tak poważne, że nakładają ujemny modyfikator na test **MEDIKURGII**. O ile Postać nie jest poturbowana (patrz wcześniej), może próbować samodzielnie udzielić sobie pierwszej pomocy – nie jest to łatwe zadanie, dlatego rzut wykonywany jest z modyfikatorem -2. Każda Postać, która zdecyduje się udzielić pierwszej pomocy, ma tylko jedną szansę. Ponowienie próby możliwe jest wyłącznie po zdobyciu lepszego sprzętu.

Poturbowanie: Postać może być jednocześnie i krytycznie ranna, i poturbowana. W takiej sytuacji konieczne będą dwa osobne testy **MEDIKURGII**: jeden – by uratować jej życie, drugi – by postawić ją na nogi. Kolejność testów jest dowolna.

Natychniastowa śmierć: W Tabeli 3.6 podane są dwa przypadki krytycznych ran – numery 65 i 66 – które powo-

dują zgon na miejscu. Jeśli wylosowana zostanie któraś z nich, wiedźcie, że oto przybyła Pani Łez. Pora stworzyć nową Postać.

⚙ REKONWALESCENCJA

Przy większości z przedstawionych w Tabeli 3.6 krytycznych ran podany jest czas niezbędny do ich wyleczenia. Wartości te są podane w dniach i zwykle losowane wskazaną liczbą K6. W toku rekonwalescencji ktoś może otoczyć cię opieką medikurgiczną. W tym celu musi wykonać test **MEDIKURGII**. Jeśli się on powiedzie, pozostały czas rekonwalescencji skraca się o połowę. Do rzutu stosuje się modyfikatory zapewniane przez wykorzystywany sprzęt (patrz wcześniej). Upřednie testy **MEDIKURGII** – wykonane, by opatrzyć krytyczną ranę lub postawić twoją poturbowaną Postać na nogi - nie mają tu znaczenia. Skrócenie czasu rekonwalescencji wymaga osobnego rzutu.

NIETYPOWE OBRAŻENIA

Bezpośredni atak to tylko jedno z wielu różnych zagrożeń czyhających na was w Trzecim Horyzoncie. Dalej opisano kilka innych niebezpieczeństw, z którymi możecie się spotkać. Z zasady nietypowe obrażenia określane są za pomocą rzutu, w którym każda szóstka oznacza 1 obrażenie.

TABELA 3.6 – KRYTYCZNE RANY

1K66	RANA	ŚMIERĆ	LIMIT CZASU	EFEKT	REKONWALESCENCJA
11	Bezdech	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę	—
12	Dezorientacja	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę	—
13	Zwichnięty nadgarstek	Nie	—	Upuszczenie trzymanej rzeczy, -1 do WALKI DYSTANSOWEJ i WALKI WRĘCZ	1K6
14	Skręcona kostka	Nie	—	Upadek, -1 do ZWINNOŚCI i do UKRADKOWOŚCI	1K6
15	Wstrząśnienie mózgu	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -1 do wszystkich umiejętności zaawansowanych	1K6
16	Stłuczona goleń	Nie	—	Upadek, -1 do ZWINNOŚCI i do UKRADKOWOŚCI	2K6
21	Złamany nos	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -2 do MANIPULACJI	1K6
22	Połamane palce dłoni	Nie	—	Upuszczenie trzymanej rzeczy, -2 do WALKI DYSTANSOWEJ i WALKI WRĘCZ	2K6
23	Połamane palce stopy	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -2 do ZWINNOŚCI i do UKRADKOWOŚCI	2K6
24	Wybite zęby	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -2 do MANIPULACJI	2K6
25	Uraz krocza	Nie	—	Oszołomienie przez 2 tury, 1 obrażenie za każdy test KRZEPY, ZWINNOŚCI lub WALKI WRĘCZ	2K6
26	Zwichnięty bark	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -3 do KRZEPY i do WALKI WRĘCZ	1K6
31	Złamane żebra	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -2 do ZWINNOŚCI i WALKI WRĘCZ	2K6
32	Złamana ręka	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -3 do WALKI DYSTANSOWEJ i do WALKI WRĘCZ	3K6
33	Złamana noga	Nie	—	Upadek, Szybkość spada o połowę, -2 do ZWINNOŚCI i do UKRADKOWOŚCI	3K6
34	Urwane ucho	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -2 do SPOSTRZEGAWCZOŚCI, trwała szpetna blizna	3K6
35	Wyłupione oko	Nie	—	Oszołomienie przez 1 turę, -2 do SPOSTRZEGAWCZOŚCI i do WALKI DYSTANSOWEJ	3K6
36	Przebite płuco	Tak	1K6 dni	Oszołomienie przez 1 turę, -3 do ZWINNOŚCI	2K6
41	Pęknięta nerka	Tak	1K6 dni	Oszołomienie przez 2 tury, 1 obrażenie za każdy test krzepy, ZWINNOŚCI lub WALKI WRĘCZ	3K6
42	Zmiażdżona stopa	Tak	1K6 dni	Upadek, Szybkość spada o połowę, -3 do ZWINNOŚCI i do UKRADKOWOŚCI	4K6
43	Zmiażdżony łokieć	Tak	1K6 dni	Oszołomienie przez 1 turę, -2 do KRZEPY i do WALKI WRĘCZ, niemożność używania broni dwuręcznych	4K6
44	Zmiażdżone kolano	Tak	1K6 godzin	Oszołomienie przez 1 turę, upadek, Szybkość spada o połowę, -3 do SPRAWNOŚCI i do UKRADKOWOŚCI	4K6
45	Zmiażdżona twarzoczaszka	Tak	1K6 godzin	Utrata przytomności na K6 godzin, -2 do MANIPULACJI	4K6
46	Perforacja jelita	Tak	1K6 godzin	Oszołomienie przez 1 turę, 1 obrażenie na godzinę do czasu otrzymania pierwszej pomocy	2K6
51	Złamany kręgosłup	Tak	1K6 godzin	Utrata przytomności na K6 godzin, paraliż od pasa w dół, w razie braku interwencji medykurgicznej w czasie rekonwalescencji paraliż staje się trwały	4K6
52	Skręcony kark	Tak	1K6 godzin	Utrata przytomności na K6 godzin, paraliż od szyi w dół, w razie braku interwencji medykurgicznej w czasie rekonwalescencji paraliż staje się trwały	4K6

TABELA 3.6 – KRYTYCZNE RANY

1K66	RANA	ŚMIERĆ	LIMIT CZASU	EFEKT	REKONWALESCENCJA
53	Rozerwanie jelita	Tak	1K6 minut	1 obrażenie na turę do czasu otrzymania pierwszej pomocy	1K6
54	Krwotok wewnętrzny	Tak, -1	1K6 minut	Utrata przytomności na K6 godzin, 1 obrażenie za każdy test KRZEPY, SPRAWNOŚCI lub WALKI WRĘCZ	2K6
55	Przecięta tętnica ręki	Tak, -1	1K6 minut	Utrata przytomności na K6 godzin, -1 do ZWINNOŚCI	1K6
56	Przecięta tętnica nogi	Tak, -1	1K6 minut	Utrata przytomności na K6 godzin, -2 do ZWINNOŚCI	1K6
61	Zniszczona ręka	Tak, -1	1K6 minut	Utrata przytomności na K6 godzin, -2 do ZWINNOŚCI, trwała utrata ramienia, niemożność używania broni dwuręcznych	3K6
62	Zniszczona noga	Tak, -1	1K6 minut	Utrata przytomności na K6 godzin, -2 do ZWINNOŚCI, trwała utrata nogi, Szybkość spada o połowę	3K6
63	Przecięta żyła szyjna	Tak, -1	1K6 minut	Utrata przytomności na K6 godzin, -1 do ZWINNOŚCI	1K6
64	Przecięta aorta	Tak, -1	1K6 minut	Utrata przytomności na K6 godzin, -2 do ZWINNOŚCI	2K6
65	Przebite serce	Tak	—	Twoje serce zabiło jeszcze raz, ostatni – stwórz nową Postać	—
66	Zmiażdżona czaszka	Tak	—	Umierasz natychmiast, ta przygoda tu właśnie ma swój kres – stwórz nową Postać	—
—	Nietypowe obrażenia	Tak	1K6 dni	Utrata przytomności do śmierci albo otrzymania pierwszej pomocy	—

Nietypowe obrażenia a Obrażenia: Nietypowe obrażenia zwykle powodowane są przez zjawiska bądź sytuacje, które są równie niebezpieczne jak broń, choć nią nie są. Parametr Obrażenia dla takich zjawisk jest równy 1 (pierwsza wyrzucona szóstka powoduje utratę 1 PW). W szczególnych przypadkach może się jednak zdarzyć, że te nietypowe Obrażenia będą wynosić 2 albo więcej.

Krytyczne rany: Nietypowe obrażenia mogą powodować krytyczne rany, ale tylko w przypadku, gdy skutkiem takiego ataku będzie poturbowanie. Jeśli twoje PW spadną do zera, a w rzucie wypadnie więcej niż jedna szóstka, porównaj liczbę szóstek ze Współczynnikiem Krytyków danego rodzaju nietypowych obrażeń (patrz wartości podane przy opisie nietypowych obrażeń). Jeżeli liczba dodatkowych niewykorzystanych szóstek jest co najmniej równa Współczynnikiowi Krytyków, otrzymujesz krytyczną ranę. Jej efekt nie jest losowany z Tabeli 3.6, jak ma to miejsce w przypadku zwykłych krytycznych ran, lecz odczytywany z osobnej rubryki na dole tej tabeli. W takiej sytuacji nie wykonuje się żadnego dodatkowego rzutu K66.

UPADEK

Niezamortyzowany upadek z wysokości co najmniej trzech metrów jest podstawą do wykonania testu na nietypowe

obrażenia. Liczba kości, którymi rzuca MO, równa jest wysokości w metrach pomniejszonej o 2. Można testować pancerz. Współczynnik Krytyków upadku wynosi 3.

TONIĘCIE

Pływanie po powierzchni działa tak, jak ruch po lądzie, z tą tylko różnicą, że Szybkość Postaci spada o połowę. Sprawy mają się inaczej, kiedy Postać znajduje się głębiej – niezależnie od tego, czy jest tam z własnej woli, czy nie. Woda, w której pływa Postać, „atakuję” raz na rundę. Mistrz Opowieści wykonuje test w twojej turze, zanim wykonasz jakąkolwiek akcję. Liczba kości, którymi rzuca MO, równa jest podwojonej liczbie tur, które twoja Postać spędziła pod wodą – dwie kości za pierwszą turę, cztery za drugą itd. Kiedy tylko Postać wynurzy się, by zaczerpnąć powietrza, „ataki” ustają. Pancerz nie zapewnia ochrony przed tym typem obrażeń. Co więcej, „ataki” nie ustają, kiedy Postać zostaje poturbowana, więc prędzej czy później otrzyma krytyczną ranę. Współczynnik Krytyków tonięcia wynosi 2.

OGIEŃ

Kiedy Postać znajduje się w ogniu albo w **krótkim dystansie** od niego, ogień będzie „atakować” co turę. MO rzuca kośćmi przeciwko Postaci w jej Inicjatywie, zanim ta Postać wykona jakąkolwiek akcję. Liczba kości w puli zależy od

POTURBOWANE POSTACIE NIEZALEŻNE

PN mogą zostać poturbowane tak samo, jak PG. PN może udzielić pomocy PG i odwrotnie. Kiedy PN pomaga innej PN, rzut kośćmi jest zbędny – MO może zdecydować o wyniku wedle uznania.

Przykład

*Sabah została krytycznie ranna i z przebitym płucem trafiła z powrotem na statek, do ambulatorium. Medikurg Vasil (**BYSTROŚĆ 4, MEDIKURGIA 2**) w pierwszej kolejności postanawia zająć się ranami, by ustabilizować jej stan. Z powodzeniem udziela przepatrywawcze pierwszej pomocy, a następnie, w nadziei na skrócenie czasu jej rekonwalescencji, wykonuje drugi test. Ambulatorium zapewnia mu modyfikator +3 – w swojej puli ma 9 kości. W drugim teście również uzyskuje sukces, co oznacza, że zamiast 2K6 dni, Sabah spędzi w łóżku tylko połowę tego czasu.*

wielkości płomienia i jego temperatury – o szczegółach decyduje MO. W każdej kolejnej rundzie MO wykonuje rzut jedną kością więcej. W chwili, gdy Postać otrzyma pierwsze obrażenie, jej odzież zajmuje się płomieniami. Od tego momentu „ataki” będą wykonywane co rundę, nawet jeśli Postać opuści obszar zajęty ogniem. Ugaszenie płonącej odzieży wymaga sukcesu w teście **ZWINNOŚCI** (rzut może wykonać płonąca Postać lub inna Postać będąca w krótkim dystansie od niej). Pancerz może zapewniać ochronę. „Ataki” nie ustają, kiedy Postać zostaje poturbowana, więc prędzej czy później otrzyma krytyczną ranę. Współczynnik Krytyków ognia wynosi 1.

EKSPLOZJA

Moc eksplozji ustalana jest za pomocą Siły Wybuchu. W chwili eksplozji MO wykonuje test na atak przeciwko każdej Postaci znajdującej się w **krótkim dystansie** od eksplodującego obiektu. Liczba kości w tym teście jest równa Sile Wybuchu. Dozwolone są testy pancerza. Współczynnik Krytyków normalnej eksplozji wynosi 2 (ale patrz **Odfamki**, dalej). Krytyczne rany spowodowane eksplozjami należy wylosować z **Tabeli 3.6**, tak samo jak zwykłe krytyczne rany.

Promień eksplozji: Potężne eksplozje, o Sile Wybuchu 7 bądź więcej, mogą ranić Postacie w odległości przekraczającej **krótki dystans**. Na **średnim dystansie** Siła Wybuchu maleje o 6. Jeśli w tej odległości znajduje się wiele Postaci, MO może dla uproszczenia wykonać jeden rzut na atak przeciwko nim wszystkim.

Odfamki: Współczynnik Krytyków normalnej eksplozji wynosi 2, ale bomby zawierające materiał rozpryskowy (gwoździe albo śrut), podobnie jak pewne rodzaje granatów, są bardziej zabójcze. Ten rodzaj ładunków ma Obrażenia 2 i Współczynnik Krytyków 1.

GŁÓD I PRAGNIENIE

Choć gra w *Coriolisa* nie skupia się na przetrwaniu, możesz znaleźć się w sytuacji, w której twojej Postaci braknie pożywienia lub wody. MO decyduje, kiedy tak się dzieje.

Pragnienie: Brak wody prowadzi do odwodnienia. Odwodnienie powoduje, że co 12 godzin Postać automatycznie traci 1 PW (MO nie wykonuje testu na atak). Co więcej, w stanie odwodnienia Postać nie może regenerować PW ani leczyć krytycznych ran. Jeśli w wyniku odwodnienia PW Postaci spadną do zera (Postać stanie się „poturbowana”), natychmiast otrzymuje ona krytyczną ranę.

Głód: Brak pożywienia prowadzi do zagłodzenia, które działa podobnie jak odwodnienie (patrz **Pragnienie**). Jedyną różnicą jest utrata PW, która następuje co 48 godzin.

CHŁÓD

Przebywanie w zimnym środowisku bez odpowiedniego zabezpieczenia przed wychłodzeniem (decyzja MO) skutkuje skutkami testami ataku wykonywanymi przy użyciu 6 kości (także częstotliwość tych „ataków” pozostaje w gestii MO). Choć w przypadku temperatur oscylujących w okolicy zera stopni Celsjusza jeden test ataku dziennie (czasu gry) powinien wystarczyć, siarczysty mróz lodowej planety może zmusić MO do powtarzania testu „ataku” chłodu co godzinę czasu gry.

PRÓŻNIA

Międzygwiazdowa ciemność to wyjątkowo niegościnne miejsce. Bez ochrony egzokombinezonu albo poszycia statku w mrocznej otchłani nie przetrwa się nawet kilku chwil. Jeśli gwałtowna dekompresja albo wroga intencja sprawi, że Postać znajdzie się po niewłaściwej stronie śluzy powietrznej, jej życie znajdzie się w poważnym niebezpieczeństwie. Brak ciśnienia powoduje, że we krwi pojawiają się bąbelki powietrza, a gwałtownie puchnącym ciałem targają fale rozdzierającego bólu. Promieniowanie UV bombardujące pozbawioną ochrony skórę w kilka chwil wypali ją na wiór. Postać nie może też wstrzymać oddechu, bo ciśnienie powietrza rozerwie jej płuca, jeśli zaś zrobi wydech, kolejnego tchu już nie zaczerpnie, a niedotlenienie po około 10 sekundach pozbawi ją przytomności. Bezgłośna śmierć nadejdzie po minucie, może dwóch.

Z punktu widzenia zasad w każdej rundzie, w której twoja Postać znajduje się bez ochrony w próżni, musisz wykonać test **KRZEPY**. Jest on darmową akcją, ale musisz go przejść pomyślnie, by móc w danej rundzie cokolwiek zrobić. Za pierwszym razem wykonujesz go bez modyfikatorów, jednak przy każdym kolejnym powtórzeniu jest on kumulatywnie modyfikowany o -1 (-1 w drugiej rundzie, -2 w trzeciej itd.). Porażka oznacza, że PW twojej Postaci natychmiast spadają do zera - jest poturbowana i natychmiast otrzymuje krytyczną ranę. Limit czasu do śmierci wynosi 1K6 minut.

Nim straci przytomność, wszystkie jej wysiłki powinny skupić się na założeniu egzokombinezonu - jeśli jakiś jest w pobliżu. Zrobienie tego w jednej turze wymaga pomyślnego testu **ZWINNOŚCI**.

PROMIENIOWANIE

Międzygwiazdowa ciemność obfituje w obszary i sytuacje, w których PA narażone są na silne promieniowanie - od kosmicznego spaceru nieopodal umierającej gwiazdy po tamowanie wycieku w reaktorze zasilającym statek.

Poziom promieniowania: Z chwilą ekspozycji na promieniowanie Postać zaczyna otrzymywać **PUNKTY NAPROMIENIOWANIA** (PNP). Są one miarą dawki promieniowania, które zbiera się w jej organizmie. Liczbę PNP zaznacza

się, stawiając odpowiednią liczbę krzyżyków w polach pod informacją o napromieniowaniu na karcie postaci. Poziom promieniowania danego miejsca oznacza, jak często, przebywając w nim, Postać będzie otrzymywać PNP.

- ◆ **Słabe promieniowanie** - 1 PNP na dzień
- ◆ **Silne promieniowanie** - 1 PNP na godzinę
- ◆ **Ekstremalne promieniowanie** - 1 PNP na minutę

Efekty: Za każdym razem, gdy Postać otrzyma PNP, należy rzucić liczbą kości równą liczbie aktualnie zebranych PNP. Za każdą wyrzuconą szóstkę Postać odnosi 1 punkt obrażeń.

Rekonwalescencja: Po opuszczeniu radioaktywnego obszaru organizm samoistnie pozbywa się 1 PNP dziennie.

Trwałe napromieniowanie: Istnieje ryzyko, że organizm nie będzie w stanie usunąć wchłoniętego promieniowania. Za każdy PNP, którego organizm Postaci miałby się samoistnie pozbyć w procesie rekonwalescencji, wykonaj test jedną kością. Jeśli wynikiem będzie szóstka, ten PNP okazuje się nieusuwalny. Zaznacz ten fakt, stawiając pionową kreskę między polami napromieniowania na karcie postaci. Trwałego napromieniowania nie da się wyleczyć.

POJAZDY

Podróże i transport w Trzecim Horyzoncie odbywają się przy użyciu bardzo różnych środków lokomocji (część z nich opisana jest szczegółowo w źródłowym podręczniku do *Coriolisa*).

W normalnych okolicznościach prowadzenie pojazdu nie wymaga testów kośćmi. Jednak w przypadku bardziej zaawansowanych manewrów konieczne jest wykonanie testu **PILOTAŻU**. **PILOTAŻ** jest umiejętnością zaawansowaną, więc jeśli nie masz w niej nawet jednego punktu, nie może wykonać rzutu, a test automatycznie kończy się porażką. Wsiadanie na pojazd albo wejście do niego jest krótką akcją. Uruchomienie pojazdu silnikowego to również krótka akcja.

Premia sprzętu: Modyfikator do testów **PILOTAŻU**, który otrzymujesz podczas wykonywania wymagających manewrów. Małe, zwrotne maszyny zwykle zapewniają większe modyfikatory niż duże i ciężkie pojazdy.

Punkty Wytrzymałości (PW): To miara tego, jak dużo uszkodzeń dzieli pojazd od złomu.

Szybkość: Wartość ta informuje o wyrażonym w metrach dystansie, jaki pojazd może przebyć w ciągu jednej szybkiej akcji prowadzącej go Postaci.

Paliwo: Wszystkie pojazdy wymagają zasilania, czy to w formie baterii fuzyjnej, czy bahtrolu. Informacje o rodzajach zasilania różnych pojazdów znajdują się w **Tabeli 3.7**.

Miejsca siedzące: Większością pojazdów może podróżować więcej niż jedna osoba. Z **Tabeli 3.7** odczytacie całkowitą liczbę osób, które zmieszczą się w/na danym pojeździe.

Pancerz: Większość pojazdów jest chroniona pancerzem. W **Tabeli 3.7** uwzględniono Współczynnik Pancerza, jaki pojazd zapewnia swoim wewnętrznym komponentom i ładunkowi oraz wszystkim podróżującym nim osobom.

POJAZDY W WALCE

Walkę toczoną z wykorzystaniem pojazdu rozpatrujcie tak samo, jak walkę bez niego. Różnica polega na tym, że będziecie stosować Szybkość pojazdu zamiast Szybkości Postaci.

Taranowanie wrogów: Większości pojazdów można użyć jako broni - można nimi najwzyczajniej potrać lub rozjeżdżać nieprzyjaciół. Sam atak ma miejsce w **krótkim dystansie** i liczy się jak atak w walce wręcz, jednak w odróżnieniu od zwykłego ataku, zamiast testu **WALKI WRĘCZ**, wykonuje się test **PILOTAŻU**. Należy pamiętać, aby zawsze uwzględnić zapewnianą przez pojazd premię sprzętu. Obrażenia w takim ataku równe są liczbie PW pojazdu podzielonej przez pięć i zaokrąglonej w górę.

USZKODZENIA POJAZDÓW

Choć Postacie otrzymują obrażenia, a pojazdy uszkodzenia, z mechanicznego punktu widzenia jest to traktowane tak samo - każde uszkodzenie lub obrażenie powoduje obniżenie aktualnej liczby PW o 1. Kiedy PW pojazdu spadną do zera, staje się on złomem. Pojazdy nie otrzymują krytycznych ran. Pojazdy zazwyczaj posiadają pancerz, którego działanie jest identyczne z działaniem pancerza Postaci.

Taranowanie pojazdów: Można użyć pojazdu do taranowania innych pojazdów, pod warunkiem jednak, że atakujący pojazd **ma nie mniej** PW (wartość początkowa) od pojazdu taranowanego. Test ataku wykonuje się tak, jak w przypadku taranowania Postaci. Zadane w wyniku ataku obrażenia uszkadzają wrogi pojazd. Postacie podróżujące taranowanym pojazdem otrzymują obrażenia tylko, jeśli PW tego pojazdu spadną do zera. Gdy tak się stanie, jadące staranowanym pojazdem Postacie otrzymują tę samą liczbę obrażeń, która sprawiła, że PW ich pojazdu spadły do zera.



Przykład

*Sabah mknie na swojej agrawce - jak potocznie nazywane są ścigacze grawitonowe - przez ubogą dzielnicę Konglomeratu. Chce staranować najemnika, który znajduje się w średnim dystansie. Poświęca krótką akcję, by znaleźć się w krótkim dystansie (Szybkość agrawki to 30 metrów), a normalną akcję - by staranować przeciwnika. Rzuci 7 kośćmi (**SPRAWNOŚĆ 3, PILOTAŻ 2, premia sprzętu +2**). Po szybkiej modlitwie uzyskuje wreszcie 2 szóstki. Potrąca najemnika i zadaje mu tym samym 3 obrażenia (Obrażenia 2 - PW agrawki (8) podzielone przez 5 i zaokrąglone w górę, a do tego +1 obrażenie za dodatkową szóstkę).*

Przykład

Tym razem Sabah podróżuje grawitonem, a egzekutor Syndykatu odpala raketę w stronę jej pojazdu. Pocisk trafia i powoduje 6 uszkodzeń. Testując pancerz swojej maszyny (Współczynnik Pancerza 3), przepatrywaczka wyrzuca jedną szóstkę. Ostatecznie grawiton otrzymuje tylko 5 uszkodzeń.



POJAZDY W TRZECIM HORYZONCIE

Środki lokomocji umożliwiające podróże po powierzchni planety zwykle są wyposażone w koła albo w emitory grawitonowe. Pierwsza grupa często zwana jest „czołgarkami”, druga zaś - „grawitonami”. Większość pojazdów zasilana jest małymi reaktorami fuzyjnymi, w których „paliwem” jest woda albo jej formy z cięższymi izotopami. Mniejsze pojazdy mogą być zasilane pojedynczymi ogniwami albo bateriami fuzyjnymi. Natomiast starsze i bardziej prymitywne pojazdy jeżdżą na alkoholu, nafcie albo substancjach takich jak bahtrol.

TABELA 3.7 - POJAZDY

NAZWA	PREMIA	PW	SZYBKOŚĆ	PANCERZ	LICZBA MIEJSC	PALIWO
Grawiton	+1	20	20	3	4	Moduł fuzyjny
Ścigacz grawitonowy	+2	8	30	0	1	Ogniwo fuzyjne
Grawiton opancerzony	0	40	16	8	8	Moduł fuzyjny
Czołgarka	0	25	10	4	6-8	Moduł fuzyjny/bahtrol
Barka grawitonowa	0	20	7	2	8	Moduł fuzyjny







ROZDZIAŁ 4

KWIATY MROKU

I powiedział Posłaniec: „Idź przeto, a znajdź Niebiańskie Kwiecie, które nasieniem jest Ikon. Wrócisz z nim tedy do kraju swego, ono zaś darzyć będzie obfitością twemu światu mrącemu, a lud jego od głodu i posuchy wybawi.

Strzeż się jednak! Są bowiem kwiaty spaczony Mrokiem, co się między gwiazdy czai. Strzeż się, pielgrzymie dobry, gdyż owoc one jeden tylko dają, a imię jego brzmi nieszczęście, biada okrutna i zguba domu twego”.

NASIENIE IKON – pióra Sulejmana Starszego

Kwiaty Mroku to krótka przygoda wprowadzająca do gry *Coriolis – Trzeci Horyzont*. Opowiada o dawno zaginionej stacji kosmicznej, poszukiwaniach legendarnej rośliny i badaczce ogarniętej obsesją wypełnienia swej misji – nawet za cenę własnego życia.

ZNAJDZIECIE TU WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBA do rozegrania tego scenariusza. Mistrz Opowieści powinien zapoznać się ze wszystkimi zasadami opisanymi w Starterze, a także z całą przygodą. Posłużcie się gotowymi Postaciami

przedstawionymi na końcu Startera. Nie zapomnijcie o co najmniej dziesięciu sześćościennej kościach i przynajmniej tuzinie dowolnych znaczników reprezentujących Punkty Mroku.

ONEGO CZASU

Ponad sto lat temu pośród spalonych, pylistych równin planety Dabaran potężny emir rządził miastem Yehenna. Martwił się sytuacją ziem i poddanych – zbiory były coraz mniejsze, pola skąpiły plonów. Gdy inne miasta poszukiwały nowych metod użyźniania spalonych ziem, władca Yehenny udał się do biblioteki. Tam natknął się na traktat słynnego uczonego, Sulejmana, który wspominał o obdarzonym mocą lkon kwiecie mającym przynieść urodzaj nawet najbardziej niegościnnym, jałowym obszarom. Emir postanowił odnaleźć ów kwiat. Posłał więc eksploratorów we wszystkie zakątki układu Dabaran.

Starożytny traktat wspominał również o kwiatach mroku – okazach legendarnej rośliny splamionych Mrokiem Spomiędzy Gwiazd. Ponieważ emir był człowiekiem ostrożnym i roztroptym, na odległych krańcach układu planetarnego zbudował stację kosmiczną, gdzie eksploratorzy gromadzić mieli zebrane przez siebie okazy. Stacja stała się sercem projektu poszukiwań Niebiańskiego Kwiecia. Setki dabarańskich naukowców przez lata nie ustawały w trudach i nadziei na odszukanie upragnionego trofeum. Całością kierowała Wahina – główna uczona, pasjonatka nauki i profesorka na Uniwersytecie Daddahskim.

Pewnego dnia jeden z poszukiwaczy powrócił na stację z osobliwym odkryciem – pięknym, smukłym kwiatem znalezionym w głębinach kopalni gazowych na Salamanx. Naukowcy dobrze wiedzieli, że żadna znana roślina nie przetrwałaby w tak nieprzyjaznych warunkach. Czy to możliwe? Czyżby był to kres poszuki-

wań? Nim jednak otrzymali odpowiedź, doszło do tragedii...

Działo się to w ostatnich dniach Wojen o Portale. Przez lata mieszkańcom dabarańskiego układu udawało się uniknąć większości działań zbrojnych, lecz tym razem nie mieli tyle szczęścia. Pośród kosmicznej czerni flota maruderów Pierwszego Horyzontu starła się z flotyllą dabarańskich statków. W bitewnym chaosie zbłąkana torpeda trafiła stację badawczą, pozbawiając ją stabilizatorów i systemu podtrzymywania życia.

Większość personelu naukowego zginęła natychmiast, ale Wahina przetrwała wraz z trójką swoich asystentów. Ponieważ tej resztki personelu nie udało się uruchomić silników manewrowych, stacja zesza z właściwej orbity i straciła kontakt z Dabaraniem. Stację i personel uznano za zaginionych, a emir musiał pogodzić się z porażką projektu. Wkrótce potem zmarł.

Jednak Wahina nie ugięła się i kontynuowała swoje badania. W niedługim czasie odkryła, że roślina z głębi Salamanx rzeczywiście dysponowała niezwykłą mocą. Potrafiła podtrzymywać życie w najbardziej nieprzyjaznym środowisku. Gdy zapasy na stacji wyczerpały się, naukowczynie pojęła, że jedyny ratunek znajdą w samym kwiecie. Wahina zaczęła wstrzykiwać roślinną biomaterię zarówno sobie, jak i swoim asystentom. Zabiegi te początkowo nie dawały żadnych efektów. Gdy mieli już stracić wszelką nadzieję, coś zaczęło się dziać.

Zaczęli się przemieniać...

WCZORAJ I DZIŚ

Minęło sto lat od opisanych zdarzeń, a Horyzont zmienił się nie do poznania. Wojny o Portale zakończyły się całkowitą izolacją Horyzontu, zapadła Długa Noc. Gospodarki upadły, kultury odeszły w niebyt, a sama cywilizacja zaczęła obracać się w pył. Emirowie Dabaranu przetrwali, lecz zapomnieli o dawnych, przedwojennych czasach. Losy stacji badawczej zostały pogrzebane w zakurzonych archiwach.

Aż do dnia, gdy astronom Siyab Dahiljaba dostrzegł na nocnym niebie coś dziwnego. W najdalszym krańcu układu Dabaran odkrył obiekt wyglądający na dzieło ludzkich rąk. Po gruntownej analizie utwierdził się w przekonaniu, że jest to przełomowe znalezisko – dawno zaginiona dabarańska stacja kosmiczna.

Pozyskawszy finansowanie z Fundacji i Zenitiańskiego Instytutu Badań Planarnych, Dahiljaba udał się w podróż statkiem badawczym Instytutu, by zbadać oraz skatalogować odkrycie. Wyruszył dwa miesiące temu i wkrótce słuch po nim zaginął.

TU I TERAZ

Wynajęty przez profesora Dahiljaba statek kurierski „Shamza” wraz z pięcioosobową załogą dotarł i bezpiecznie zadokował do stacji. Cała załoga weszła na jej pokład i od razu zetknęła się z Wykwitem. Początkowo eksploracja przebiegała pokojowo. Załoga badała stację i zaczynała nawet odkrywać jej sekrety. Kłopoty zaczęły się, gdy Amirah, oficerka ochrony „Shamzy” i była legionistka, natknęła się na jednego z asystentów badawczych Wahiny – teraz niewiele ponad bezmyślną kukłę kontrolowaną przez Wykwit. Opacznie zrozumiała jego zachowanie i zareagowała odruchem wyrobionym podczas lat swej dawnej służby w Legionie: jednym wprawnym strzałem położyła istotę trupem, tym samym skazując resztę załogi na zagładę.

Ponieważ Wykwit i Wahina uznali nowoprzybytych za wrogów i zagrożenie dla projektu, odpowiedzieli przemocą. Jeden po drugim członkowie załogi zostali zamordowani albo przez Wykwit, albo kontrolowane przezeń kukły. Wykwit opanował również „Shamzę”, unieruchamiając statek na stacji. Wkrótce ostali się tylko profesor Dahiljaba i Amirah. Ukrywają się osobno, w różnych częściach stacji. Ich jedyną nadzieją jest to, że ktoś odpowie na ich wezwanie o pomoc.

I właśnie tu do akcji wkracza załoga „Narzalusa”.

KRÓTKI GLOSARIUSZ

- ◆ **ASTROSTRADIUM** – dostępna na większości statków kosmicznych baza danych. Zawiera informacje nawigacyjne i astronomiczne, a także rejestr znanych planet, statków i stacji kosmicznych.
- ◆ **CC** – Cykl Coriolisa; liczba lat, które upłynęły od założenia stacji kosmicznej „Coriolis”.
- ◆ **DABARAN** – układ gwiazdny, a także planeta o tej samej nazwie.
- ◆ **IKONY** – mistyczne byty czczone w Horyzoncie jako bóstwa.
- ◆ **INSTYTUT** – skrócona nazwa Zenitiańskiego Instytutu Badań Planarnych – organizacji powiązanej z zenitiańskim Konsorcjum, zajmującej się badaniami naukowymi i eksploracją.
- ◆ **NIEBIAŃSKIE KWIECIE** – legendarna roślina, która ma mieć życiodajne moce; wspomniana przez Sulejmana Starszego.
- ◆ **WOJNY O PORTALE** – katastrofalny w skutkach konflikt zbrojny, który objął cały Trzeci Horyzont; zakończył się zamknięciem Portali i całkowitą izolacją Horyzontu.
- ◆ **SALAMANX** – gazowy olbrzym stynący z głębokich kopalń gazu.
- ◆ **SULEJMAN STARSZY** – dabarański uczoney wywodzący się z ludu Pierwszych.
- ◆ **LETARG** – technika pozwalająca na wprowadzenie ludzi w stan przedłużonego uśpienia; wykorzystywana w podróżach kosmicznych, a czasem do celów medikurgicznych.

MISJA

Postacie przemierzają układ Dabaran w ramach rutynowej misji handlowej, gdy kontaktuje się z nimi Fundacja. Jej przedstawiciele podają ostatnie znane współrzędne „Shamzy” i proszą o zbadanie jej zaginięcia oraz losów jednego z ich badaczy, profesora Siyaba Dahiljabę.

Za pochodzące z pierwszej ręki informacje na temat „Shamzy” i naukowca Fundacja oferuje 10 000 birrów. Jeśli załodze uda się wrócić z zaginionym statkiem lub Dahiljabą, nagroda będzie dwukrotnie większa.

Scenariusz rozpoczyna się w chwili, gdy „Narzalus” dociera we wskazane miejsce i odnajduje dawną stację badawczą. Na swoje nieszczęście (tak samo, jak wcześniej profesor Dahiljaba i załoga „Shamzy”) PG natykają się na tajemnicę sprzed wieku i teraz będą musiały stawić czoła dziwnym mieszkańcom stacji kosmicznej.

ZARYS SYTUACJI

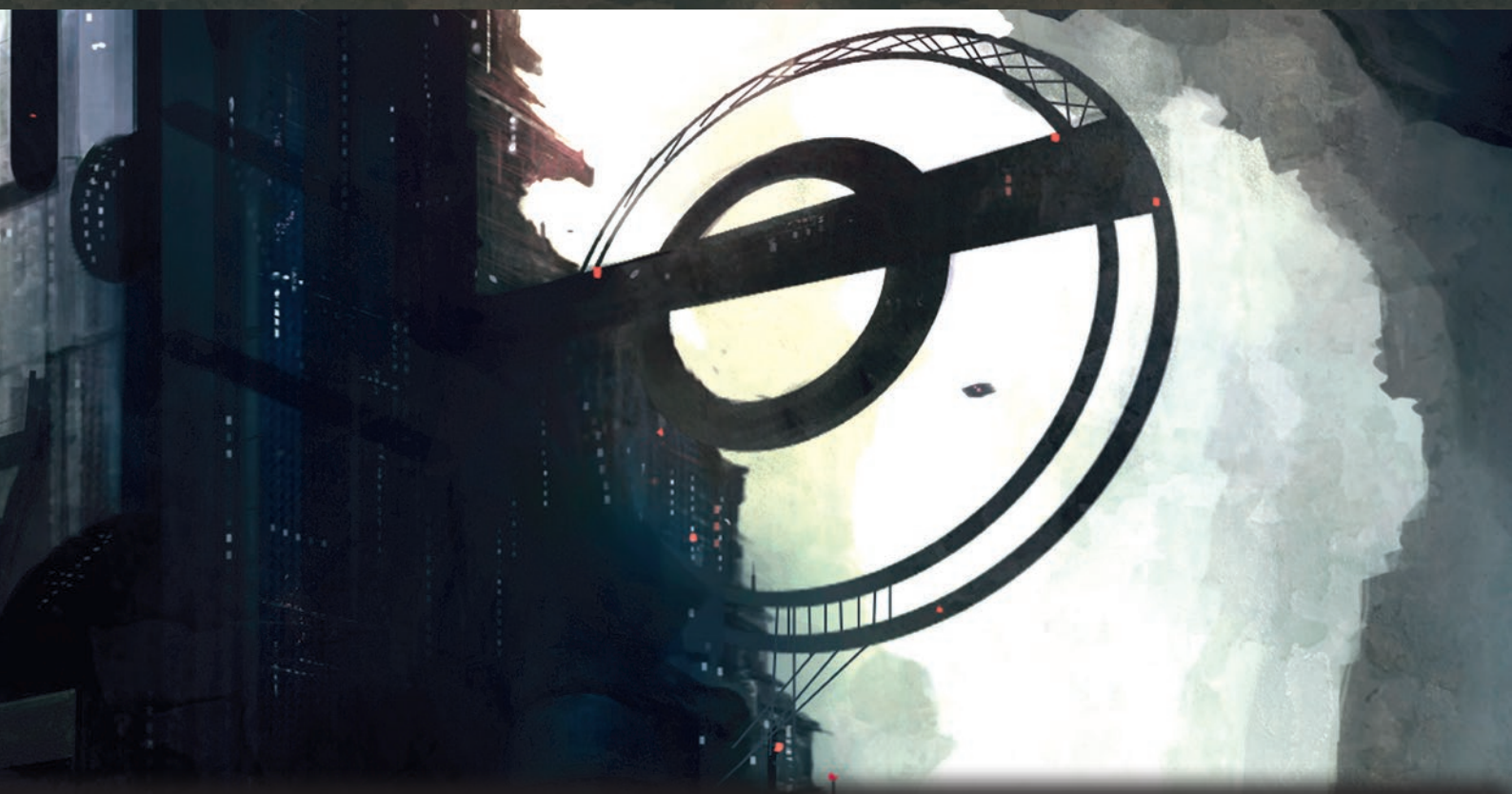
Przygoda podzielona jest na trzy części. W pierwszym akcie PG docierają do stacji kosmicznej i próbują znaleźć sposób na dostanie się do środka. W drugim akcie – stanowiącym główną część przygody – PG będą badać stację, spotykać jej mieszkańców i odnajdywać wskazówki, które pomogą dociec, co tu się wydarzyło. W ostatnim akcie PG zostaną wciągnięte w konflikt między Wahiną i Wykwitem a ocalałymi członkami załogi ekspedycji badawczej. W końcu PG będą musiały dokonać wyboru – stanąć po stronie ocalałych czy pomóc Wahinie w zrealizowaniu jej stuletniego celu i dostarczeniu Nasienia Ikon na Dabaran.

WAŻNE POSTACIE NIEZALEŻNE

Wahina	Główna naukowczyni stacji IBA-S18; twórczyni Wykwitu i pierwszy jego umysł.
prof. Siyab Dahiljaba	Zaginiony badacz; osoba, o której uratowanie prosi Fundacja.
Amírah	Druga ocalała osoba z „Shamzy”; była legionistka i oficerka ochrony zaginionego statku. Potencjalna sojuszniczka albo przeciwniczka PG.

ISTOTY

Wykwit	Na poły inteligentna sieć roślin i kwiatów, która w wyniku eksperymentów Wahiny powstała ze zdobytego na Salamanx kwiatu.
Jedynka, Dwójka i Czwórka	Trzech pozostałych przy życiu asystentów badawczych; teraz bezmyślne kukły sterowane przez Wykwit.



AKT 1

Przygoda rozpoczyna się w chwili, gdy statek Postaci zbliża się do ostatniej znanej lokalizacji zaginionej jednostki badawczej. Przeczytaj na głos poniższy fragment lub sparafrazuj go.

Na mostku „Narzalusa” panuje cisza, przerwana jedynie miarowym szumem systemu wentylacyjnego i odległymi odgłosami czujników awionicznych. Przez ostatni tydzień podróżowaliście przez próżnię międzyplanetarną układu Dabaran. Początkowo było to kolejne nudne zlecenie – odbiór i wyładunek. Robiliście to już setki razy. Tym razem rutynę przerwała wam nieoczekiwana wiadomość od przedstawiciela Fundacji. Z przerywanej transmisji dowiedzieliście się o lukratywnej misji poszukiwawczej. Trzeba odnaleźć zaginiony statek, „Shamzę”, na którego pokładzie miał przebywać profesor z Dabaranu. Oferta była zbyt opłacalna, by ją odrzucić, a współrzędne ostatniej znanej pozycji poszukiwanego statku i tak znajdowały się w niewielkiej odległości od waszej trasy. Więc przyjeśliście misję. To było dwa dni temu. Teraz nagle czujniki waszego statku ożywają. Monity ostrzegają was przed czymś w pobliżu. Nie jest to jednak zaginiony statek. To stacja kosmiczna.

GDY „NARZALUS” ZBLIŻA SIĘ do stacji, PG ukazuje się niezwykle widok. Nim jednak zdążą się nim nadziwić, panel czujników biologicznych rozświetla się sygnałami alarmowymi! Po szybkiej analizie PG uzmysławiają sobie, że stację otacza chmura niezidentyfikowanej materii organicznej.

ROZPOZNANIE SYTUACJI NA STACJI

PG mają kilka możliwości zgromadzenia informacji na temat stacji, zanim spróbują się na nią dostać.

🌀 SKANOWANIE CZUJNIKAMI POKŁADOWYMI

Najoczywistszym sposobem postępowania jest wykonanie skanu stacji przez operatora panelu sensorycznego. Działanie to zajmuje zaledwie kilka minut, ale wymaga wykonania testu **DŻINA DANYCH**. W razie powodzenia testu skan dostarcza następujących informacji:

- ◆ Choć rdzeń zdaje się działać, stacja nie emituje żadnych sygnałów energetycznych.

- ◆ Z biokopuły dochodzą słabe sygnały życia.
- ◆ Na stacji działa grawitacja.

Jeśli rzut się nie powiedzie, oznacza to, że chmura materii organicznej uniemożliwia sensorom dokonanie poprawnych odczytów.

🌀 PRZESZUKANIE BAZY DANYCH

Z kwerendy w pokładowym astrostradium można dowiedzieć się, że:

- ◆ Oficjalna nazwa stacji to „Emirski Dabarański Instytut Badań Astronomicznych – Stacja nr 18”, w skrócie „Emirski Dabarański IBA-S18”.
- ◆ Jest to stacja starej dabarańskiej konstrukcji, a zbudowano ją 146 lat temu.
- ◆ Sto jeden lat temu, podczas ostatnich etapów Wojen o Portale, stacja wraz z całym personelem została uznana za zaginioną.
- ◆ Była ona częścią programu badawczego zapoczątkowanego przez ostatniego emira dabarańskiej Yehenny. Nic więcej na temat tego programu nie wiadomo.

🌀 ANALIZA WIZUALNA

Oględziny dokonane podczas ostrożnego okrążenia stacji ujawniają następujące informacje:

- ◆ Wszędzie panuje mrok, co sugeruje brak zasilania.
- ◆ Widoczne są ślady uszkodzeń, m.in. od asteroid; w poszyciu w tylnej górnej części stacji widnieje wyrwa, która prawdopodobnie powstała w wyniku wybuchu.
- ◆ Raz na dwie minuty stacja obraca się wokół własnej osi.
- ◆ Widoczne są cztery śluzy, z których dwie zdają się pokryte ciemną materią organiczną.
- ◆ Przy jednej ze śluz zadokowany jest statek – „Shamza” – który nie ma włączonego zasilania i również pokryty jest materią organiczną.

WEJŚCIE NA STACJĘ

Postacie mają dwie możliwości. Mogą spróbować, by ich statek dostosował swoją prędkość kątową do obrotów stacji, a następnie wykonać spacer w przestrzeni kosmicznej do śluzy. Zamiast tego mogą też spróbować wykonać manewr dokowania.



KWIATY W PRÓŻNI

Mistrz Opowieści może posłużyć się materią organiczną pokrywającą poszycie stacji, by pokazać graczkom, że coś jest nie tak. Czymkolwiek jest, organiczny kurz jest wszędzie. Przyczepia się do poszycia statku i do egzokombinezonów, oblepiając wizjery i przyłbice. Można też zasugerować zależności Wykwit od światła, opisując biomasę od strony gwiazdy Dabaran jako bardziej bujną i upstrzoną małymi fioletowymi kwiatami. Roślinność w próżni przestrzeni kosmicznej to coś, czego PG z pewnością nigdy wcześniej nie widziały.

⚙️ DOKOWANIE DO STACJI

Pilotka „Narzalusa” musi dostosować ruch statku do obrotów stacji i manualnie zadokować do śluzy, by móc ją otworzyć. Wymaga to wykonania testu **PILOTAŻU**. Jeśli rzut się nie powiedzie, pilotka nie trafia w śluzę, ale może podjąć kolejną próbę. Jeśli druga próba również się nie powiedzie, statek traci 1 PW wskutek uszkodzeń, ale ostatecznie udaje mu się zadokować.

⚙️ SPACER W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ

Ten manewr jest łatwiejszy dla pilotki, ale wymaga wykonania przez jedną Postać śmiałego spaceru w przestrzeni kosmicznej i przymocowania kabla do kadłuba stacji, tak by pozostałe PG mogły przejść bezpiecznie za jego pomocą. PG, która dokona zamocowania kabla, musi wykonać test **ZWINNOŚCI**. Sukces oznacza, że Postać ta bez przeszkód dociera do kadłuba i może podpiąć kabel. W przypadku porażki PG albo traci kontrolę nad kablem, albo nie trafia w stację (graczka wybiera jedną z opcji). Jeśli PG straci kontrolę nad kablem, inna PG musi się z nim przeprawić. Jeśli PG nie trafi w kadłub stacji, może podjąć kolejną próbę, ale tym razem będzie ona trudniejsza (-1 kość). W przypadku

porażki PG uderzy w stację zbyt mocno i straci 2 PW (można wykonać test pancerza egzokombinezonu).

Po zadokowaniu do śluzy albo bezpiecznym przejściu do kadłuba PG może ręcznie otworzyć śluzę. Zajmuje to kilka minut, ale nie wymaga wykonywania żadnego testu. Postacie mogą teraz wejść na stację.

ZAGROŻENIA

- ◆ **Materia organiczna.** Choć w tej chwili nie stanowi ona bezpośredniego zagrożenia dla PG ani statku, cała rozlewająca się po otoczeniu biomasa to w istocie przedłużenie Wykwit, a więc w przyszłości może okazać się niebezpieczna (jeśli Wykwit albo Wahina uznają PG za istoty wrogie).
- ◆ **Zapłątanie (koszt: 1 Punkt Mroku).** Gdy Postacie wykonują spacer w przestrzeni kosmicznej, MO może sprawić, by jedna z nich zaplątała się w dziwną, przypominającą chwasty biomasę. Graczka musi wtedy wykonać test **KRZEPY**. Jeśli jej się powiedzie, wyrwa się z płątany i może ruszyć dalej. Jednak w przypadku porażki PG traci 1 Punkt Umysłu i nie może się ruszyć, póki ktoś jej nie uwolni (wykonując prosty test **ZWINNOŚCI** – modyfikator +1).

AKT 2

Stacja ma nieco poniżej 200 metrów wysokości i bez mała 150 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Widok, który rozciąga się przed Postaciami, zdominowany jest przez wielkoskalowy czujnik dalekiego zasięgu, którego antena rozciąga się na ponad 70 metrów na boku stacji. Kadłub wykonany jest z metalu o lekko zielonkawym zabarwieniu, a na wierzchołku stacji tkwi duża szklana bańka biokopuły.

STACJA NOSI ŚLADY uszkodzeń – w kilku miejscach ewidentnie uderzyły w nią niewielkie asteroidy, pozostawiając w kadłubie wyrwy. W innych częściach stacji, głównie w module mieszkalnym, w konstrukcji widoczne są ślady eksplozji. Duży kawałek tej sekcji otwiera się na mrok kosmosu.

Część stacji jest pokryta ciemną roślinną materią organiczną (patrz wcześniej).

ŚLUZA

Wchodzicie do śluzę i zamykacie za sobą zewnętrzny właz. Wiązki światła z waszych egzokombinezonów przecinają panującą wewnątrz ciemność, ujawniając wirujące w powietrzu drobinki. Kurz? Nie, to coś innego... Jakieś ciemne cząsteczki. Drzwi stacji oznaczone są dawnymi symbolami. Na podłodze leży zapomniany hełm. Jedyne, co słyszycie, to odgłosy własnych oddechów.

Przechodząc przez śluzę, PG zauważają, że w komorze dekontaminacyjnej znajdują się fragmenty tej samej roślinopodobnej biomasy, która otacza stację z zewnątrz. Poza tym wygląda jak zwykła, choć od dawna nieużywana, śluzę starego typu – z ogromną grodzia, panelami z instrukcjami zapisanymi w starszej odmianie języka dabari i porzuconym hełmem jakiegoś nieszczęsnego członka personelu stacji... Panele informują PG, że na stacji jest tlen. I rzeczywiście, po zakończeniu dekontaminacji śluzę sensory egzokombinezonów załogi dają sygnał, że można zdjąć hełmy.

LUDZIE: Brak.

OBIEKTY: Czerwony egzohelmu starego typu. PG posiadająca Umiejętność **NAUKA** może wykryć w hełmie coś niezwykłego: po jego wewnętrznej stronie znajduje się plama ciemnej materii organicznej. Identycznej z tą otaczającą stację.

ZAGROŻENIA: Brak.

KORYTARZ

Przed wami oktagonalny korytarz prowadzi w mrok stacji. W wilgotnym powietrzu unosi się dziwna woń zepsucia, jakby zbutwiałych liści. Ruszacie przed siebie i już przy pierwszym kroku spod waszych butów rozlega się chrzęst. Kierujecie snopy światła na podłogę i waszym oczom ukazuje się niezwykle widok – całą posadzkę pokrywają ciemne, poskręcane pnącza.

Pierwszym doświadczeniem Postaci wewnątrz stacji będzie korytarz prowadzący od śluzę. Szare, metalowe ściany nadają temu ośmiokątnemu przejściu ponurą atmosferę. Panele świetlne na suficie od bardzo dawna nie były zapalane. Co jednak ważniejsze, cała podłoga pokryta jest Wykwitem – ciemne, splątane, gęste podszycie wijących się pnączy i osobliwe smoliste liście wyściełają posadzkę i pełzną po ścianach, sięgając prawie połowy ich wysokości. Korytarz jest ciemny, a z miejsca, w którym znajdują się PG, nie ma możliwości aktywowania paneli świetlnych.

LUDZIE: Brak.

OBIEKTY: Częściowo schowana pod Wykwitem rękawica. Na pierwszy rzut oka widać, że była kiedyś częścią egzokombinezonu. Po dokładniejszym zbadaniu znaleziska okazuje się, że w rękawicy wciąż tkwią szczątki ludzkiej ręki.

ZAGROŻENIA: Brak.

Badanie fragmentu Wykwitu za pomocą Umiejętności **NAUKA** albo analiza próbki na pokładzie „Narzalusa” ujawnią następujące informacje:

- ◆ Faktycznie jest to organiczna roślina.
- ◆ Zdaje się wyjątkowo odporna na trudne warunki.
- ◆ Wykazuje dokładnie te same cechy, co materia organiczna na zewnątrz stacji.
- ◆ Nie wykazuje zgodności z żadną znaną rośliną z baz danych.



SCHEMAT STACJI

1. Wielkoskalowy czujnik dalekiego zasięgu
2. Śluza
3. Biokopuła
4. Moduł mieszkalny (częściowo zniszczony)
5. Ambulatorium
6. Moduł inżynierski
7. Śluza
8. Moduł laboratoryjny

MODUŁ MIESZKALNY

To, co kiedyś było dość okazałą częścią mieszkalną, teraz jest jedynie ponurym cieniem swej dawnej świetności. Przed wami rozciąga się aleja szeroka na kilka metrów i wysoka na jakieś 4,5 metra. Ewidentnie była niegdyś centralną częścią całego modułu. Teraz jest tylko zrujnowaną pamiątką wygasłych ludzkich istnień. Potłuczone okna, sufit w czerwonym kolorze dabarańskiego nieba, nawet nieliczne balkony – wszystko pokryte jest ciemną roślinnością.

Moduł mieszkalny jest obszarem najmocniej zdewastowanym przez katastrofę, która skazała stację i jej mieszkańców na zagładę. Wokół wciąż widoczne są ślady po personelu – ubrania, stara biżuteria, osobiste pamiątki. Stół nadal zastawiony tym, co kiedyś było rodzinnym posiłkiem. Niezastłane łóżko. Pracownia artystyczna przystrojona zakurzonymi obrazami przedstawiającymi zielony, bujny krajobraz Dabaranu. Wszystko to pokryte jest ciemnym Wykwitem. Jego mroczne pnącza czepiają się ścian, wykręcają w nienaturalnych formach, pokrywają każdy zakamarek, każdą niegdyś ludzką przestrzeń.

LUDZIE: Dwójka – kiedyś członek załogi, teraz nosiciel Wykwitu. Przez jedno z okien na drugim piętrze obserwuje PG w alejce. Może zostać zauważony po zdaniu trudnego testu **SPOSTRZEGAWCZOŚCI** (modyfikator -2).

OBIEKTY: Rzuć 1K6.

1. Wciąż działająca karta pamięci z nagraniem Dani Durrah, niegdyś popularnej piosenkarki z dabarańskiej Yehenny.
2. Zakurzona zielona kurtka. Na plecach w przestarzałym języku dabarańskim zapisano „IBA-S18”.
3. Racja żywnościowa – „Kodh z ryżem i pomidorami”. Wciąż jadalna, choć ledwo.
4. Holokostka z nagraniem, które zdaje się przedstawiać pół tuzina członków załogi wygłupiających się dokładnie w tym miejscu. Śmieją się, cieszą i rozmawiają z osobą nagrywającą.
5. Stary notatnik o zagrzybionych kartkach. Zapisy z kilku ostatnich stron zdają się wskazywać, że stację dotknęła jakaś katastrofa: „Umieramy. Niech Ikony mają w opiece nasze dusze. Kocham cię, mamo”.
6. Gra planszowa. W plastikowym pudełku znajduje się wkładka z przepięknymi figurkami – żołnierz, demoniczna istota, statek kosmiczny. Brakuje tylko instrukcji.

ZAGROŻENIA: Dwójka – kukła Wykwitu.

MODUŁ LABORATORYJNY

Wzdłuż ścian w licznych rzędach ustawione są kapsuły z ceramicznego szkła. W każdej z nich widzicie z dawna obumarłe rośliny wszelkiego rodzaju. Niektóre z pojemników są porożbijane, a czarne pnącza sięgają do ich wnętrza niczym wrzcionowate palce. Dziwna ciemna roślinność jest wszędzie – wyścięta podłogę, pnie się po ścianach, zwisa nawet z sufitu.

Dawniej moduł laboratoryjny był sercem całej stacji. To właśnie tu naukowcy gromadzili zebrane przez poszukiwaczy okazy roślin, by badać je i eksperymentować na nich. Tysiące zebranych tu rozmaitych gatunków są teraz martwe – tkwią zmumifikowane w swych kapsułach. Znajduje się tu również kilkanaście stanowisk z terminalami starego typu.

LUDZIE: Jedyńka – kukła Wykwitu.

OBIEKTY: Działający terminal. Można go włączyć i uzyskać do niego dostęp po pomyślnym teście **DŻINA DANYCH** albo używając karty dostępu, którą można znaleźć w module inżynierskim. Przeważający system zawiera ogromną bazę niezrozumiałych danych, a także wiadomość.

ZAGROŻENIA: Jedyńka, jeden z ocalałych asystentów Wahiny, a teraz bezmyślna kukła kontrolowana przez Wykwit, ukrywa się za zarośniętymi kadziami. Czai się w cieniu. Jeśli zostanie zauważony, ucieknie w kierunku biokopuły. Jeśli zostanie osaczony lub zaatakowany, odpowie przemocą.

WIADOMOŚĆ

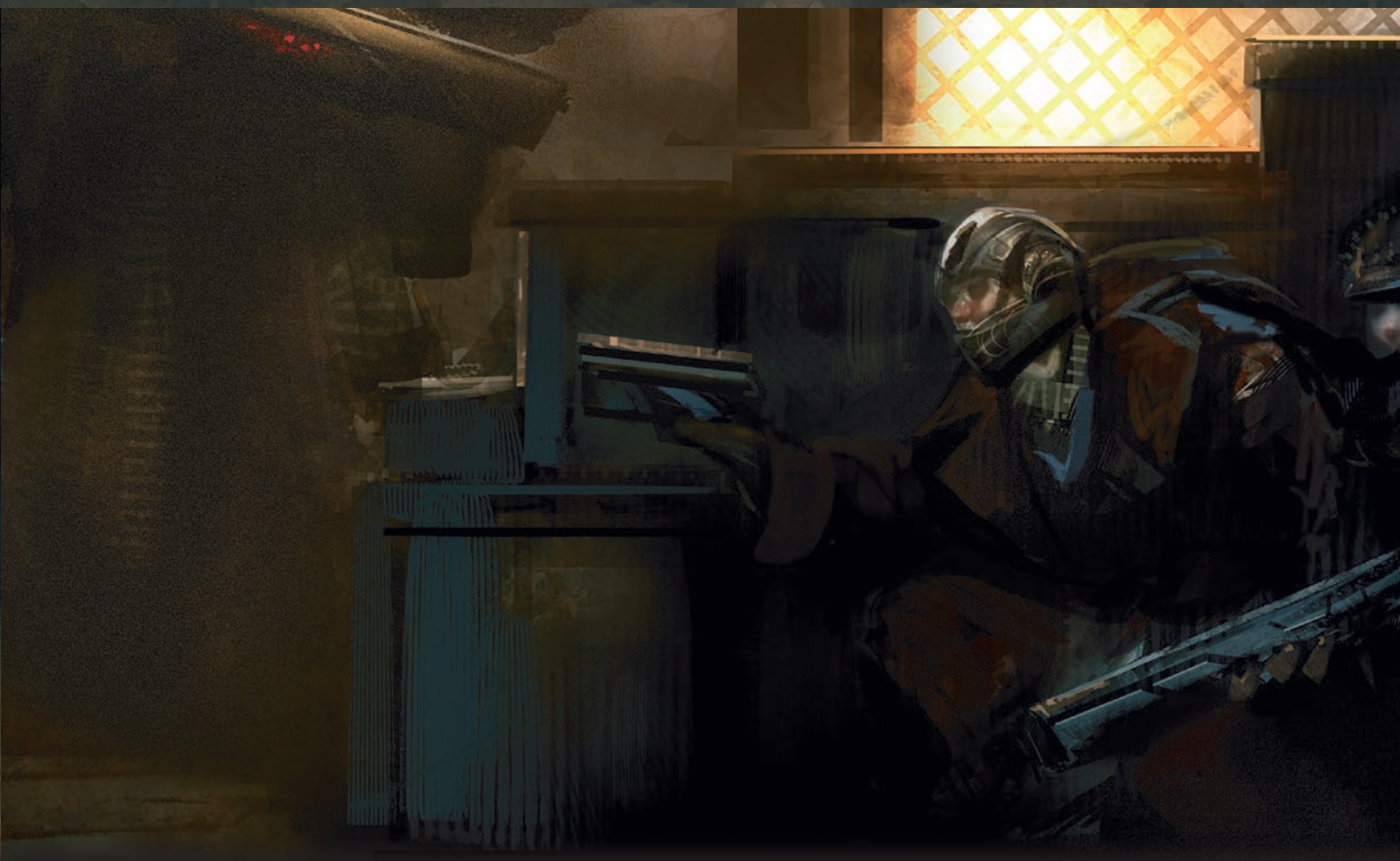
- ◆ Adresat: Szanowna Naczelnia Emiriska Naukowczyni Wahina Adala
- ◆ Nadawca: Jego Eksceleńcja Emirski Minister do Spraw Rolnych

Emir nie jest zadowolony z działań Pani zespołu. Przypomina, iż jest to święta misja, której wykonanie zarządziły same Ikony. Emir oczekuje, że wkrótce zobaczy jakieś realne jej rezultaty.

Stawką jest przyszłość mieszkańców emiratu.

Jeśli Pani wysiłki zawiodą, historia nie będzie dla Pani łaskawa.

Niech Ikony błogostawią Pani pracę.



JEDYNKA, KUKŁA WYKWITU

Niegdyś załogant stacji i członek zespołu badawczego, który pracował bezpośrednio z Wahiną. Jedynka jest wysoki i chuderlawy, o bladej twarzy i pustym, ale intensywnym spojrzeniu.

ATRYBUTY (WARTOŚCI W NAWIASACH UŻYWANE SĄ, GDY BIOKOPUŁA JEST ROZŚWIETLONA): SIŁA 3 (6), SPRAWNOŚĆ 3 (5), BYSTROŚĆ 2 (3), OSOBOWOŚĆ 2 (3)

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 6 (11) PUNKTY UMYSŁU: 4 (6)

UMIEJĘTNOŚCI: WALKA WRĘCZ 2 (4), SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 2 (4), UKRADKOWOŚĆ 2 (4)

PANCERZ: 2 (6)

BROŃ: ręce (premia 0, INI +2, obrażenia 2, Krytyk 2, krótki dystans)

- ◆ **ATAK ZARODNIKAMI:** Kukła może chwycić osobę i zwmiotować strumień zarodników prosto w jej twarz. Wykonaj taki rzut jak w przypadku normalnej **WALKI WRĘCZ**. Jeśli rzut się powiedzie, atak powoduje normalne obrażenia, a także utratę 3 Punktów Umysłu.
KOSZT: 1 Punkt Mroku

BIOKOPUŁA

Odór uderza w wasze nozdrza bez ostrzeżenia – smród zgniłych liści i stęchłej wody. Wewnątrz jest gorąco i tak duszno, że niemal nie da się oddychać. Dziwna ciemna roślinność jest wszędzie – pokrywa podłogę, ściany, a nawet szklaną kopułę.

W biokopule mieścił się niegdyś duży ogród tlenowy stacji. Jednak po katastrofie Wahina umieściła tu Wykwit. Jego ciemnofioletowe pnącza wyściełają podłogę, wspinają się po ścianach, wiją się aż do samej kopuły z ceramicznego szkła. Górną warstwę Wykwitu stanowią niewielkie ciemne kwiaty, które zwracają swoje kielichy w stronę kopuły, sięgając po tę odrobinę światła z gwiazdy Dabaran, która dociera do stacji.

LUDZIE: Wahina

OBIEKTY: Nic, co byłoby istotne.

ZAGROŻENIA: Wykwit

WAHINA ADALA, NAUKOWCZYNI Z LUDU PIERWSZYCH I OCALAŁA

Wahiną, niegdyś genialną uczoną z Uniwersytetu Dadahskiego, zawładnięta obsesja odnalezienia Nasienia Ikon. Wierzyła, że eksperymenty bioinżynieryjne na znanych już, wytrzymałych roślinach są kluczem do lepszego życia dla wszystkich mieszkańców Horyzontu. Jednak gdy nadeszła katastrofa, a większość załogi stacji zginęła, wszystko się zmieniło. Udało jej się pozostać przy życiu i znaleźć odrodzenie w dziwnej roślinie z gazowych kopalń na Salamanksie. Przeżyła, lecz sama stała się częścią eksperymentu bioinżynieryjnego. Obecnie Wahina nadal jest człowiekiem, ale również czymś innym. Stała się jednością z Wykwitem.

ATRYBUTY (WARTOŚCI W NAWIASACH UŻYWANE SĄ, GDY BIOKOPUŁA JEST ROZŚWIETLONA): SIŁA 3 (5), SPRAWNOŚĆ 3 (5), BYSTROŚĆ 4 (6), OSOBOWOŚĆ 4 (5)

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 6 (11) PUNKTY UMYSŁU: 8 (11)

UMIEJĘTNOŚCI: NAUKA 5, MANIPULACJA 3, ZNAJOMOŚĆ HORYZONTU 2, WALKA DYSTANSOWA 2

PANCERZ: 0 (4)

BROŃ: pistolet akceleracyjny (premia +1, INI 0, obrażenia 2, Krytyk 1, długi dystans)

- ◆ **KONTROLA WYKWITU:** Wahina może sprawić, że Wykwit rzuci się na PG. Jeśli MO wyda 1 Punkt Mroku, PG automatycznie utknie w Wykwicie i będzie musiała pomyślnie przejść test **KRZEPY**, by w następnej rundzie móc się uwolnić z roślinnych sidła. Aby ta akcja była możliwa, w danym miejscu musi się znajdować Wykwit.
KOSZT: 1 Punkt Mroku

MODUŁ INŻYNIERYJNY

Korytarze są tutaj inne – sufit znajduje się niżej, ściany pełne są rur i kabli, a panele są gęsto zapisane w starszej odmianie języka dabarańskiego. Wygląda to tak, jakbyście weszli do wnętrza gigantycznej maszyny.

Labirynt rur, paneli i generatorów grawitacyjnych – kiedyś był to moduł inżynieryjny stacji. Teraz zakurzone korytarze są opustoszałe, nieużywane. Sercem tego miejsca jest rdzeń reaktora – owalna i wysoka na trzy piętra komora, w której znajduje się reaktor fuzyjny stacji. Po tych wszystkich latach automatyczne systemy nadal działają.

LUDZIE: Czwórka, kukła Wykwitu

OBIEKTY: Panele kontrolne, dzięki którym można sterować zasilaniem, generatorami grawitacyjnymi oraz oświetleniem na stacji. By ich użyć, należy pomyślnie przejść test **DŻINA DANYCH**. Każda operacja z wykorzystaniem paneli wymaga wykonania osobnego rzutu. Jeśli dojdzie do porażki, PG musi lepiej zapoznać się z danym mechanizmem, przeznaczając na to 1K6 × 10 minut, nim będzie mogła spróbować ponownie.

ZAGROŻENIA: Czwórka, ostatnia z kukieł Wykwitu, ukrywa się właśnie w tej części stacji. Doskonale zna układ korytarzy i będzie śledził PG, póki znajdują się w tym module. Jeśli zostanie zauważony, spróbuje ucieczki lub ataku – zależnie od okoliczności.

RDZEŃ REAKTORA. Reaktor wciąż działa, ale dekady bez konserwacji systemów kontrolnych zrobiły swoje. Wykonując trudny test **TECHNIKI** (modyfikator -2), PG mogą przeciążyć reaktor i rozpocząć proces topienia rdzenia. Jeśli to zrobią, stacja ulegnie zniszczeniu w ciągu 1K6 × 10 minut.

CZWÓRKA, KUKŁA WYKWITU

Niegdyś członek załogi statku. Obecnie bezmyślna kukła kontrolowana przez Wykwit. Czwórka jest niski, ale dobrze zbudowany. Ma ogoloną głowę, ciemne oczy i odziany jest w podarty standardowy uniform starej załogi stacji.

ATRYBUTY (WARTOŚCI W NAWIASACH UŻYWANE SĄ, GDY BOKOPUŁA JEST ROZŚWIETLONA): SIŁA 4 (8), SPRAWNOŚĆ 3 (5), BYSTROŚĆ 2 (3), OSOBOWOŚĆ 2 (3)

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 7 (13) **PUNKTY UMYSŁU:** 4 (6)

UMIEJĘTNOŚCI: WALKA WRĘCZ 2 (4), SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 2 (4), UKRADKOWOŚĆ 2 (4)

PANCERZ: 2 (6)

BRON: ręce (premia 0, INI +2, obrażenia 2, Krytyk 2, krótki dystans)

- ◆ **REGENERACJA:** Kukła może odzyskać wszystkie utracone Punkty Wytrzymałości. Taki proces trwa 1 rundę i można go powtarzać. Po wydaniu 2 Punktów Mroku awatar może wyleczyć jedną krytyczną ranę.
- KOSZT:** 1 albo 2 Punkty Mroku

AMBULATORIUM

Duże, okrągłe pomieszczenie z dwoma podestami wypełnionymi czymś, co zdaje się aparaturą medikurgiczną. W odległej części sali widzicie kilka koi letargowych. Część z nich jest zniszczona, ale niektóre wyglądają na nienaruszone. Jedne z drzwi zawalone są hałdą najróżniejszych rupieci – tak, jakby ktoś próbował uniemożliwić komuś lub czemuś dostanie się do środka.

Ambulatorium mieściło niegdyś zaawansowane zaplecze medikurgiczne stacji. Od czasu katastrofy pomieszczenie nie było używane. Ma ono kształt kopuły mierzącej w najwyższym punkcie około 7 metrów. Ściany wyłożone są starą aparaturą medikurgiczną, choć niektóre z urządzeń są bardziej zaawansowane niż te, których obecnie używa się w Horyzoncie. W pomieszczeniu nie ma zasilania, ale można je włączyć w module inżynieryjnym.

W niszy mieści się 8 koi letargowych, z których trzy są doszczętnie zrujnowane, a pozostałe znajdują się w różnych stadiach zniszczenia. W jednej z kapsuł ukrywa się przerażony profesor Siyab Dahiljaba. Jeśli PG postanowią przyjrzeć się kojom letargowym i zajrzą przez przeziernik, spojrzą prosto w jego pełne strachu oczy.

LUDZIE: Siyab Dahiljaba

OBIEKTY: Różnaity sprzęt medikurgiczny. Jeśli w ambulatorium jest zasilanie, część aparatury może zostać użyta przez PG z umiejętnością **MEDIKURGIA**.

ZAGROŻENIA: Brak



SIYAB DAHILJABA, ASTRONIK I PROFESOR

Kompetentny, choć niewyróżniający się niczym pracownik naukowy Uniwersytetu Dabarańskiego. Postrzega on odkrycie zaginionej stacji jako sposób na podniesienie własnego statusu i zaimponowanie innym uczonym. Nie wziął jednak pod uwagę, że na stacji wciąż mogą znajdować się ludzie. Śmiertelne nieporozumienie Amiry z jedną z kukieł i wynikające z tego unicestwienie załogi „Shamzy” dogłębnie nim wstrząsnęły. Ukrywa się w ambulatorium, modląc się o nadejście ratunku.

ATRYBUTY: SIŁA 2, SPRAWNOŚĆ 2, BYSTRYOŚĆ 5, OSOBOWOŚĆ 4

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 4 **PUNKTY UMYSŁU:** 9

UMIĘJĘTNOŚCI: NAUKA 5, ZNAJOMOŚĆ HORYZONTU 4, SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 2, MANIPULACJA 2

BRON: brak

POCZUCIE ZAGROŻENIA

Kluczową kwestią jest wywoływanie u Graczek narastającego poczucia niepokoju podczas eksploracji stacji. Mistrz Opowieści może posłużyć się przerażającymi kukłami i nieuchwytną najemniczką Amirą, by stworzyć atmosferę napięcia. Ktoś zawsze śledzi lub obserwuje Postacie. Wykwit również jest skutecznym narzędziem operowania grozą – niech PG nieustannie zaplątują się w roślinność, niech ich odzienie usiane będzie zarodnikami. Warto opisać też rośliny pojawiające się w miejscach, w których przed chwilą ich jeszcze nie było. Wykwit jest żywym, wiecznie rosnącym organizmem, który nieustannie zmienia układ starej stacji – zarasta drzwi, sprawiając, że łatwo o nich zapomnieć, uniemożliwia przejście korytarzami. Doskonały efekt w budowaniu poczucia zagrożenia można uzyskać, odcinając PG od statku i zmuszając je do znalezienia innej drogi powrotu. Opisane dalej wydarzenia potraktujcie jako inspirację.

**AMBULATORIUM**

1. Panel kontrolny
2. Obszar operacyjny
3. Biokopuła
4. Rupiecie
5. Aparatura medykurgiczna
6. Koje letargowe

AKT 3

Ostatnia część przygody dotyczy wydarzeń, które będą miały miejsce, gdy PG i ocalali członkowie załogi „Shamzy” pokrzyżują plany Wahiny i osobliwego Wykwitu, który opanował stację.

WYKWIT JEST ORGANICZNYM systemem połączonych ze sobą roślin, które rozprzestrzeniły się wewnątrz i na zewnątrz stacji. Sam w sobie nie jest organizmem inteligentnym, ale połączenie z Wahiną odmieniło także jego. Choć badaczka wciąż jest człowiekiem, jest również częścią Wykwitu. Jej dawnym asystentom nie udało się połączyć z Wykwitem i zachować władz umysłowych. Oddychają, żyją, lecz nie są już niezależnie myślącymi bytami. Przy podejmowaniu szybkich działań są oni zależni od Wykwitu i Wahiny.

CYKL ŚWIETLNY

Wykwit łąknie światła. Potrzebuje go, by utrzymać połączenie z Wahiną i kukłami. Ponieważ stacja obraca się wokół własnej osi, biokopułę co kilka minut wypełnia czerwone światło odległego Dabaranu. Gdy biokopuła jest rozświetlona, Wykwit i jego kukły są silniejsze i szybsze. Wnikliwe PG mogą zauważyć korelację między obrotami stacji i dostępem do światła Dabaranu a szybkością Wykwitu i jego kukieł. Jeśli PG przemieszczają się po stacji w okresach, gdy biokopuła pogrążona jest w ciemności, znacznie łatwiej będzie im znaleźć drogę. Mistrz Opowieści może wykorzystać cykliczną zmianę oświetlenia, by zbudować napięcie.

WYDARZENIA

Mistrz Opowieści może wykorzystać poniższe wydarzenia, by urozmaicić przygodę.

🌀 UTKNIĘCI!

Kilka lub jedna PG nagle zaplątuje się w roślinności. Nie może się poruszyć, dopóki nie uda jej się uwolnić. Może się to zdarzyć w samym środku walki z Wahiną albo jedną z kukieł. By się wyswobodzić, PG musi pomyślnie przejść wymagający test **KRZEPY** (modyfikator -1).
KOSZT: 1 Punkt Mroku

🌀 SZKARŁATNE ŚWIATŁO

Ponieważ stacja obraca się wokół własnej osi, MO może wydać 2 Punkty Mroku, by obrócić ją w stronę gwiazdy Dabaran w dogodnym dla

siebie momencie. Sprawi to, że Wykwit przyspieszy dzięki dostępowi światła i będzie mógł znacznie efektywniej wykorzystać swoje kukły.
KOSZT: 2 Punkty Mroku

🌀 ZASADZKA AMIRY

To właśnie była legionistka Amirah doprowadziła do konfliktu z Wykwitem. Najwyraźniej potraktowała sprawę bardzo osobiście i teraz bardzo chce zniszczyć roślinne paskudztwo raz na zawsze. Planuje wysadzić stację i uciec albo na „Shamzie”, albo na „Narzalusie”. By tego dokonać, zaczai się, złapie jedną z PG i używając jej jako ludzkiej tarczy, opowie swoją historię. W jej mniemaniu Wykwit jest plugastwem, które swym istnieniem obraża Ikony. „Poprosi” więc PG o pomoc w wysadzeniu stacji. W trakcie składania swojej „prośby” Amirah celować będzie pistoletem Vulkan prosto w głowę porwanej PG.
KOSZT: 1 Punkt Mroku

AMIRAH TASCH, BYŁA LEGIONISTKA I OFICERKA OCHRONY

Dawniej członkini elitarnego Legionu i kapitanka budzącego postrach oddziału Gniew Shiayma. Amirah opuściła Legion po tym, jak posunęła się za daleko i zabiła gwardzistę na „Coriolisie”. Teraz zarabia na życie jako najemniczka razem z barwną załogą „Shamzy”. A przynajmniej robiła to, dopóki owa załoga nie została przerobiona na kompost. Twarda, agresywna i nieustraszona – żołnierka z krwi i kości. Na jej wrogim, zimnym obliczu maluje się bezwzględność i wrogość. Jej celem jest unicestwienie Wykwitu i wydostanie się ze stacji w jednym kawałku. Usunie każdego, kto stanie jej na drodze.

ATRYBUTY:

SIŁA 4, SPRAWNOŚĆ 5, BYSTROŚĆ 3, OSOBOWOŚĆ 2

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: 9 PUNKTY UMYSŁU: 5

UMIĘJĘTNOŚCI: WALKA DYSTANSOWA 5, WALKA WRĘCZ 4, KRZEPA 3, DOWODZENIE 2

PANCERZ: 6

BRONŃ: karabinek termalny (premia 1, INI 0, obrażenia 4, Krytyk 2, długi dystans, strumień żaru), miecz merkuriowy (premia 2, INI 0, obrażenia 3, Krytyk 2, broń lekka, merkurium), ładunki tornistrowe

⚙️ SKOORDYNOWANY ATAK

Para kukieł atakuje PG. Wykorzystują osłonę ciemności, gęste zarośla Wykwitu i swoją znajomość układu stacji, by osaczyć PG w miejscu, w którym są najbardziej bezbronne.

KOSZT: 2 Punkty Mroku

⚙️ BŁAGANIA WAHINY

Stuletnie głośniki stacji nagle ożywają, trzeszczą i już po chwili wszędzie rozlega się kobiecy głos. Wahina opowiada PG legendę o Nasieniu Ikon oraz o przeprowadzanym na stacji świętym projekcie. Przestrzega przed wtrącaniem się w jej działania. Kobieta doradza, by PG nie szły w ślady morderczej załogi „Shamzy”, gdyż w przeciwnym razie zostaną zgładzone. Nie ma niczego ważniejszego niż badania Wahiny.

KOSZT: 0 Punktów Mroku

⚙️ LATOROŚLE WYKWITU

Zwłoki zabitych członków załogi „Shamzy” zostały umieszczone w kapsułach w module laboratoryjnym. Powoli są one przemieniane w nowe kukły Wykwitu. Po wydaniu wskazanej liczby Punktów Mroku proces ten przyspiesza i trzy nowe awatary wpełzają na stację.

KOSZT: 3 Punkty Mroku

ZAKOŃCZENIE

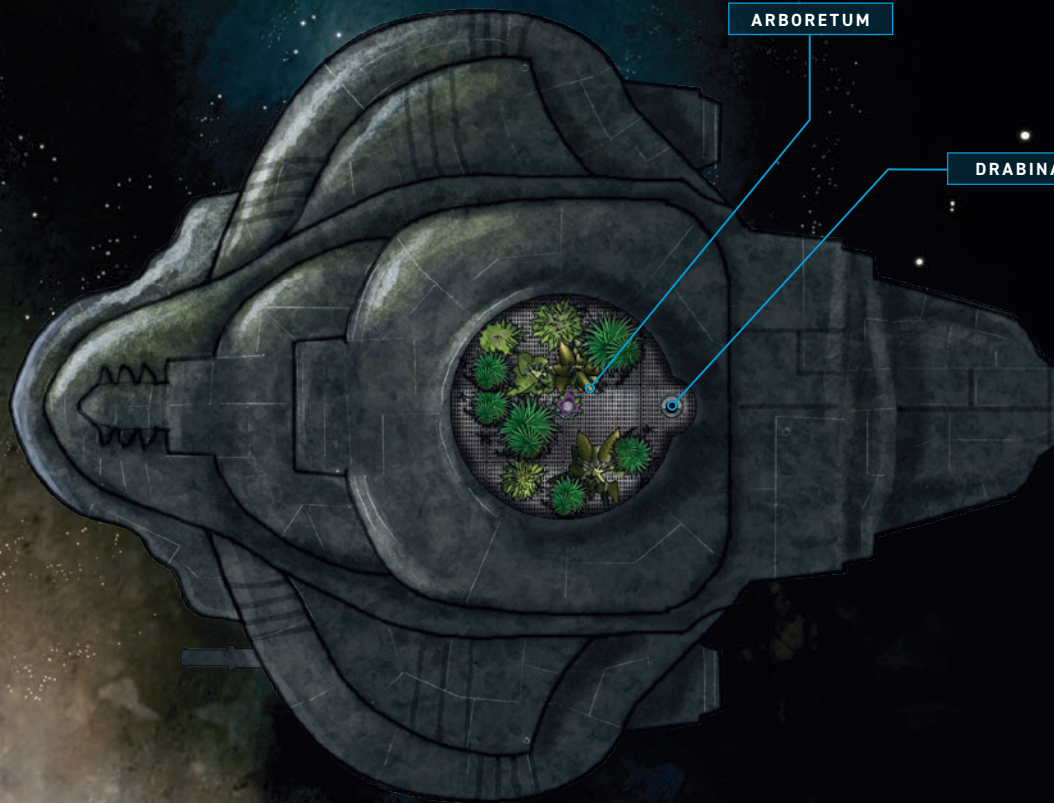
To, jak zakończy się ta opowieść, zależy wyłącznie od Postaci. Czy położą kres marzeniu Wahiny o sprowadzeniu Nasienia Ikon na spalone równiny Dabaranu, czy uznają, że to słuszna misja, i powstrzymają niedobitki załogi „Shamzy” przed zniszczeniem stacji? Ostatecznie tylko Ikony będą wiedzieć, czy PG dokonały właściwego wyboru. Jeśli pomogą Wahinie przetrwać i pozwolą jej odlecieć na „Shamzie”, nigdy więcej nie nawiążą z nią kontaktu. Jednak po pewnym czasie od zakończenia tej przygody do PG dotrze plotka o dziwnych zdarzeniach mających miejsce w dawnym emiracie na Dabaranie. Pola ciemnofioletowych roślin ponoć użyźniły glebę wokół starych pałaców stolicy. Niektórzy mówią, że to cud; inni twierdzą, że to zły omen związany z Mrokiem Spomiędzy Gwiazd...

ZEMSTA AMIRY

W tej przygodzie Amirah ma tylko jeden cel – za wszelką cenę zniszczyć Wykwit. Nim PG dotarli na stację, nie wychylała się, wiedząc, że wróg ma przewagę liczebną. Jednak to nie powstrzymało jej od przygotowywania zemsty. Na całej stacji roztawiła wiele pułapek i ładunków wybuchowych. Mistrz Opowieści decyduje, gdzie się one znajdują oraz co je uruchamia (używa w tym celu Punktów Mroku). Amirah jest zdeterminowana i nie boi się oddać swego życia za sprawę, jeśli okaże się to jedynym wyjściem. Jeśli PG nie są skłonne pomóc jej w przeciążeniu reaktora, będzie zmuszona zrobić to sama, mimo braku szans na przeżycie.

MARZENIE WAHINY

Najważniejszym celem Wahiny jest sprowadzenie Wykwitu do starego emiratu na Dabaranie i przyniesienie dobrobytu mieszkańcom planety. Obecnie nie jest jeszcze w pełni gotowa, by to uczynić, ale pojawienie się „Shamzy” i „Narzalusa” uświadomiamia jej, że czas działać. Musi dotrzeć na Dabaran, a w tym celu potrzebuje statku. Przygoda może zakończyć się także w ten sposób, że Wahina ukradnie statek i opuści stację ze swym cennym ładunkiem.



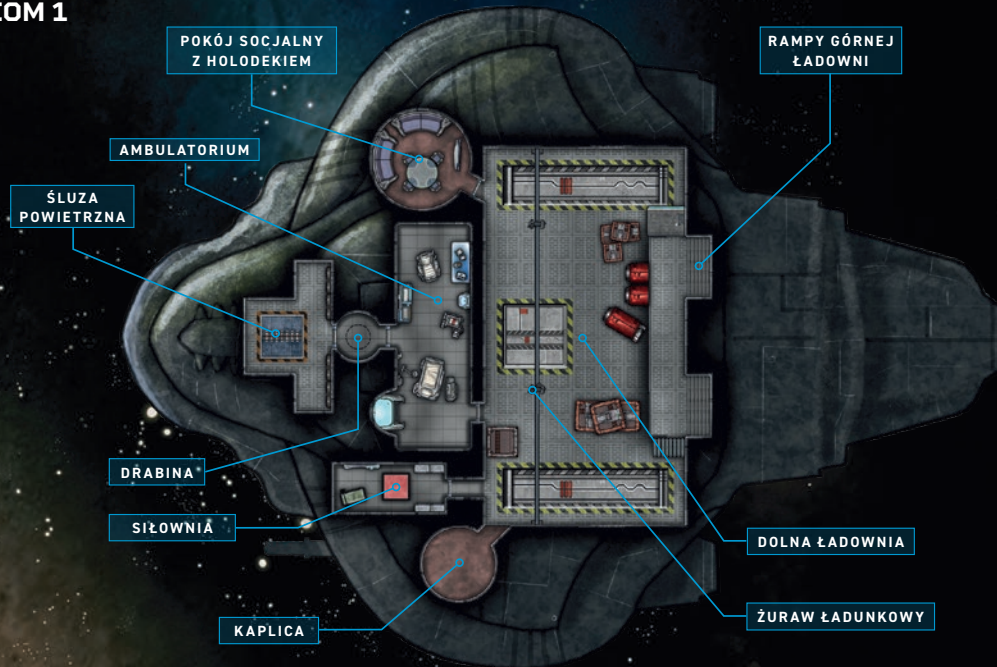
**„NARZALUS”, LEKKI FRACHTOWIEC,
MODEL: SKARABEUSZ**

- DANE:
- ◆ STOCZNIA: Cheleb
 - ◆ ROK BUDOWY: CC46
 - ◆ ZAŁOGA: 2 (4)
 - ◆ DŁUGOŚĆ: 49 m
 - ◆ PROJEKTOR: Cheleb Kamitron VI

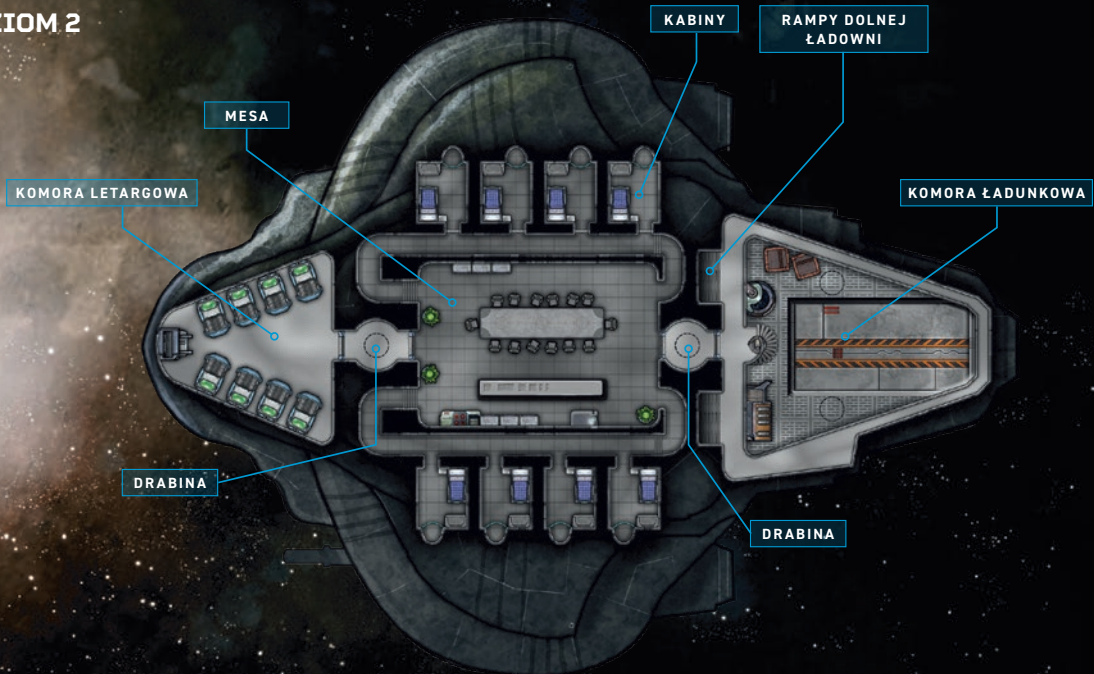


Skarabeusz – żukopodobny model lekkiego frachtowca o charakterystycznym obłym kształcie – jest częstym widokiem w Horyzoncie. Ulubieniec wielu kapitanów ze względu na swój przestronny kadłub, niezawodne projektory i zwrotność. W najnowszym modelu wprowadzono piękny i przydatny moduł ogrodowy, dzięki któremu Skarabeusz zyskał jeszcze większą popularność wśród załóg wolnych handlarzy.

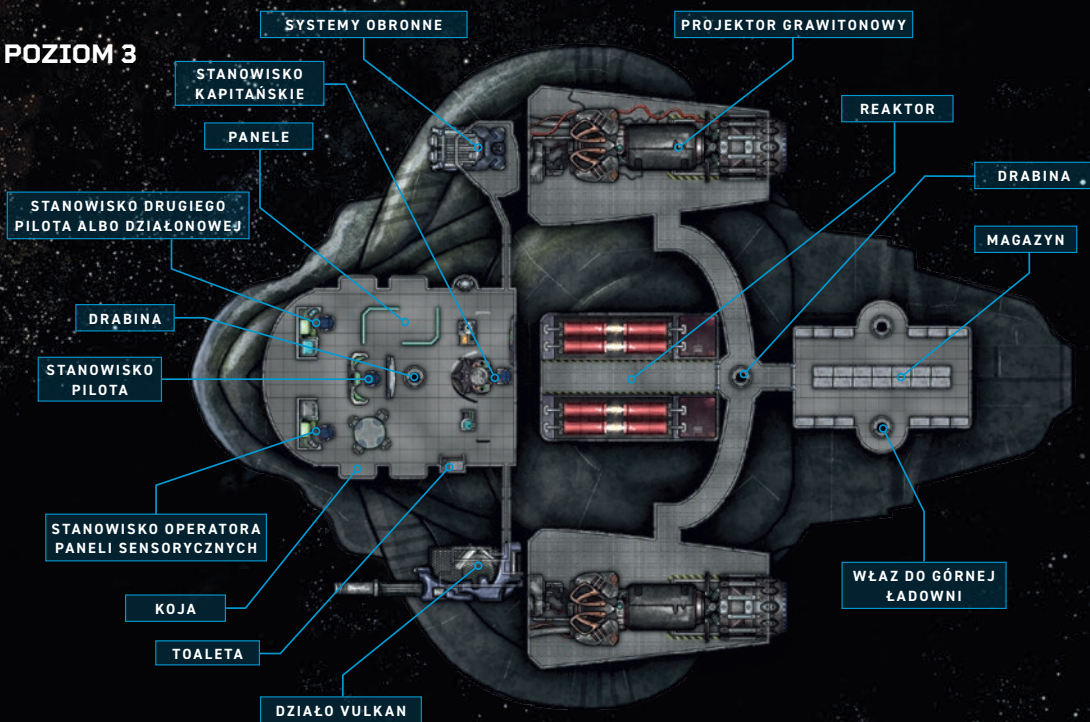
POZIOM 1



POZIOM 2



POZIOM 3



CORIOLIS

ATRYBUTY

SIŁA SPRAWNOŚĆ BYSTROŚĆ OSOBOWOŚĆ

URAZY

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (SIŁA + SPRAWNOŚĆ) 

KRYTYCZNE RANY:

PUNKTY UMYSŁU (BYSTROŚĆ + OSOBOWOŚĆ) 

NAPROMIENIOWANIE



UMIEJĘTNOŚCI

	OGÓLNE	ZAAWANSOWANE
ZWINNOŚĆ (SPRAWNOŚĆ)	<input type="text"/>	DOWODZENIE (OSOBOWOŚĆ) <input type="text"/>
KRZEPA (SIŁA)	<input type="text"/>	ZNAJOMOŚĆ HORYZONTU (OSOBOWOŚĆ) <input type="text"/>
UKRADKOWOŚĆ (SPRAWNOŚĆ)	<input type="text"/>	DŹIN DANYCH (BYSTROŚĆ) <input type="text"/>
MANIPULACJA (OSOBOWOŚĆ)	<input type="text"/>	MEDIKURGIA (BYSTROŚĆ) <input type="text"/>
WALKA WRĘCZ (SIŁA)	<input type="text"/>	MISTYCZNE MOCE (OSOBOWOŚĆ) <input type="text"/>
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (BYSTROŚĆ)	<input type="text"/>	PILOTAŻ (SPRAWNOŚĆ) <input type="text"/>
WALKA DYSTANSOWA (SPRAWNOŚĆ)	<input type="text"/>	NAUKA (BYSTROŚĆ) <input type="text"/>
SZTUKA PRZETRWANIA (BYSTROŚĆ)	<input type="text"/>	TECHNIKA (BYSTROŚĆ) <input type="text"/>

BRÓŃ

	PREMIA	INI	OBRAŻENIA	KRYTYK	DYSTANS	UWAGI	PRZEŁADOWANIA
							<input type="text"/>
							<input type="text"/>
							<input type="text"/>
							<input type="text"/>
							<input type="text"/>

IMIĘ:

POCHODZENIE:

ARCHETYP:

IKONA:

ARCHETYP GRUPY:

REPUTACJA:

OSOBISTA PERYPETIA:

WYGLĄD

TWARZ:

ODZIECIE:

RELACJE

PG 1:

PRZYJAŹŃ

PG 2:

PG 3:

PG 4:

DOŚWIADCZENIE



TALENTY

SPRZĘT

	PREMIA
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

PANCERZ

	WSPÓŁCZYNNIK	UWAGI

CORIOLIS

W kosmicznej próżni rozlega się odległe wezwanie. *Coriolis* woła tych, którzy są wystarczająco odważni, aby spojrzeć ponad Horyzont. Czy będziesz jednym z nich?

Nie możesz doczekać się kolejnych wypraw? Podręcznik źródłowy do gry fabularnej *Coriolis – Trzeci Horyzont* zabierze cię w podróż po wszechświecie. Na orbitach obcych planet poznasz nowych przyjaciół, ale też śmiertelnych wrogów. Będziesz odkrywać starożytne sekrety, wykonywać niebezpieczne misje dla potężnych stronnictw, a nawet prowadzić własną polityczną grę w samym centrum wszechświata. Niezależnie od tego, kim się staniesz, tylko ty możesz decydować o swoim przeznaczeniu!

Pamiętaj jednak: jak przepowiadali kapłani, nad Trzeci Horyzont nadciąga Mrok Spomiędzy Gwiazd. Na twoich oczach ważą się losy całego świata. Weź sprawy w swoje ręce, odpowiedz na wezwanie *Coriolisa* i uratuj cywilizację przed upadkiem!

blackmonk.pl/coriolis



VAESEN

MITYCZNE ISTOTY

W mroku leśnych gęstw, pośród odludnych gór, nad czarnymi stawami i na ukrytych polanach. Zaraz za progiem. Coś porusza się w ciemności. Przedziwne istoty. Wynaturzone kształty, które dostrzegasz jedynie kątem oka. Czuwają. Czekaają. Dla wielu z nas są niewidzialne, ale nie dla ciebie. Ty widzisz je w pełnej krasie. Istoty nadprzyrodzone. Vaesen.

Gra fabularna *Vaesen. Mityczne istoty*, osadzona jest w mrocznym, gotyckim świecie Mitycznej Północy, gdzie ludowe wierzenia i pradawne mity bywają straszną codziennością.

Zostań Mistrzynią Gry, by poprowadzić przyjaciół przez pełną niebezpieczeństw oraz tajemnic opowieść albo stwórz własną postać i wyrusz w głąb Skandynawii lub Królestwa Polskiego, by nieść pomoc nieszczęśliwcom, którzy znaleźli się pod wpływem istot z mitów.

Czy zdołasz odkryć, kto stoi za mrozącymi krew w żyłach zdarzeniami i uratujesz swoich pobratymców?

Co oferuje *Vaesen. Mityczne istoty*:

- Intrygujący, barwny świat grozy, czerpiący inspirację ze skandynawskich legend.
- Przygody polegające na prowadzeniu śledztwa oraz rozpatrywaniu szybkich, klimatycznych walk.
- Odkrywanie mitycznych tajemnic i szukanie nieszablonowych rozwiązań na poradzenie sobie z przeciwnikami.
- Mechanika oparta o nagradzany i powszechnie uznany Year Zero Engine.
- Kreatywna rozbudowa siedziby, z której drużyna uczyni bazę wypadową podczas rozgrywki.



MIASTO MGŁY

ZWYKLI LUDZIE · LEGENDARNE MOCE



WKRO CZ DO MIASTA, W KTÓRYM LEGENDY STAŁY SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ!

Miasto Mgły to filmowa, detektywistyczna gra fabularna osadzona w mrocznym mieście, spowitym gęstą Mgłą. To właśnie tutaj wśród mieszkańców kryją się bohaterowie, potwory i półbogowie, odrodzeni w zwykłych ludziach, którzy zyskali dzięki temu nadprzyrodzone moce. Brawurowe sceny pełne akcji, walka z nikczemnymi złoczyńcami, rozwiązywanie pasjonujących śledstw, poznawanie siebie oraz swoich supermoce – jeśli to wszystko jest ci bliskie, już dzisiaj wejdź do *Miasta Mgły*!

- Zostań współczesnym wcieleniem swojego ulubionego mitu, legendy lub baśni.
- Badaj występki i zbrodnie popełniane przez inne przebudzone legendy!
- Wypróbuj system bez statystyk, bez klas i bez punktów wytrzymałości, który napędza narrację i filmową akcję.
- Mieszaj i dopasowuj księgi motywów, aby stworzyć niezliczone unikatowe postacie.
- Rozwijaj umiejętności swojej postaci przez przełamywanie jej słabości.
- Zachwyć się wielokrotnie nagradzanymi ilustracjami i komiksami inspirowanymi najlepszymi powieściami graficznymi.

Filantrop w dzień, mroczny rycerz w nocy, dziennikarz o pajęczej intuicji czy detektywka o niewyobrażalnej sile. Brzmi znajomo? Właśnie tak wyobraź sobie bohaterów *Miasta Mgły*!

TO TWOJE MIASTO.

SZORSTKIE, BRUDNE I PEŁNE PODEJRZANYCH KANALII... ALE TWOJE.

Postuchaj! Oto wezwanie *Coriolisa*,
niosące się z minaretów ludzkiej wyobraźni.
Wzywa cię, abyś napisał własną baśń obok pozostałych tysiąca i jednej.
Ta noc należy do ciebie.

Poznaj *Coriolis – Trzeci Horyzont*, grę o eksploracji i przygodzie, grę o spoglądaniu w próżnię, która rozciąga się między gwiazdami. A za nią, głębiej, dalej, w odległym kosmosie, rozpościera się mistyczny Mrok. To świat, gdzie baśń i wiara w boskie lkony splatają się nierozzerwalnie z technologią. Świat dżinów, które mieszkają nie w butelkach, ale w cybernetycznych tabletach. Świat emirów, których wojownicy dźierzą ostrza merkuriowe i przemierzają domenę swego władcy na antygravitacyjnych ścigaczach. Świat, gdzie pałacowe intrygi toczą się w zbudowanych z syntetyków halach gigantycznych konstrukcji zawieszonych na orbitach obcych planet.

W tym Starterze znajdziesz wszystko, czego potrzeba, aby rozpocząć swoją przygodę w świecie Trzeciego Horyzontu:

- ◆ podstawowe zasady rozgrywki, korzystania z umiejętności i prowadzenia walki,
- ◆ trzymający w napięciu scenariusz *Kwiaty Mroku*,
- ◆ gotowe do gry Postacie wraz z ich historią i relacjami.

Usłysz wezwanie!
blackmonk.pl/coriolis

Unieś wzrok tam, gdzie na kopule nocnego nieboskłonu lśnią w oddali obce konstelacje. Dzięki nim stary mędrzec może wytyczyć kurs swego okrętu i dotrzeć do bezpiecznej przystani. Szybko zauważysz, że kopuła jest holorzutem na tafli zaawansowanego technologicznie projektora, a mędrzec ma na sobie luźny chałat pokryty misternym haftem, pospiany polimerowymi pasami ładownic od zaawansowanej broni impulsowej. Jego okręt to międzygwiazdny frachtowiec opuszczający właśnie lądowisko wyniesione na kamiennych dźwigarach, rytych ze smaganych wiatrem skał. Wyobraź sobie tętniący życiem bazar pełen przypraw i zwierząt jucznych, przycupnięty w cieniu kolosalnego monolitu, którego struktura pulsuje obcością. Wyobraź sobie światy połączone Portalami i wraki śpiące w próżni.



ISBN: 978-83-64198-92-2



blackmonk.pl



BlackMonkGames