

GASNACE SŁONCA



BRIDGES





HOLISTIC



Obudzenie Pasji

Sytuacja	Porywczosć
Doświadczenie uprzedzeń (wynikających z pochodzenia lub rasy)+2	
Grożba utraty pieniędzy	+2
Kryzys wiary	+3
Kwestia pieniędzy	+1
Kwestia wielkiej wagi dla Kościoła/rodu/Ligi	+2
Obecność osoby, której poprzysięgło się wendecie	+3
Obecność rywala lub wroga	+2
Obraza/upokorzenie w obecności ważnych osób	+3
Odrącenie przez ukochaną	+3
Uzyskanie względów ukochanej	+2
Walka	+1
Widok makabrycznego miejsca lub istot (np. symbiontów)	+2
Widok przerażającego miejsca lub istot	+1
Zagrożenie reputacji	+1
Zagrożenie wolności	+2
Zagrożenie źródła środków do życia	+3
Zagrożenie życia	+5
Zagrożenie życia przyjaciół	+1
Zagrożenie życia ukochanej	+4

Umiejętności wyuczone

akrobatyka	maszyny myślące
alchemia	(umiejętność członków gildii)
biurokracja	medycyna
charakteryzacja	nauka
cwaniactwo	antropologia
czytanie	archeologia
język barbarzyńców	astronomia
język obcych	biologia
łacina	chemia
tech-urth	cybernetyka
urtyjski	fizyka
dociekliwość	genetyka
empatia	geologia
etykieta	inżynieria
hazard	ksenobiologia
jeździectwo	meteorologia
języki	terraformowanie
barbarzyńców	otwieranie zamków
dialekty	panowanie
kwiecista mowa	nad ciałem
łacina	pierwsza pomoc
obcych	przeszukiwanie
urtyjski	rzemiosło
żargon Pozyski-waczy	rzucanie
kierowanie pojazdami	skafandry kosmiczne
ładowymi	szelmstwo
powietrznymi	sztuka
statkami kosmicznymi	sztuka przetrwania
wodnymi	sztuka wojenna
zaprzęgami	artyleria
koncentracja	artyleria
ksenoempatia	pokładowa
księgoznawstwo	materiały
kusznictwo	wybuchowe
lucznictwo	taktyka
	wojskowa
	tortury
	tropienie



Tabela obciążenia

Siła	Ciężar	Premia do obrażeń
1	10 kg	0
2	20 kg	0
3	40 kg	0
4	60 kg	0
5	80 kg	0
6	100 kg	+1
7	120 kg	+1
8	140 kg	+1
9	160 kg	+2
10	180 kg	+2
11	200 kg	+2
12	220 kg	+3

Premie z pochwylenia

Tura	Premia dla napastnika
2	+2
3	+4
4	+6
5	+8
6 i następne	+10

Uniki przy atakach z broni strzeleckiej i miotanej

Osłona	Premia do uniku
Pad na ziemię	+1
Częściowa osłona (skrzynia)	+2
Całkowita osłona (ściana)	+4

Upadki

Odległość (metry)	Obrażenia
2	1
4	2
8	3
10	4
12	5
16	6
20	7
24	8
za każde następne 4 metry	+1
Powierzchnia	Obrażenia
ostre skały, szpikulce, kolce	+2k
miękka (materac)	-3 obrażenia
woda	-4 obrażenia

umiejętności bojowe
umiejętności społeczne
aktorstwo
przemawianie
przywództwo
retoryka
wiedza
folklor
gwiazdna sieć

obcy region
wybrana dziedzina
wiedza o zwierzętach
wybawienie techniki
(umiejętność członków gildii)
wybawienie

elektryki
wybawienie mechaniki
wybawienie rzemiosła
wybawienie zaawansowanej technologii
występy publiczne
zwinne dłonie
żelazna wola

Akcentowanie

Dodatknie akcentowanie rzutu

Sukcesy	Punkty zwycięstwa/kostki*
1-2	1/+0
3-4	1/+1
5-6	2/+2
7-8	3/+3
9-10	4/+4
11-12	5/+5
13-14	6/+6
15-16	7/+7
17-18	8/+8

* Za każde dwa sukcesy (zaokrąglane w dół) uzyskuje się jeden punkt zwycięstwa.

Ujemne akcentowanie rzutu

Sukcesy	Punkty zwycięstwa/kostki*
1-4	1/+0
5-8	1/+1
9-12	2/+2
13-16	3/+3
17-20	4/+4

* Na każde cztery sukcesy (zaokrąglane w dół) otrzymuje się jeden punkt zwycięstwa.

Modyfikatory

Percepcji

Modyfikator	Warunki
-2	księżycowa noc
-4	mgła lub dym
-6	zupełne lub prawie zupełne ciemności
+2	dobrze oświetlenie
-2	zbyt jasne oświetlenie
-4	oślepiający blask
+2	absolutna cisza
-2	głośny hałas
-4	wyjątkowo głośny hałas

Przeszkody fizyczne

Modyfikator	Przeszkoda/warunki
Zręczności	Przeszkoda/warunki
+2	atak (broń biała lub walka wręcz) leżącego przeciwnika
-2	atak (broń biała lub walka wręcz) z pozycji leżącej
-2	atak zza częściowej osłony (np. skrzyni)
-4	atak zza pełnej osłony (np. muru)
-4	podejmowanie działań w trakcie biegu
-2	śliskie podłoże

Tabela Zwycięstw

Punkty zwycięstwa/

Sukcesy	/Kostki zwycięstwa	Wynik
1-2	1/+0	ledwie się udało
3-5	1/+1	mierny
6-8	2/+2	całkiem dobry
9-11	3/+3	świetna robota
12-14	4/+4	wspaniały
15-17	5/+5	rewelacyjny
18-20	6/+6	mistrzowski

Modyfikatory wielu akcji

Dwie akcje: -4 Trzy akcje: -6

Premie

Modyfikator	Zadanie	Przykład
+2	naturalne	zaśpiewanie dobrze znanej piosenki
+4	łatwe	uwiedzenie kogoś, kto chce być uwiedziony
+6	trywialne	rozpoznanie powszechnie znanej osobistości
+8	dziecinnie proste	chodzenie i żucie gumy jednocześnie; wymienienie grzechów głównych i cnót kardynalnych
+10	wyjatkowo banalne	uderzenie związanego i bezsilnego wroga

Modyfikatory ujemne

Modyfikator	Zadanie	Przykład
-2	trudne	daleki zasięg dla broni palnej; widzenie w ciemności przy blasku księżyca
-4	wymagające	maksymalny zasięg dla broni palnej; wykonanie dwóch działań w turze, widzenie przez mgłę lub dym
-6	skomplikowane	wykonanie trzech działań w czasie tury, utrzymanie się na pędzącym, zmieniającym kierunek ruchu pojeździe; widzenie w zupełnych (lub prawie zupełnych) ciemnościach
-8	bardzo skomplikowane	wspinanie się po pionowej ścianie skalnej bez żadnego wyposażenia
-10	prawie niewykonalne	trafienie z zawiązanymi oczami w samą dziesiątkę do tarczy, która stoi sto metrów dalej

Działania Długotrwałe

Zadanie	Pkt zwycięstwa	Przykład
proste	6	wchodzenie na drzewo
złożone	9	szukanie słabych stron szlachcica
zawiłe	12	wspinanie się na pionowy klif
bardzo zawiłe	18	zrozumienie zasad techniki wau
dla wtajemniczonych	23+	naprawienie czegoś, co skonstruowali wau

Tabela zbroi

Legenda: Obrona – liczba kostek sześciennych, którymi wykonuje się test zbroi (wynik z zakresu 1-4 oznacza jeden punkt zbroi); Siła – premia do Siły właściciela; Zręczność – modyfikator ujemny do Zręczności właściciela; Wigor – modyfikator ujemny do wigoru właściciela.

Typ zbroi	Obrona	Zr.	Wigor	Cena
Ubranie pikowane (e)	1			1 skrzydło
Ubranie grube (e)	2			1 grzebień
Plecionka polimerowa (e)	2			200 feniksów
				(6 przeciw kulom)
Skafander kosmiczny	3			100
Kaftan skórzany	4			5
Syntjedwab (e)	4			300
Zbroja skórzana	5			8 (15 za wersję z plastikowymi ćwiekami)
Kirys	6	-1		30
Kirys plastikowy	6			60
Zbroja tuskowa	7	-1	-1	13
Zbroja tuskowa plastikowa	7	-1		20
Syntskóra	7	-1		500
Kolczuga	8	-1	-2	20
Kolczuga plastikowa	8	-1		50
Skafander z kolczugą	8	-1		500
Zbroja płytowa	10	-2	-2	40
Zbroja płytowa plastikowa	10	-1	-1	80
Ceramstal	14	-5*	-5*	1000
Szata adepta**	14	+1		nie dotyczy
Pancerz ognioodporny	+3			+50
				(tylko przeciw ognioowi)
Waz***	+6	-2		500
Plaszcz Psi	10k			3000

(e) – Zbroje można łączyć z tarczą energetyczną.

* Modyfikatorów ujemnych nie stosuje się, jeśli zbroja ma zasilanie.

** Zbroja z ceramstali. Jeśli nie ma zasilania, modyfikatory ujemne są takie same jak w zwykłej zbroi ceramstalowej.

*** Można nim smarować powierzchnię dowolnej zbroi; premia się wtedy kumulują. Przeciw broni energetycznej waz jest o połowę mniej skuteczny.

Tarcze

Typ tarczy	Test	Obrona	Obr.* W	Cena
Puklerz	Zr+broń biała	4	3 M	7 (z plastiku 12)
Duża tarcza	Zr+broń biała	8	6 L-XL	15 (z plastiku 20)
Tarcza kuloodporna		+4		cena x2
				do pocisków z broni palnej
Tarcza z ostrą krawędzią		+3		normalna cena +15 feniksów

* Dotyczy sytuacji, gdy tarcza używa się do ataku; patrz tabela działań dla tarcz.

Tarcze energetyczne

Legenda: Obrona – pierwsza liczba oznacza próg aktywacji tarczy (minimalną liczbę obrażeń, która doprowadzi do uruchomienia tarczy), druga zaś – maksymalną liczbę obrażeń, jaką tarcza może zatrzymać; Trafienia – liczba trafień, jakie przyjdzie na siebie tarcza przed wyczerpaniem się zasilającej ją baterii jądrowej.

Tarcza	Obrona	Trafienia	Cena
Standardowa	5/10	10	500
Turniejowa*	5/10	15	700+
Szturmowa**	5/15	20	3000
Bojowa***	5/20	30	5000

* Generator tarczy można ukryć (w elemencie biżuterii, w sprzączce u pasa itp.)

** Bardzo rzadko spotykana. Może być uzupełnieniem zbroi skórzanych, plastikowych i większości metalowych (poza płytową), ponieważ jej pole ochronne obejmuje większą przestrzeń wokół właściciela.

*** Niezwykle rzadko spotykana. Może być uzupełnieniem każdej zbroi – także płytowej metalowej i ceramstalowej, ponieważ jej pole ochronne obejmuje większą przestrzeń wokół właściciela.

Broń biała

Test: Zr + broń biała

Broń	Inicj.	Łatwość	Obr.	Siła	W	Cena
Nóż			3	1	S	2
Sztylet			4	2	M	4
Main gauche*			3	2	M	4
Rapier			5	3	L	10
Miecz			6	4	L	15
Jatagan/katana			6	3	L	20
Miecz oburęczny	+1		8	6	XL	30
Glinkesh (miecz voroksów)			6	4	L	25 (15 dla voroksów)
Topór			7	5	L	5
Włócznia	+1		5	3	XL	1
Kostur	+1		4	3	XL	1 grzebień
Pałka			4	2	L	1 skrzydło
Maczuga			5	3	L	10
Cep			4	4	L	4
Bicz	+1	-1	3	4	XL	3
Bicz niechybny	+1	+3**	3	4	XL	100
Garota***	-1	-1	3	3	XS	5

* Przy parowaniu obrona zbroi wynosi 5 + punkty zwycięstwa.

** Przeciw jednej wybranej ofierze; jeśli zniknie ona z oczu właścicielowi bicia na dłużej niż trzy tury, traci się premię.

*** Najpierw trzeba wykonać udaną próbę *pochwylenia* (-6 do łatwości testu, chyba że ofiara nie zdaje sobie sprawy z obecności napastnika); potem w każdej turze wykonuje się test obrażeń (+ kostki zwycięstwa).

Broń energetyczna do walki wręcz

Broń	Inicj.	Łatwość	Obr.	Siła	W	Cena
Porażacz*				+3k		+30
Pałka elektryczna**	-1		6/3	5	L	15

* Zwykła broń, wyposażona w generator impulsów elektrycznych; ma takie same cechy jak broń bez generatora.

** Liczba obrażeń po ukośniku odnosi się do sytuacji, gdy pałki używa się jak zwyczajnej, nie elektrycznej broni.

Artefakty do walki wręcz

Broń	Test	Łatw.	Obr.	Siła	W	Cena
Monomiecz*	Zr+broń biała		8	2	L	10000+(10)
Miecz plazmowy**	Zr+broń biała	+1	7	3	L	15000+(10)
Miecz psychoniczny**	Zr+broń biała	+1	7	3	L	30000+(10)

* Zbroja fizyczna się nie liczy (tylko tarcze energetyczne).

** Energia ostrza mieczy plazmowych przenika przez tarcze energetyczne. Test obrażeń wykonuje się normalnie, ale przy wynikach „1” i „2” tarcza się nie liczy.

Broń miotana

Test: Zr+rzucanie; z wyjątkiem Kamienia, gdzie test: Zr+wigor***

Broń	Łatwość	Obr.*	Siła	Z	Sz	W	Cena
Nóż		3	3	5/10	2**	S	2
Gwiazdka		2	2	5/10	2**	XS	2
Strzałka		2	2	5/10	2**	XS	2
Kamień		1-2	1-3	5/10	2**	XS-L	nie dotyczy

* Bohater może doliczyć do obrażeń premię z Siły.

** Podana szybkostrzelność jest możliwa do osiągnięcia, jeśli bohater ma pod ręką zapas pocisków (najlepiej w drugiej ręce; przełożenie broni z ręki do ręki nie liczy się jako osobne działanie). W jednym działaniu można rzucić więcej niż jedną gwiazdkę lub strzałkę (trzymając je w tej samej dłoni, którą się rzuca) – każda dodatkowa zmniejsza o jeden łatwość testu. Załadowanie do ręki zapasu gwiazdek lub strzałek jest oddzielnym działaniem.

*** Zamiast *wigoru* można skorzystać z umiejętności *rzucania* – wówczas łatwość testu zwiększa się o 1.

Modyfikatory z zasięgu

Zasięg	Modyfikator ujemny do łatwości testu strzelania
Krótki	-
Długi	-2
Maksymalny	-4

Broń palna

Test: Zr+strzelanie

Broń	Łatw.	Obr.	Z	L.strz.	Sz	W	Cena
Derringer (.32)	-1	3	5/10	4	2	XS	50/5
Lekki rewolwer (.32)		4	10/20	6	3	S	100/5
Lekki pistolet (.32)		4	10/20	13	3	S	150/5
Rewolwer (.40)		5	20/30	6	3	S	200/3
Pistolet (.40)		5	20/30	10	3	S	250/3
Ciężki rewolwer (.47)		6	30/40	6	3	M	250/1
Ciężki pistolet (.47)		6	30/40	8	3	M	300/1
Karabin „cesarski“ (.40)		6	40/60	10	2	XL	200/3
Karabin szturm. (10mm)		7	40/60	30	3 ^(S)	XL	500/2 ^(*)
Karabin snajp. (13mm)		8	50/70	5	2	XL	700/3 ^(*)
Pistolet masz. (.40)		5	30/40	20	3 ^(S)	L	350/3 ^(*)
Strzelba – śrut		8*	20/30	7	2	L	300/2
Strzelba – kula (.47)		7	30/40	7	2	L	300/1

Cena broni/cena amunicji w nabojach za feniksa [(#) feniksów za nabój].

(S) – broń może strzelać seriami

* Modyfikator obrażeń -1 za każde 5 metrów oddalenia od strzelającego.

Strzelecka broń energetyczna

Test: Zr + strzelanie

Broń	Łatw.	Obr.	Z	L.strz.	Sz	W	Cena
Laser ręczny		3	5/10	7	2	XS	200/10
Pistolet laserowy	+1	5	10/20	15	2	S	300/10
Karabin laserowy	+1	7	30/40	23	2	XL	500/10
Laser szturmowy	+1	8	20/30	20	2	XL	700/10
Pistolet plazmowy*		7	10/20	10	1	S	700/10
Karabin plazmowy*		9	20/30	15	1	XL	1000/10
Strzelba plazmowa*	+2	9	10/20	8	1	L	1200/10
Wyjecz**	+1	5	10/20	15	1	S	300/10
Miotacz ognia***	+2	5/3	10/20	10	1	L	150/5 ^(z)
Ogłuszacz*	+1	4 ^(z)	10/20	15	2	S	300/10
Niszczyciel neuronów**	-3	5	10/20	6	1	S	3000/10

Cena broni/cena amunicji w feniksach za baterię. (z) feniksów za zbiornik paliwa.

* Ładunki z broni plazmowej mogą przenikać przez tarcze energetyczne. Test obrażeń wykonuje się normalnie, ale przy wynikach „1” i „2” tarcza się nie liczy. Strzelba plazmowa ma modyfikator -1 do obrażeń za każde 5 metrów od strzelającego.

** Broń ultradźwiękowa. Osoby, które mają uszy chronione przed hałasem (na przykład zasłaniają je rękoma), odnoszą obrażenia o połowę mniejsze.

*** Przed częścią poparzeń nie chroni żadna zbroja – wykonuje się normalny test obrażeń, ale przy kostkach z wynikiem „1” ignoruje się ochronne działanie pancerza i tarczy. Druga wartość podana w tabeli oznacza obrażenia zadawane w sposób ciągły, wskutek rozlania się płonącego oleju ka po powierzchni ciała ofiary. W każdej turze (poczynając od drugiej po trafieniu) wykonuje się test tych obrażeń (nie dodając kostek zwycięstwa). Jeżeli w którejś turze ofiara obrażeń nie odniesie, płomień gasną.

Każdy, kto odniesie obrażenia po trafieniu z ogłuszacza, wykonuje test Wytrzymałości + *wigoru* – jeśli test się nie powiedzie, bohater jest oszołomiony i do końca następnej tury nie może wykonywać żadnych działań (oczywiście traci też te działania, które planował w tej turze). Jeśli wypadnie wyjątkowo porażka, bohater traci przytomność. Jeżeli odniesione obrażenia przekroczą jego Wytrzymałość, wykonuje się taki sam test, ale tym razem już zwykła porażka oznacza utratę przytomności. Obrażenia zadane ogłuszaczem po upływie sceny leczą się automatycznie (warto więc zaznaczać je na kartce jakoś inaczej, niż normalne obrażenia).

Jeżeli odniesione obrażenia przewyższają Wytrzymałość ofiary (lub jej Psi, w zależności od tego, która z cech jest wyższa), traci ona przytomność; jeśli przekraczają jej Żywotność – umiera. Żadna normalna zbroja nie chroni przed tymi obrażeniami – tylko Płaszcz Psi może coś pomóc. Psychonicy mogą bronić się przed działaniem niszczyciela, wykonując test Psi + *żelaznej woli* (jako działanie sprorne z atakiem).

Łuki i kusze

Test dla łuków: Zr + *tuczniectwo*; test dla kuszy: Zr + *strzelanie*

Broń	Łatwość	Obr.*	Siła	Z	Sz	W	Cena
Łuk myśliwski		4	4*	20/30	3	M	5/1 ^(#)
Łuk bojowy		6	6*	40/60	2	L	10/1 ^(#)
Łuk turniejowy		3	3*	30/40	2	M	7/1 ^(#)
Lekka kusza**		3	2 (3)	10/20	1	S	7/3 ^(#)
Kusza**		6	3 (6)	20/30	1	M	10/1 ^(#/#)
Ciężka kusza**		8	3 (6)	20/30	1	L	15/1 ^(#/#)

Cena broni/cena za strzałę lub belt: (#) w skrzydłach, (##) w grzebieniach.

* Modyfikator -1 do łatwości testu za każdy brakujący punkt Siły.

** Liczba podana w nawiasie oznacza Siłę potrzebną do naciągnięcia kuszy. Naciągnięcie i załadowanie kuszy zajmuje dwa działania. Jeżeli bohater nie ma dość Siły, naciągnięcie i załadowanie broni zajmuje mu całą turę (chyba że ma do dyspozycji kołowrót).