UFO
X-GROM

UFO
X-GROM

AUTORSKI SYSTEM RPG

Autor: Czegoj i społeczność portalu www.KrysztalyCzasu.pl

Ilustracje pochodzą ze stron
www.pixabay.com oraz www.commons.wikimedia.org

Dostępne na licencjach:
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) – Przekazanie do Domeny Publicznej
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0)
Michał Derela – str. 42 (pistolet)
Żródło: http://www.wp.mil.pl – prawa należą do polskiego Ministerstwa Obrony Narodowej, dowolny użytek z podaniem źródła – str. 43 (granatnik)
Pibwl – str. 43 (RPG-40)
Karol Głąb – str. 45 (saperka)

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4
INSPIRACJE	6
MECHANIKA	7
TŁO	9
TROCHĘ HISTORII	10
TWORZENIE POSTACI	12
PUNKTY DOŚWIADCZENIA I POZIOMY	37
STOPNIE WOJSKOWE A DOWODZENIE	40
EKWIPUNEK PODSTAWOWY	42
WALKA I OBRAŻENIA	47
PIERWSZY KONTAKT - SCENARIUSZ	54
KARTA Z BESTIARIUSZA	68
KARTA POSTACI	74

WSTĘP

Gra fabularna UFO jest zbiorem zasad, które mają umożliwić graczom łatwą rozgrywkę w świecie, w którym wizyty przedstawicieli obcych cywilizacji stały się faktem. Gra nie jest przeznaczona dla osób, które nigdy nie zetknęły się z takimi terminami jak: RPG, gry fabularne, Mistrz Gry, sesja, itp. Jeśli jesteś jedną z takich osób, to zanim przejdziesz do dalszej części tekstu uzupełnij swoją wiedzę o wyżej wymienione terminy. Jest szansa, że wtedy będzie Ci łatwiej zrozumieć, o co w tym wszystkim chodzi.

Świat UFO nie różni się znacząco od świata, który nas otacza. Ale jest kilka wyjątków.

Technologia nie ogranicza człowieka. Zmienia go, ulepsza, a czasem zabija – jest mu poddana, choć dalej w wielu przypadkach bardzo niebezpieczna. Eksperymenty na ludziach i organizmach żywych są powszechne, a tylko niektóre z państw jawnie się przeciw temu buntują. Ich przedstawiciele wiedzą, że jeśli sami nie podejmą tego typu działań, zwyczajnie pozostaną w tyle. Ciało człowieka zostało poddane wielu ulepszeniom – kości, wzrok, słuch… to wszystko, a nawet więcej, jest wspomagane przez technologię. Oczywiście ma to swoją cenę, dlatego "wspomagacze" są dostępne tylko dla najbogatszych.

Istoty zwane w naszym świecie mediami są powszechnie spotykane, a ich zdolności są rozwijane. Wielu ludzi, którzy je pielęgnują dalej uważana jest za dziwaków, jednak nie są one wyśmiewane, a jedynie badane, zaś ich zdolności są systematyzowane. Bardzo często osobniki obdarzone zdolnościami medium stoją w kontrze do technologii ingerującej w ludzkie ciało. Pochodzą oni zazwyczaj z biedniejszych warstw społecznych.

Wyjaśnienie! W wielu przypadkach będzie zachodziła potrzeba resetu świata. Będzie się tak działo dzięki możliwości podróżowania w czasie lub gdy gracze będą zaczynali od nowa swoje przygody. Sytuacje te będą powodowały olbrzymią regrywalność, a to jak będzie wyglądała kolejna "Ziemia" zależy tylko od ich fantazji.

INSPIRACJE

Tworząc ten świat starałem się czerpać z całego bogactwa, które już istnieje w popkulturze. Sama gra fabularna w początkowym założeniu miała na celu wyłącznie bieganie za ufokami (czyli przybyszami z kosmosu) i ich masowe eksterminowanie. Tutaj największą inspiracją były gry komputerowe. Chociaż nie tylko klasyka gatunku – UFO, ale również tytuły typu Starcraft, gdzie jedna z możliwości inwazji to np. zergowie. Wraz z pojawianiem się kolejnych inspiracji filmowych, takich jak: Obcy kontra Predator, Matrix czy Terminator, mój pomysł zaczął ewoluować. Silną inspiracją były także Gwiezdne Wojny, jednak nie dało się ich przenieść całkowicie, dlatego zaczerpnąłem z nich tylko elementy, np. różnorodność ras, czy umiejętności, jakie posiadają osoby zwane "medium", które mogą być jakby namiastką mocy rycerzy zakonu jedi.

Tak dużej różnorodności fabularnej oczywiście nie udźwignie mechanika simple, ale w założeniu są to motywy, które ze spokojem można wykorzystać przy kolejnych najazdach ufoków na Ziemię. Część mechaniki jest zaczerpnięta ze strony **aliens.g4sa.net**, ponieważ system znajdujący się na tych stronach dał mi wiele ciekawych inspiracji i wskazówek, za które bardzo dziękuję.

MECHANIKA

W wersji simple mechanika będzie uproszczona do granic możliwości. Będzie obowiązywała zasada DZW, która umożliwi graczom (MG również jest graczem!) dopasowanie zasad do swoich własnych preferencji:

Dopisz – jeśli jakaś zasada nie znajduje się w tym zbiorzę, to ją dopisz.

Zmień – jeśli jakaś zasada wyraźnie nie pasuje do wizji graczy to ją zmień.

Wyrzuć – jeśli jakaś zasada stoi wyraźnie w sprzeczności z wizją graczy to ją wyrzuć.

Obowiązującą kostką będzie k6, a raczej ich kilka, bo podobnie jak w systemach typu Wampir będą liczyły się sukcesy. Dodatkowo jedna z nich powinna odróżniać się kolorem, będzie to tzw. Kość Walki.

Na potrzeby mechaniki simple współczynniki postaci zostały całkowicie usunięte (poza żywotnością), a jedyną możliwością poprawienia zdawalności testów losowych są umiejętności wrodzone i nabyte. To one są trzonem mechaniki i tylko od graczy zależy w jakim kierunku będą one rozwijane. Podstawowa zdawalność testu losowego polega na rzucie 3k6 (trzy kostki sześcienne).

Liczba oczek oznacza kolejno:

1 – totalna porażka -2 sukcesy

2 – porażka -1 sukces

3 – raczej porażka

4 – raczej sukces

5 – sukces +1 sukces

6 – totalny sukces +2 sukcesy

Modyfikacje jakie można stosować żeby poprawić rzut losowy to zwiększenie liczby kostek, przerzucanie słabych wyników, zmiana wartości wyrzuconego wyniku, dodanie sukcesów.

TŁO

Najkrócej jak można rzecz ujmując: Gracze wcielają się w postacie z organizacji paramilitarnych, które powstały w krajach pragnących kontaktu z istotami z kosmosu. Organizacje te w wielu przypadkach "przymierają głodem" i nikt ich za bardzo już nie potrzebuje, bo przecież UFO nie istnieje. Nagle okazuje się, że przypadkowy niezidentyfikowany obiekt rozbija się w danym miejscu. Później zaczyna się lawina – kosmici nie wpadli tu wcale przypadkowo, tylko specjalnie, ale coś poszło nie tak. Najpierw ludzie spotykają same ciała obcych, potem kolejny statek to już zorganizowana akcja ufoków siejących terror, a w perspektywie najzwyklejsza inwazja najeźdźców z kosmosu, którzy pragną zasiedlić ziemię, a ludzi wykorzystać jako zasoby naturalne. Sama gra może zawierać dodatkowe elementy, jak badanie technologii obcych, czy przeprowadzanie sekcji zwłok ufoków. Gracze zostają mało znaczącymi rekrutami w jednej z takich organizacji, która "klepie biedę" i nagle zaczyna się boom. Czy pójdziemy w stronę walki z obcymi, czy w stronę współpracy z nimi, a może jeszcze gdzieś indziej zależy już tylko od MG i graczy. Ciekawszym aspektem jest niewątpliwie wersja militarna, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby np. zagrać naukowcem badającym istoty z kosmosu.

TROCHĘ HISTORII

Pierwsza inwazja przebiegała w zgoła nieoczekiwany sposób – powoli. Obcy zamiast przygnieść ludzkość przewagą technologiczną, zwyczajnie zwyciężyć (a jeżeli nie byli zdolni do długotrwałej wojny chociaż zmusić do poddania się), zachowywali się nielogicznie. Bez większego sensu latali sobie tu i ówdzie, dawali się zestrzelić i przebadać, a następnie wykorzystać swoje technologie. Wsparci nimi ludzie przeszli do kontrataku i w dwa lata było po wojnie.

Pozornie.

Wojny nie toczyły same X-comy[1] tylko ich znacjonalizowane odpowiedniki, w pełni podporządkowane interesom poszczególnych mocarstw. Technologie obcych szybko trafiły do zbrojeniówki, ale nie tylko. Rdzeń z elerium 115 miał siłę rażenia bomby atomowej, a mieścił się w półlitrowym słoiku. Nowoczesny terroryzm, oparty na takich broniach kompletnie zdestabilizował sytuację która skończyła

[1] Organizacje walczące z obcymi nazywane są X-comami od pierwszej organizacji, która powstała w Stanach Zjednoczonych. Jednak w momencie kiedy gracze wchodzą do gry istnieje już wiele lokalnych organizacji działających podobnie jak X-com. Są to np. w Rosji - X-Viera, w Polsce X-Grom, w Izraelu Sayeret-X lub X-Mossad itp. Oczywiście te organizacje mogą ze sobą współpracować, ale mogą również wzajemnie zwalczać się.

się taktyczną wojną jądrową. Kilka lat po inwazji Ziemia nie była już zdolna do walki i druga inwazja obcych odniosła szybkie zwycięstwo, zmuszając rozbite państwa do sojuszu.

W tym miejscu może nastąpić przeskok w czasie z kluczową misją – **szybko zakończyć wojnę i nie doprowadzić do niekontrolowanego rozprzestrzenienia się technologii obcych. Za wszelką cenę należy utrzymać internacjonalistyczny charakter X-comów, trzeba kłamać, lawirować, współpracować tylko tyle ile trzeba, a resztę kart trzymać przy orderach.**

Oczywiście, może nigdy nie dojść do przeskoku czasowego, a gracze mogą powtórzyć tę historię, albo napisać zupełnie nową.

TWORZENIE POSTACI

WYBÓR PŁCI

Co do płci nie ma co się rozpisywać, tu wszystko jest w miarę jasne. Przy czym zaleca się dobieranie płci względem własnej. Jednak jeśli gracze są już bardziej doświadczeni i zaznajomieni z grami fabularnymi spokojnie mogą zmienić płeć i spróbować się wcielić we własne przeciwieństwo, czyli np. kobieta w mężczyznę lub odwrotnie.

RASA - CZŁOWIEK

W początkowym etapie gry nie ma możliwości grania inną rasą niż człowiek. Jednak jeśli zarówno Mistrz Gry, jak i gracze czują się na siłach mogą spróbować wprowadzać nowe rasy.

WYGLĄD

Wygląd czyli zrost, waga, kolor włosów, oczu i skóry, znaki szczególne.

Wzrost i waga postaci powinna być wybrana przez gracza, przy czym należy pamiętać, że każda z postaci to jednak ktoś w rodzaju zawodowego żołnierza, czyli ogólny wygląd nie powinien odbiegać od standardów zwyczajnego człowieka. Dla ludzi wzrost powinien się mieścić w granicach 150-200 cm, zaś waga 50-100 kg. Oczywiście gracz może chcieć wyjść poza te standardy, lecz wtedy MG

powinien odpowiednio zmodyfikować współczynniki takiej postaci np. dodając kostkę lub sukces przy rzutach siłowych, a odejmując przy rzutach zręcznościowych, jeśli postać jest zbyt otyła. Osoba nie mieszcząca się w minimalnych standardach wagowych teoretycznie powinna mieć lepszą np. Zręczność i Szybkość kosztem niższej Siły i Odporności, zaś w maksymalnych standardach odwrotnie. Z wzrostem jest podobnie - osoby niższe (bez nadwagi) są zazwyczaj sprytniejsze i zwinniejsze, zaś osoby wysokie potrafią zazwyczaj więcej wytrzymać i są silniejsze. Oczywiście te zależności zależą w głównej mierze od MG, lecz gracz powinien się liczyć z takimi konsekwencjami w przypadku wybierania tych wartości nie mieszczących się w standardowych wielkościach.

Wygląd postaci jest rzeczą bardzo istotną dla jej odgrywania. Dlatego należy wybrać postać, z którą gracz będzie się dobrze czuł. Jeśli gracze tworzą, którąś kolejną postać i nie mają pomysłu na jej unikatowość można posłużyć się poniższymi zestawieniami i wybrać odpowiednie cechy lub posłużyć się kością i zdać się na ślepy los.

Kolor włosów: albinos (bardzo jasne lub wręcz białe), jasny blond, blond, ciemny blond, rude, rudoblond, szatyn, czarne lub brunatne, siwe.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby postać była zupełnie łysa lub farbowała włosy na dowolny kolor jaki sobie wymarzy. Jeśli gracz uzna za stosowne może dodatkowo określić, czy są to włosy proste czy raczej są to loki, długie czy krótkie itd.

Kolor oczu: czarno brązowe, ciemnobrązowe, brązowe (piwne), jasnobrązowe, zielonawopiwne, jasnozielone, zielone, ciemnoszare, jasnoszare, szare, niebieskie, jasnoniebieskie, bursztynowe, fioletowe, czerwone.

Oczywiście jeśli gracz zdecyduje się na noszenie soczewek, to może być to dowolny kolor oczu, jak również może posiadać każde oko innego koloru np. poprzez tatuaż oczu. Należy pamiętać jednak, żeby dobierać kolor oczu do koloru włosów, czyli np. albinos powinien mieć oczy czerwone lub bardzo rzadko fioletowe.

Jeśli dodatkowo gracz zdecyduje się na jakąś odmienność rasy

np. azjata to również może opisać kolor swojej skóry lub wielkość oczu np. mocno skośne, bardzo małe, duże oczy podobne do mangowych itp. Teoretyczne dostępne kolory skóry to: odmiana czerwona, odmiana żółta, odmiana biała, odmiana czarna.

UBARWIENIA POSTACI

Pamiętajmy, że postać to nie tylko rząd cyfr, to historia postaci, to jego charakter który należy odegrać, światopogląd, a nade wszystko wygląd (kolor włosów, kolor oczu) oraz znaki szczególne. Słowem wszystko co ubarwi postać i sprawi, że będzie zdawała się żywa.

Znaki szczególne to jakieś elementy odróżniające wyjątkowo postać od innych. Znów tutaj poleca się dać wolność graczom. Chcą mieć piegi – proszę bardzo, olbrzymia blizna w okolicach twarzy – proszę bardzo, tatuaże na ciele – bardzo proszę. Należy tylko pamiętać, że każda inność powinna mieć swoje odzwierciedlenie w statystykach. Dlatego jeśli gracz chce mieć bliznę na twarzy to należy zmodyfikować Prezencję, jeśli chce mieć nienaturalną chrypę to modyfikujemy Charyzmę itd. Jeśli natomiast gracz informuję MG, że tatuaże będą mało widoczne np. na plecach, to oczywiście takich modyfikacji nie należy stosować. Czy dzięki znakom szczególnym zmienią się statystyki postaci zależy od MG. Blizna na twarzy u mężczyzny może spowodować zarówno spadek Prezencji jak i jej wzrost w przypadku, gdy nie szpeci, a dodaje osobliwego uroku. Także takie kwestie trzeba dokładnie przedyskutować między graczem a MG.

Przykładowe modyfikacje: olbrzymia blizna na twarzy, piegi, delikatne tatuaże – bez modyfikacji, wulgarne tatuaże na całym ciele -1 sukces przy rzutach na prezencję, +1 sukces przy rzutach na zastraszanie, itd.

POCHODZENIE I KONTAKTY

Jak wiadomo status postaci określa to skąd dana postać pochodzi i czy już się czegoś dorobiła. W organizacjach paramilitarnych,

w jakich znajdą się gracze ma to znaczenie drugorzędne, ponieważ to głównie te organizacje biorą na siebie koszt utrzymania poszczególnych rekrutów. Jednak samo wykształcenie lub dobre znajomości mają znaczenie w momencie wstąpienia do tychże organizacji i jednocześnie pozwalają skorzystać z tego statusu podczas wykonywania określonych zadań. Inaczej będzie się patrzyło na członka rodziny królewskiej, który wstąpił do wojska, a inaczej na elektryka, który również się tam znajdzie, zwłaszcza jeśli określony osobnik zostanie rozpoznany. Sam status może mieć wpływ na to jak odbierany jest dany rekrut w organizacji. Jeśli przełożony ma podobny statut może na podwładnego patrzeć przychylnym okiem, natomiast jeśli klasy skrajnie się różnią może dojść nawet do utarczek na tym tle. Każda postać wstępująca do wojska posiada umiejętność czytania i pisania w swoim języku ojczystym, przy czym postacie z niższym statusem będą miały z tym większe problemy nie rozumiejąc np. poezji lub specjalistycznego słownictwa.

Pamiętajmy również, że nasz bohater miał jakieś życie zanim wstąpił do X-comu. Postarajmy się o rodzinę, bliskich przyjaciół, sąsiadów itd. To wszystko może wpłynąć w późniejszym czasie na daną postać dlatego należy zadbać o wszystkie detale. Ostatnią kluczowe kwestie powinny dać odpowiedź na pytania typu – Czy postać wstępując do X-comu powiadomiła co będzie robić? Czy kontaktuje się ze osobami z przeszłości? Jaki ma do nich stosunek? Czy dla świata jest osobą zmarłą lub zaginioną, czy przeciwnie większość wie o jego decyzji?

MIEJSCE URODZENIA

Postać powinna zdecydować gdzie się urodziła. Powinno to być związane głównie z wyglądem zewnętrznym, kolorem skóry oraz narodowością. Narodowość również powinna być wybrana przez gracza, jednak nieodbiegająca za bardzo od realiów naszego rzeczywistego świata. Do tego momentu gracz powinien mieć stworzoną postać w głowie, żeby spokojnie mógł przejść do historii postaci oraz do dokładniejszego opisu m.in. liczbowego.

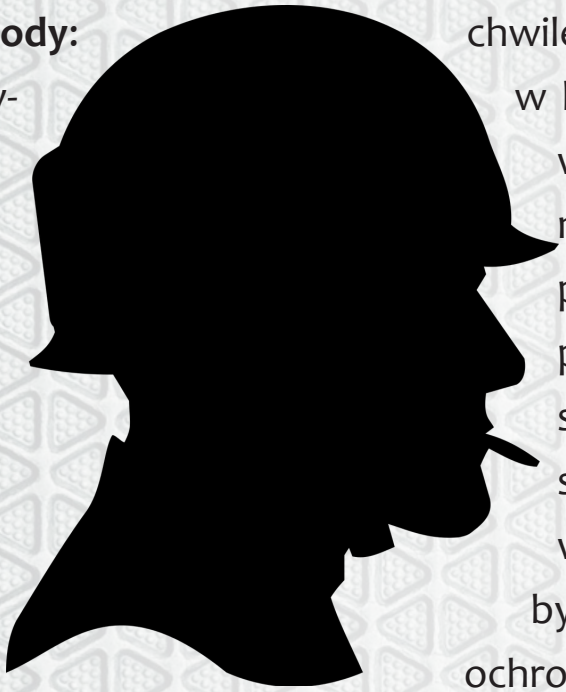
ZAWODY

Zawody, które tworzą listę poniżej są po to aby wyjaśnić, czym postacie graczy zajmowały się wcześniej zanim przystąpiły do organizacji walczącej z obcymi. Mogą to być zawody wyuczone lub wykonywane, nie ma to większego znaczenia. Chodzi tylko o to, żeby gracze uwzględnili to w swojej historii. W opisie zawodu specjalnie nie pojawiają się żadne bonusy bądź kary, żeby gracz sam podczas gry mógł znaleźć możliwość wykorzystania własnego zawodu. Inne bonusy powinien dostać Bankowiec, a inne Fryzjer nie zmienia to jednak faktu, że dobre wykorzystanie zawodu podczas gry powinno zaowocować dodatkowymi sukcesami, które pomogą wykonać określone czynności. Gracz sam powinien przypominać to Mistrzowi Gry podczas sesji sugerując określone profity. Czym lepiej gracz opiszę czym się zajmowała jego postać w przeszłości, tym łatwiej będzie przypisać mu pewne korzyści.

Gracz powinien wybrać jeden zawód i uwzględnić go przy pisaniu historii własnej postaci. Lista nie jest zamknięta i jeśli gracz ma jakąś własną sugestię, Mistrz Gry w miarę możliwości i logiki powinien dopuścić taki zawód. Należy również pamiętać, że postacie, w które wcielą się gracze powinny posiadać uprawnienia do używania broni. Zawód może być ciekawym przyczynkiem do zdobycia tego typu dokumentu. Można również wykorzystać zawód jako logiczną kontynuację do późniejszej profesji zaawansowanej np. Ksiądz – Przywódca Duchowy, Lekarz – Medyk, Sportowiec – Komandos czy Pilot samolotu – Pilot itp., (nie jest to obowiązek). Nie należy wybierać większej liczby zawodów, bo ten wybrany ma być ostatnim wykonywanym przed wstąpieniem w szeregi określonego X-comu.

Zawody nie powinny dawać zbyt dużych, ani zbyt wielu bonusów, np. Lekarz będzie miał dodatkową kostkę w przypadku leczenia chorych i rannych (w połączeniu ze zdolnością nabytą pierwsza pomoc lub leczenie może to być jeden automatyczny sukces lub przerzut kości).

Przykładowe zawody: Aktor, Architekt, Artysta, Bankowiec, Bibliotekarz, Dziennikarz, Fryzjer, Handlowiec, Informatyk, Inżynier, Kierowca, Ksiądz, Kucharz, Lekarz, Marynarz, Mechanik samochodowy, Nauczyciel, Naukowiec, Ochroniarz, Ogrodnik, Pilot, Pisarz, Policjant, Prywatny detektyw, Psycholog, Sportowiec, Tłumacz, Trener fitness, Żołnierz.



HISTORIA POSTACI, CZYLI ZANIM...

Każda postać powinna stworzyć sama własną historię. Czym lepszy życiorys dany gracz stworzy, tym więcej PD może przyznać MG z rozpoczęcia jako nagrodę. Oczywiście żartowałem... w UFO nie ma punktów doświadczenia. Gracze przenoszą swoje postacie na poziomy na podstawie przeżytych misji. Dlatego jeśli gracz stworzy życiorys postaci to jako Mistrz Gry spojrzyj na niego łaskawszym okiem i pozwól mu pożyć chwilę dłużej z postacią, w którą jednak coś zainwestował. Ważne jest natomiast, żeby każda postać w jakiś sposób posiadała, w mniejszym bądź większym stopniu przeszkolenie wojskowe. Mogą to być żołnierze, policjanci, ochroniarze z pozwoleniem na broń i innego rodzaju zawody związane posiadaniem broni lub dostępem do niej. Ważne jest również, jaką rodzinę posiada dana postać, ponieważ dla świata i dla rodziny formalnie postać z początkiem gry umiera (nie jest to oczywiście warunek konieczny). Istotne aby w historii znalazł się dokładny opis wyglądu postaci, łącznie z jego cechami charakterystycznymi, jak np. tatuaże, blizny, znamiona,

itd. Należy też pamiętać o takich szczegółach jak miejsce urodzenia i miejsce zamieszkania. Równie ważne są znajomości języków. Postacie powinny znać przynajmniej jeden język (ojczysty) biegle w mowie i w piśmie. Dalsze rozwinięcia językowe to kwestia rzutu k6 oraz ewentualnie indywidualnych umiejętności nabytych i wrodzonych lub zawodu Tłumacza, który n.p. automatycznie może dać jeden dodatkowy język (na poziomie dobrym). Dopuszczalne jest, aby sami gracze wybrali sobie języki, jednak maksymalnie 4 do wyboru.

1 – jeden dodatkowy język (do wyboru) na poziomie podstawowym.
2 – jeden dodatkowy język (do wyboru) na poziomie dobrym.
3 – jeden dodatkowy język (do wyboru) na poziomie dobrym oraz drugi wybrany przez MG - na poziomie podstawowym.
4 – dwa dodatkowe języki (do wyboru – jeden przez gracza drugi przez MG) na poziomie dobrym.
5 – trzy dodatkowe języki (do wyboru) na poziomie dobrym.
6 – cztery dodatkowe języki (do wyboru) na poziomie dobrym.

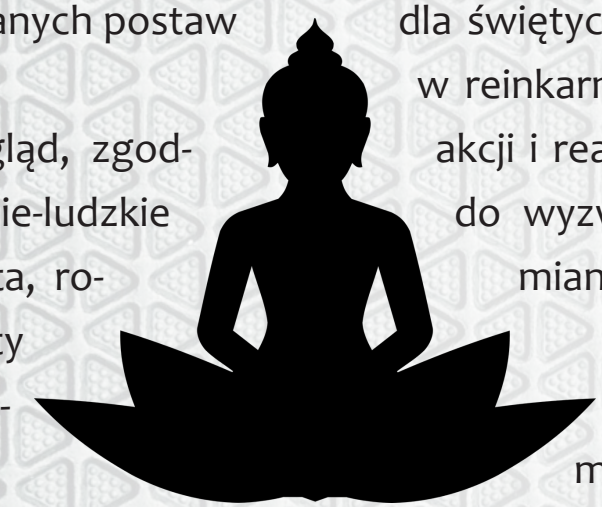
Warto wspomnieć, iż historia postaci powinna powstawać wraz z tworzeniem postaci. Dlatego zaleca się, aby gracze w głowie utworzyli wstępny zarys bohatera, natomiast samą historię dostarczyli MG przed pierwszą sesją.

RELIGIA

Wiara to bardzo istotna sprawa dla każdej postaci. W to co dana postać wierzy często determinuje jej określone zachowania w danej sytuacji. Właściwie w tym systemie nie ma wyraźnie określonych wierzeń religijnych i przy odpowiedniej argumentacji gracza oraz odpowiednim ujęciu tej wiary w historii postaci, nie ma przeciwwskazań do wierzenie w cokolwiek gracz sobie wymarzy. Pamiętajmy, że urzeczywistnienie wierzeń to zupełnie inna sprawa. Ten świat, nie daje 100% dowodów na istnienie lub nieistnienie określonego boga/ bóstwa. Jednak każda postać może w coś wierzyć. Wiara jest też bardzo istotna dla profesji Przywódcy Duchowego, który niejako z powodu obranej drogi i patrona, będzie podporządkowywał swój los temu w co

wierzy. Podczas gry mogą zaistnieć sytuacje kiedy gracz zdecyduje się na skorzystanie z tego albo MG użyje go w celu wyjaśnienia niektórych zjawisk, z którymi przyjdzie się zmierzyć graczom. Im lepszy będzie rzut tym szybciej powinien pozwolić na zaistnienie zdarzeń, które mogą być oparte na wierze np. pomoc sojuszników, gdy postać żarliwie się modli.

Przykłady wybranych postaw religijnych:



Animizm – pogląd, zgodnie z którym istoty nie-ludzkie – takie jak zwierzęta, rośliny czy przedmioty nieożywione – posiadają duszę.

Buddyzm – nonteistyczny system filozoficzny i religijny, którego założycielem i twórcą jego podstawowych założeń był żyjący od około 560 do 480 roku p.n.e. Siddhārtha Gautama, syn księcia z rodu Śākyów, władcy jednego z państw-miast w północnych Indiach.

Chrześcijaństwo – monoteistyczna religia objawiona. Jest oparta na nauczaniu Jezusa Chrystusa przekazanym w ewangeliach kanonicznych oraz treści pism religijnych składających się na Biblię.

Hinduizm – określenie zbiorcze na grupę wierzeń religijnych, wyznawanych głównie na Półwyspie Indyjskim. Istnieje bardzo wiele odłamów hinduistycznych, różniących się zarówno wierzeniami na temat Boga, jak i praktykami. Ich wyznawców łączy przede wszystkim: Szacunek dla świętych ksiąg – Wed; Wiara w reinkarnację; Wiara w prawo akcji i reakcji (karma); Dążenie do wyzwolenia, różnie rozumianego przez poszczególne odłamy.

Islam – religia monoteistyczna, druga na świecie pod względem liczby wyznawców po chrześcijaństwie. Świętą księgą islamu jest Koran, a zawarte w nim objawienie ma stanowić ostateczne i niezmienne przesłanie Allaha do ludzi.

Ateizm – postawa głosząca odrzucenie wiary w istnienie boga. W najszerszym znaczeniu jest to brak wiary w istnienie boga, bóstw i sił nadprzyrodzonych, jako sprzecznych z rozumem i nienaukowych, oraz negujący

potrzebę religii. Wybranie tej postawy będzie skutkowało niemożnością wyboru profesji Przywódcy duchowego.

Agnostycyzm – pogląd filozoficzny, według którego obecnie niemożliwe jest całkowite poznanie rzeczywistości. W kontekście religijnym, agnostycyzm oznacza niemożliwość dowiedzenia się, czy Bóg lub bogowie istnieją, czy też nie. Agnostycyzm przybiera różne formy, i tak agnostyk może być ateistą, teistą albo żadnym z nich. Agnostycy teistyczni wierzą, że Bóg istnieje ale nie ma już wpływu na wykreowany przez siebie świat, tak więc modlitwy jak i klątwy nie mają najmniejszego sensu.

Należy pamiętać, żeby wybierając daną postawę religijną wziąć pod uwagę narodowość postaci jaką wybierzemy oraz jej miejsce urodzenia. Jeśli chodzi o zróżnicowanie religijne i wierzenia, w tym systemie, są bardzo podobne do naszego realnego świata.

CECHY

Już wcześniej zostało wyjaśnione, iż na potrzeby mechaniki simple, wszystkie cechy zostały wyrzucone, żeby nie było sytuacji, gdzie losowość cechy może doprowadzić do tego, iż danej postaci wcale nie powinno się rekrutować do żadnego z X-comów. Jedyną cechą jaka pozostała jest Żywotność. Decyduje ona głównie, o tym jak wiele ran może znieść dana postać. Na początku każda postać otrzymuje 6 punktów Żywotności. Jeśli zdecyduje się na wzięcie umiejętności wrodzonej – Twardziel, będzie miała ich 7. Potem za każdym razem kiedy postać będzie awansowała na kolejny Poziom będzie uzyskiwała premiowany rzut k3 lub automatyczne dodanie dwóch punktów do posiadanej Żywotności. W tym przypadku będzie również miało znaczenie posiadanie Twardziela, gdyż co poziom może zyskiwać k3+1 punktów.

Przykład: Nowy rekrut właśnie nazbierał doświadczenia (przeżył określoną liczbę misji), które pozwalają mu się podnieść o jeden poziom wyżej. Posiadał 6 Żywotności z rozpoczęcia. Dodatkowy rzut dał mu +3. W momencie uzyskania pełnego awansu będzie miał tych punktów 9. W przypadku Twardziela postać po awansie będzie miała 11 (6+1+3+1) punktów Żywotności.

PROFESJE

Podstawowa:

Rekrut – najpopularniejsza i najbardziej znana z profesji dostępnych w świecie UFO. Każda postać wchodząca w ten świat w organizacjach typu X-com powinna przejść przez ten stopień rozwoju osobistego.

Zaawansowane:

Zwiadowca – wyspecjalizowany w maskowaniu i skradaniu żołnierz przeprowadzający zwiad, rozpoznanie w terenie. Zwiadowca często dysponuje możliwością podświetlania laserowego celu, oraz przekazywania wizualnego obrazu do bazy.

Komandos – Najczęściej spotykana z profesji. Po początkowym okresie w organizacji przychodzi czas na decyzję – kim stać się? Największa liczba rekrutów wybiera właśnie profesję komandosa. Jest to żołnierz o silnej osobowości, bardzo dobrze sprawdzający się również jako zwiadowca, doskonale wyszkolony w walce. Bardzo często wybierany do zadań specjalnych, bądź zadań o dużym stopniu ryzyka, gdzie trudno ocenić sytuację. Komandosi dysponują także przeszkoleniem w zrzutach z wysokości i działaniach dywersyjnych za linią wroga.

Operator Broni Ciężkiej – W większości przypadków zajmuje się obsługą wszelkiego rodzaju broni niestandardowej (wielkokalibrowej, szybkostrzelnej, wyrzutni rakiet i broni pokładowej) będącej na

wyposażeniu oddziału. Często posiada też pewną podstawową wiedzę na temat materiałów wybuchowych.

Saper – specjalista w operowaniu wszelkimi materiałami wybuchowymi. Przeważnie podstawowymi zadaniami saperów jest rozminowanie terenu i obiektów, wysadzanie niewybuchów i niewypałów, oczyszczanie terenu z przedmiotów wybuchowych i niebezpiecznych. Potrafi jednak także wysadzać obiekty, czerpiąc ze swojej wiedzy na temat konstrukcji.

Strzelec wyborowy (snajper) – żołnierz lub członek innej uzbrojonej formacji wyszkolony w precyzyjnym strzelaniu na dużą odległość, obserwacji i maskowaniu. Eliminuje cele z dużej odległości przy pomocy wyspecjalizowanych karabinów.

Specjalista w walce wręcz – osoba wyspecjalizowana w eliminacja wroga w bezpośrednim kontakcie czy to za pomocą broni białej (nóż, bagnet) czy też bez użycia broni. W pewien sposób czyni to taką osobę śmiertelnie niebezpieczną nawet gdy nie jest uzbrojona.

Technik – wojsko jak nikt inny potrzebuje specjalistów z dziedziny IT. Właśnie tacy żołnierze mają szansę zaistnieć w X-comach. Mają dostęp do najnowszego sprzętu, najnowszego oprogramowania, a w zamian otrzymują nie tylko rozległe wyszkolenie informatyczne, ale również wojskowe. Dodatkowo mają dostęp do badania i używania technologii obcych, do której nie ma dojścia nikt inny.

Kierowca – wyspecjalizowany żołnierz do przewozu drużyny w miejsce prowadzenia działań bojowych, przemieszczających się za pomocą transportera opancerzonego bądź innego ciężkiego sprzętu kołowego (np. czołg). Posiada komplet umiejętność do poruszania się dowolnym pojazdem naziemnym oraz używania zamontowanego na sprzęcie wsparcia ogniowego.

Pilot – piloci stanowią kluczowy komponent sił wszelkich formacji. Wykorzystując najnowocześniejszy i najkosztowniejszy sprzęt doprowadzają do zestrzeleń, walczą o kontrolę przestrzeni powietrznej, zapewniają ogromną mobilność oddziałom naziemnym. Charakter działań poszczególnych organizacji wymusza ponadto obciążenie floty powietrznej niemal całą logistyką. Za kilkunastoma pilotami liniowymi stoją setki innych, których mrówcza praca umożliwia sprawną walkę z Obcymi.

Medyk – choć nie jest najlepiej przystosowany do bezpośredniego starcia z przeciwnikiem, posiada przygotowanie bojowe by operować z innymi na linii frontu. Przeważnie dysponuje nieco cięższym pancerzem, co pozwala mu na wejście w ogień by wynieść z pola walki któregoś z rannych współtowarzyszy i udzielić mu pomocy. Ma też dostęp do środków farmakologicznych i odurzających.

Przywódca duchowy – przywódcy duchowi to nie tylko żołnierze, to osobniki, które uważają że najważniejsza jest również wspólnota duchowa. Oprócz niewątpliwej wiary w chęć zwycięstwa swojej formacji wojskowej, niosą jeszcze kaganek wiary w nadprzyrodzonego mentora, który wspiera i wspomaga dążenia żołnierzy. To ludzie, którzy bardzo często potrafią podnieść morale, jeśli dowódcy zawodzą. Jednak trzeba bardzo uważać na takie jednostki w grupie, bo konflikty religijne występujące w naszym świecie mogą bez problemu przenieść się i wybuchnąć ze zwiększoną siłą w małej społeczności jaką są odziały X-comu.

Oficer – oficerowie to żołnierze zawodowi lub żołnierze rezerwy posiadający stopień wojskowy co najmniej podporucznika, pełniący zazwyczaj służbę na stanowisku dowódcy, instruktora, członka sztabu,

a także na stanowisku szczególnym (np. sędzia sądu wojskowego, prokurator wojskowy, lekarz, pilot) lub na innym stanowisku. Są to zazwyczaj rekruci, którzy przeszli szkołę żołnierską i wchodząc do X-comu posiadają już spore zdolności przywódcze.

UMIEJĘTNOŚCI WRODZONE

Umiejętności wrodzone są zdolnościami, które postać nabywa przed rozpoczęciem swojej kariery. Każdy gracz może wybrać do 3 takich umiejętności dla swojej postaci. Nie są one w żaden sposób podnoszone podczas gry, a jedyny sposób nabycia podobnych umiejętności to ingerencja technologiczna w ciało żołnierza np. poprzez wszczepy lub przeszczepy. Każda taka umiejętność pozwala na dodanie dwóch automatycznych sukcesów podczas testów objętych daną zdolnością. Zdolności te są pasywne, co oznacza, że działają cały czas. Jeśli gracz nie zadeklarował ich użycia i wykonał rzut, a zreflektuje się, iż posiada daną zdolność, pozwól dodać przysługujące sukcesy.

Przykład: Postać świeżo upieczonego rekruta stara się podnieść kawałek konstrukcji, która zwaliła się na drugiego żołnierza. Mistrz gry nakazuje wykonać test siły i zdobyć min. dwa sukcesy. Rekrut normalnie rzucałby 3k6 jednak ze względu na to, że gracz wybrał umiejętność wrodzoną Bardzo silny otrzymuje z automaty dwa sukcesy, przy czym dalej musi osiągnąć przynajmniej 2 sukcesy. Ponieważ kapryśność kości bywa różna, postać może wykonać tę czynność z dużym powodzeniem, ale mogą zdarzyć się porażki, które spowodują niemożność wykonania tej czynności.

Przykładowe umiejętności wrodzone: Poliglota, Bardzo silny (dodatkowo +2 sukcesy podczas zadawania obrażeń, gdzie istotnym elementem jest właśnie siła, nie daje to dodatkowych sukcesów przy trafieniu), Twardziel (dodatkowo +1 pkt. do Żywotności przy wszystkich bonusach podczas modyfikowania tej cechy przy podnoszeniu na Poziomll), Bardzo Szybki (sprinter), Błyskawiczny Refleks, Kocia Równowaga/Gibki, Czuły sen, Czuły Słuch, Smakosz, Doskonały węch, Wrażliwy na bodźce, Zdolności paranormalne (do wyboru jedna), Urodzony mówca, Świetny

kłamca, Odważny, Spostrzegawczy, Niezwykle dokładny, Oburęczny, Odporny fizycznie, Odporny psychicznie, Umysł jak Kalkulator, Pamięć Absolutna, Silnie Wierzący, Elokwentny/Inteligentny, Wykwintne maniery, Kobieciarz, Żyłka handlowca, Odporny na ból (dodatkowo niweluję jedno obrażenie powyżej pierwszego z każdego źródła pod warunkiem, że postać jest przytomna), Szósty zmysł/Intuicja.

Wyjaśnienie! Jeśli nie ma żadnego tekstu w nawiasie po nazwie zdolności, oznacza to, że przysługuje graczowi standardowa procedura +2 sukcesy.

UMIEJĘTNOŚCI NABYTE

Po wstąpieniu do organizacji postacie przechodzą szkolenie. Wtedy też stają się specjalistami w wybranej wcześniej dziedzinie. Na początku każdy gracz zostaje rekrutem i zdobywa kilka umiejętności nabytych obowiązkowych. Są to: **strzelanie, pierwsza pomoc** i **walka wręcz**. Pozostałe 3 umiejętności nabyte powinien dobrać z puli ogólnie dostępnej, przy czym mogą być to również umiejętności specjalistyczne dostępne dla profesji zaawansowanych.

Po pierwotnym szkoleniu każdą z tych 6 umiejętności postać będzie miała rozwiniętą na +1. Podnosząc się na poziom będzie można doskonalić te zdolności do maksymalnie +3. W późniejszym czasie, każdy gracz będzie miał do wyboru kilka profesji zaawansowanych od 4 poziomu. Zadaniem MG będzie kombinować, żeby nie dopuścić do sytuacji, w której w oddziale byliby na przykład sami kierowcy. Postacie, które będą starały się wykonać jakąś czynność, która opiera się na umiejętności, której nie posiadają, będą mogły to uczynić przeprowadzając standardowy test – 3k6 ewentualnie z modyfikatorem jednej automatycznej porażki (-1 sukces). MG ma jednak prawo do modyfikowania tego testu w zależności od stopnia trudności poprzez dodatkowe porażki lub wymagając określonej liczby sukcesów. Może się zdarzyć, że MG może całkowicie nie dopuścić do testu, gdy wykonanie czynności jest np. niemożliwe. Jeśli dodatkowo dana czynność jest obarczona ryzykiem, a MG dopuści do testu to powinien również zwiększyć pulę kości przy rzucie, co zwiększa zarówno możliwość porażki jak i sukcesu.

Bonusy jakie przysługują na każdym etapie rozwoju danej zdolności nabytej są takie same, chyba, że opis zdolności stanowi inaczej:

+1 – dodatkowy sukces w przypadku testowania danej umiejętności lub czynności bezpośrednio związanej z nią. Jeśli na którejkolwiek z kostek wypadnie 2 ma prawo zignorować ją jakby nie brała udziału w teście. Może w ten sposób zignorować tylko jedną kostkę. W jednym teście nie można zignorować więcej niż jednej kostki, nawet przy połączeniu kilku umiejętności wrodzonych i nabytych.

+2 – dwa dodatkowe sukcesy w przypadku testowania danej umiejętności lub czynności bezpośrednio związanej z nią oraz możliwość przerzucenia jednej kości. Nie wolno przerzucać kości walki, jeśli rzut dotyczy trafienia. Jeśli na którejkolwiek z kostek wypadnie 2 ma prawo zignorować ją jakby nie brała udziału w teście. Może w ten sposób zignorować tylko jedną kostkę. W jednym teście nie można zignorować więcej niż jednej kostki, nawet przy połączeniu kilku umiejętności wrodzonych i nabytych.

+3 – trzy dodatkowe sukcesy w przypadku testowania danej umiejętności lub czynności bezpośrednio związanej z nią, możliwość przerzucenia dwóch kostek (Nie wolno przerzucać kości walki, jeśli rzut dotyczy trafienia) oraz dodanie +1 na kostce jednej wybranej kostce (Nie wolno modyfikować kości walki jeśli rzut dotyczył trafienia). Jeśli na którejkolwiek z kostek wypadnie 1 lub 2 ma prawo zignorować ją jakby nie brała udziału w teście. Może w ten sposób zignorować tylko jedną kostkę. W jednym teście nie można zignorować więcej niż jednej kostki, nawet przy połączeniu kilku umiejętności wrodzonych i nabytych.

Przykład: Janek prowadzi medyka. Podczas akcji jeden z żołnierzy zostaje postrzelony i ciężko ranny. Postać medyka nie ma czasu na dokładne opatrzenie go, jednak ma wystarczająco dużo czasu żeby zrobić opatrunek i zatrzymać krwawienie. Pierwsza omoc jest rozwinięta na +3,

czyli jest w tym bardzo dobry. Postać Janka jest z zawodu lekarzem, więc przyjmujemy, że automatycznie otrzymuje sukces. Jednak MG utrzymuje, że ryzyko poprawnego udzielenia pomocy w warunkach strzelaniny jest dość trudna i nakazuje wykonać test 5 kostkami oraz gracz musi posiadać przy tym min. 4 sukcesy. Rzuca więc 5k6 (3 za test, +2 za ryzyko, +1 automatyczny sukces za lekarza + 3 automatyczne sukcesy za umiejętność). Wyrzuca 3, 4, 1, 1, 5. Przerzuca dwie jedynki i dodaje plus jeden do 5 zamieniając na 6 (korzysta z bonusów zdolności na +3). Wynik 3, 4, 4, 2, 6. Ignoruje 2 (zawsze może ignorować tylko jedną kość), ponieważ ona odejmuje sukcesy. Ostatecznie 3, 4, 4, 6. W wyniku tej operacji posiada aż 6 sukcesów (cztery z automatu lekarz+umiejętność i dwa za 6), czyli czynność pierwszej pomocy została wykonana perfekcyjnie, a ranny towarzysz na pewno przeżyje do zakończenia strzelaniny, która aktualnie toczy się w pobliżu, aż do udzielenia profesjonalnej pomocy.

OPISY UMIEJĘTNOŚCI

Podstawowe

Strzelanie – umiejętność szybkiego, celnego i skutecznego prowadzenia ognia z broni ręcznej takiej jak pistolet lub karabin, pod warunkiem przynajmniej minimalnej wiedzy na jej temat.

Pierwsza pomoc – zdolność opatrywania ran w każdym stadium. Osoba z tą umiejętnością i apteczką jest w stanie udzielić pomocy nawet ciężko rannemu żołnierzowi w bardzo szybkim czasie. Często jest w stanie utrzymać go przy życiu wystarczająco długo by przybyła profesjonalna pomoc medyczna.

Walka wręcz – umiejętność walki bez broni lub z użyciem pałki czy noża albo broni improwizowanej (kawałek pręta). Bazuje na prostych i skutecznych technikach, odpowiednik bojowych sztuk walki (np. BJJ, Krav Maga, Sambo, Systema, Eskrima, Combat 51 itd.).

Dostępne dla wszystkich (ogólne):

Robotyka – umiejętność obsługi robotów, przy czym +1 Programista – potrafi zaprogramować robota do podstawowych czynności takich jak poruszanie, czy powtarzanie określonych sekwencji; +2 Konstruktor – oprócz zdolności programisty potrafi stworzyć nieskomplikowane roboty lub prototypy robotów, pod warunkiem, że ma odpowiednie części i wystarczający czas; +3 Majsterkowicz – oprócz zdolności konstruktora i programisty potrafi przerabiać i tuningować roboty, tak żeby ich działania wychodziły ponad standardy. Mając odpowiednią wiedzę informatyka +3, jest w stanie zmienić zupełnie działanie zaprogramowanej maszyny.

Złota rączka – uzdolnienie techniczne pozwalające na naprawę różnych rzeczy. Żeby móc skorzystać z tej umiejętności potrzeba mieć przynajmniej minimalną wiedzę na temat przedmiotu naprawianego oraz posiadać przynajmniej minimum narzędzi i czasu potrzebnego do wykonania tej czynności. Tę umiejętność można kumulować z innymi umiejętnościami nabytymi w celu podniesienia szans na pozytywne zakończenie danej naprawy.

Wiedza ogólna – umiejętność zdobywania, utrwalania, przekazywania i wykorzystywania ogólnych i wiarygodnych informacji o rzeczywistości, które można pozyskać w sposób powszechny.

Taktyka – umiejętność oceny sytuacji i wykorzystania oddziału na polu bitwy. MG może dawać wskazówki osobie z odpowiednio wysoką umiejętnością Taktyka.

Łączność – obsługa sprzętu łącznościowego. Umiejętność korzystania z szyfrów. Obsługa nadajników różnego typu.

Podchodzenie/skradanie się – umiejętność pozwalająca postaci na na pozostanie niewykrytym poprzez skradanie się, używanie przebrań i/lub unikanie wywoływania hałasu.

Przesłuchiwanie/zastraszanie – umiejętność sprytnego wypytania kogoś, przeważnie świadka, o szczegóły dotyczące sprawy. Drugą opcją jest umiejętność do przymuszania psychicznego osoby wypytywania do udzielenia informacji pod wpływem groźby sankcji karnej jeśli tego nie zrobi również użycia siły.

Szpiegostwo – umiejętność ta ma wiele zastosowań, zależy to głównej mierze od inwencji gracza. Używać tej umiejętności należy np. przy prowadzeniu śledztwa, przy stałej obserwacji kogoś, przy działaniu na terytorium wroga itp. sytuacjach.

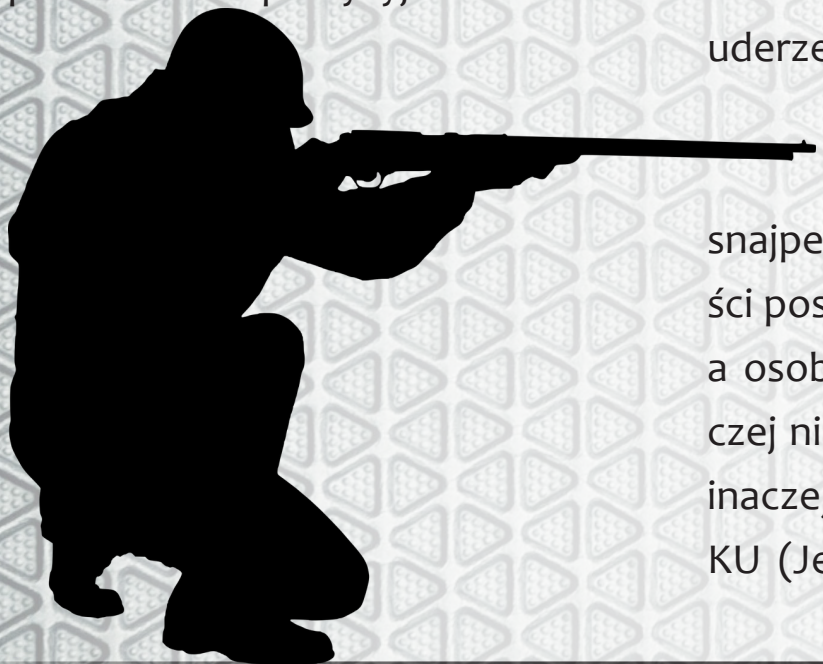
Dostępne dla wszystkich (specjalistyczne):

Unik – zdolność przewidzenia i uniknięcia jednego spodziewanego ataku (celowanego lub łatwego do przewidzenia). Unikający powinien zadeklarować użycie tej zdolności, zanim zostanie wykonany rzut na trafienie. Liczba sukcesów jest automatycznie odejmowana od sukcesów uzyskanych podczas trafienia. +3 (opcja tylko dostępna dla profesji komandos).

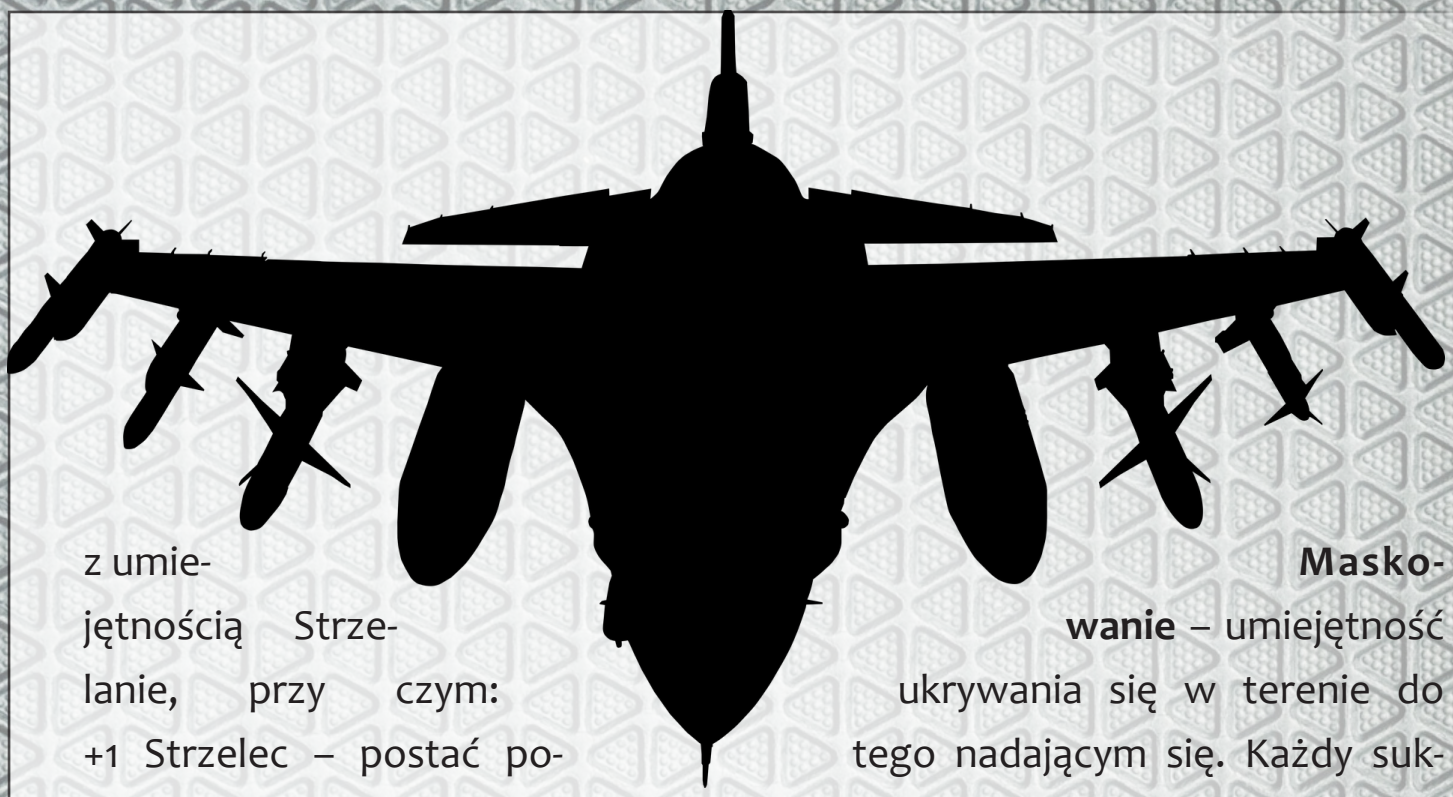
Informatyka – umiejętność posługiwanie się różnego rodzaju sprzętem komputerowym oraz znajomość hardwaru tych maszyn, przy czym +1 Programowanie – Umiejętności programistyczne, pozwalające na modyfikację i poprawę działania różnego rodzaju oprogramowania, jak również naprawy komputerów na podstawowym poziomie np. poprzez wymianę uszkodzonych części; +2 Zabezpieczenia – wiedza i umiejętności pozwalające na uzyskanie informacji z systemów komputerowych. Znajomość systemów zabezpieczeń, obchodzenia ich

standardowymi sposobami oraz znajomość części znajdujących się w komputerze pozwalająca na dokonywanie napraw lub ich wymiana na lepsze; +3 Hackerstwo – (opcja tylko dostępna dla profesji technik) Zdolność przełamywania nowych zabezpieczeń, wykorzystywania sprzętu w nietypowy sposób (poprzez wykorzystanie błędów sprzętowo-programistycznych) lub tuning ich poprzez dodawanie części nietypowych pozwalających wyciągnąć maksimum z komputera.

Ładunki wybuchowe – umiejętność posługiwania się materiałami wybuchowymi, przy czym +1 Zakładanie – Zakładanie ładunków wybuchowych wcześniej już przygotowanych, budowa ładunków, ocena wielkości wybuchu; +2 Analiza i tworzenie – pozwala na precyzyjne określenie skutków wybuchu, pozwala również na dobranie odpowiedniej ilości materiału wybuchowego przy robieniu ładunku, by eksplozja nie zniszczyła wszystkiego, a cel został osiągnięty; +3 Rozbrajanie – (opcja tylko dostępna dla profesji saper), umiejętność ta pozwala na dogłębne zbadanie tajników tworzenia niebezpiecznych ładunków wybuchowych i próbę dezaktywowania ich bez jednoczesnego ich uruchomienia. Każdy sukces zdobyty podczas użycia tej zdolności zmniejsza siłę rażenia danego ładunku. Jeśli liczba sukcesów jest większa niż zadawane rany danego materiału saper rozbraja ten materiał wybuchowy bez uszczerbkuna zdrowiu.



Celowanie – umiejętność dokładnego przymierzenia i przycelowania w przypadku strzału, rzutu lub uderzenia. Pozwala na bezproblemowe posługiwanie się również różnego rodzaju bronią dla snajperów. Żeby użyć tej umiejętności postać musi poświęcić na to czas, a osoba, która otrzyma trafienie raczej nie powinna się go spodziewać, inaczej będzie miało prawo użyć UNIKU (Jeśli go posiada). Kumuluje się



z umiejętnością Strzelanie, przy czym: +1 Strzelec – postać potrafi dokładnie przymierzyć do celu i do niego trafić, trwa ok. 10 sekund; +2 Zawodowiec – postać potrafi trafić do celu i jednocześnie, jeśli w rzucie sprawdzającym ma przynajmniej 4 sukcesy dodaje +2 dodatkowe obrażenia, oprócz tych wynikających z liczby sukcesów, trwa ok. 6-8 sekund; +3 Snajper (opcja tylko dostępna dla profesji snajper) – postać potrafi trafić do celu i jednocześnie, jeśli w rzucie sprawdzającym ma przynajmniej 4 sukcesy dodaje +6 dodatkowych obrażenia, oprócz tych wynikających z liczby sukcesów, trwa ok. 3-5 sekund. Posiadając tę umiejętność na +3 postać nie musi sprawdzać w co trafiła. Deklaruje cel i jeśli osiągnie sukces to trafia w niego.

Maskowanie – umiejętność ukrywania się w terenie do tego nadającym się. Każdy sukces odejmuję sukcesy postaci próbującej zorientować się, czy gdzieś ktoś się schował. +3 (opcja tylko dostępna dla profesji zwiadowca).

Pilotaż – umiejętność pilotażu wszelkiego rodzaju statków powietrznych i zorientowaniu się ile osób załogi jest potrzebnych do prowadzenia danego typu pojazdów powietrznych, przy czym: +1 Pilot samolotowy – potrafi prowadzić wszelkiego rodzaju helikoptery i samoloty; +2 – Pilot kosmiczny – potrafi prowadzić również wszelkiego rodzaju statki kosmiczne; +3 Pilot doskonały (opcja tylko dostępna dla profesji pilot) potrafi zorientować się i poprowadzić nawet skomplikowane pojazdy latające i kosmiczne, w tym również obiekty obcych.

Modlitwa – umiejętność wprowadzenia się w stan całkowitego optymizmu dzięki wierze, że dany patron pomoże. Aby móc z skorzystać z tej umiejętności postać musi być osobą wierzącą. Sukcesy zdobyte dzięki tej zdolności można dodać przy wykonywaniu najbliższej czynności, w której intencji postać się modliła. Skorzystać z tej umiejętności można maksymalnie tyle razy dziennie na jakim poziomie jest ona rozwinięta, czyli 1, 2 bądź 3 razy. Z modlitwy powinno korzystać się tylko w momencie zagrożenia życia, bądź spodziewanego zagrożenia życia lub w sytuacjach bardzo ważnych dla postaci modlącej się. Postać może ją wykorzystać również dla swojego sprzymierzeńca (żeby mu coś wyszło) lub wroga (żeby mu coś nie wyszło). +3 (opcja tylko dostępna dla profesji przywódca duchowy).

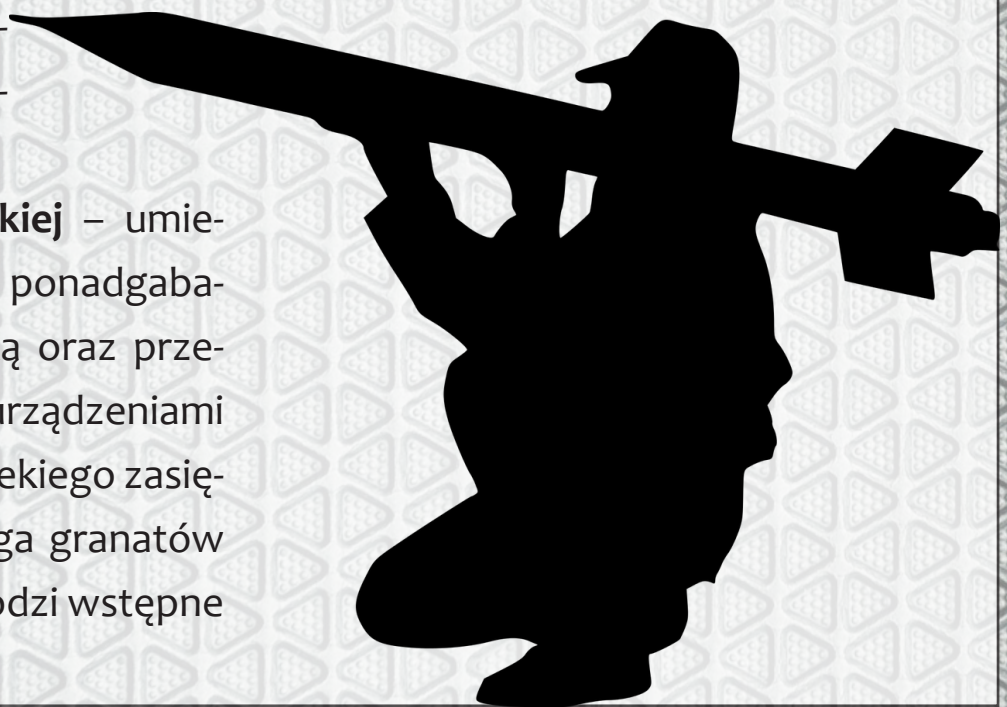
Prowadzenie i znajomość pojazdów naziemnych – umiejętność prowadzenia znaczącej większości pojazdów naziemnych, przy czym: +1 Kierowca – jest w stanie prowadzić wszystkie pojazdy naziemne pod warunkiem, że mają kierownicę i paliwo; +2 Mechanik – jest w stanie naprawić większość pojazdów naziemnych pod warunkiem, że ma odpowiednie części oraz przynajmniej pobieżną wiedzę na temat ich działania; +3 Rajdowiec (opcja tylko dostępna dla profesji kierowca) – jest w stanie poruszać się pojazdami naziemnymi, możliwie jak najlepiej nimi operując. Potrafi wycisnąć maksimum prędkości, zwrotności itd. Za kierownicą czuje się jak ryba w wodzie.

Sztuka walki – umiejętność walki w określonym stylu (wybór) z możliwością użycia broni białej (jeśli jest potrzebna). Kumuluje się z umiejętnością WALKA WRĘCZ przy czym – +1 Adept – ma prawo do wykonywania jednego UNIKU przeciw tylko jednemu wrogowi kiedy walczy z nim w zwarciu, ale nie przed strzałami; +2 Specjalista – oprócz zdolności Adepta jeśli w rzucie sprawdzającym na trafienie ma przynajmniej 4 sukcesy dodaje +1 dodatkowe obrażenie, oprócz tych wynikających z liczby sukcesów; +3 Mistrz (opcja tylko dostępna dla profesji Specjalista w walce wręcz) – oprócz zdolności Adepta jeśli w rzucie sprawdzającym na trafienie ma przynajmniej 4 sukcesy dodaje +2 dodatkowe obrażenie, oprócz tych wynikających z liczby sukcesów. W tym przypadku również postać walcząca z Mistrzem musi rzucić na odporność (standardowy test), jeśli wyjdzie porażka postać zostaje zamroczona. Nie można zamroczyć innej postaci posiadającej tę zdolność na poziomie mistrzowskim.

Leczenie – szereg czynności medycznych, z użyciem stosownych leków i aparatury, zmierzających do przywrócenia równowagi (homeostazy) organizmu dotkniętego chorobą, ranami lub kalectwem. W grze UFO większość tego typu czynności odbywa się na polu walki i ma charakter pierwszej pomocy, jednak postać z tą umiejętnością posiada także pełne kompetencje lekarskie co znaczy, że rozumie i potrafi przeprowadzać bardziej skomplikowane procedury i zabiegi medyczne. Umiejętność tą można bez problemu użyć na postaciach rannych, których Żywotność nie spadła do 0. W takiej sytuacji leczy standardowo tyle ran na ile ma się ją rozwiniętą +1 – jedna rana, +2 – dwie rany, +3 – trzy rany. Na jednym

pacjencie można tej umiejętności użyć jeden raz. Potem to już kwestia regeneracji organizmu. Na rannych, których Żywotność spadła poniżej 0, można tej umiejętności użyć wracając tylko 1 punkt. Przy czym, żeby użycie było skuteczne trzeba posiadać liczbę sukcesów równą minusowej liczbie żywotności, czyli np. postać -4 może zostać wyleczona o jeden punkt jeśli rzuci się przynajmniej 4 sukcesy. Postacie używające tej umiejętności, a posiadające zawód lekarza traktowane są tak jakby miały tę umiejętność o jeden stopień wyższą, czyli jeśli mają +3, traktowane są jakby miały +4. Należy pamiętać, że jeśli chce się użyć tej umiejętności trzeba posiadać odpowiedni sprzęt, odpowiednią wiedzę i odpowiedni czas inaczej MG ma prawo modyfikować tę umiejętność dostosowując ją do aktualnych warunków w grze.

Obsługa broni ciężkiej – umiejętność posługiwania się ponadgabarytową bronią strzelecką oraz przenośnymi i stabilnymi urządzeniami służącymi do rażenia dalekiego zasięgu, przy czym +1 Obsługa granatów – każdy żołnierz przechodzi wstępne szkolenie ze stosowania tego typu broni, jednak dopiero przejście dodatkowego treningu pozwala na skuteczne i bezpieczne dla członków własnego oddziału posługiwanie się tym typem broni (w tym również granatnikiem), identyfikację rodzaju grantu oraz skuteczności jego zastosowania i rzutu nim w określone miejsce; +2 Przenośne wyrzutnie rakiet – obsługa przenośnych wyrzutni rakiet. Skuteczne i celne strzelanie, szybkość namierzania wroga, czy wreszcie skutki trafienia to informacje, które musi znać operator; +3 Broń pokładowa – (opcja tylko dostępna dla profesji Operator broni ciężkiej), znajomość systemów bojowych różnych jednostek powietrznych, naziemnych i morskich. Przy



jednoczesnym posiadaniu umiejętności Pilotaż +3 bezproblemowe posługiwanie się również bronmi dostępnymi na statkach kosmicznych z opcją wykorzystania broni Obcych, jak również prowadzenie mechów bojowych przy umiejętności Robotyka +1.

Dowodzenie – umiejętność, przez którą dowódca narzuca swoją wolę i zamiary podwładnym oraz w ramach którego wspomagany przez swój sztab planuje, organizuje, motywuje i kontroluje działania podległych mu wojsk przez użycie standardowych procedur działania i wszelkich środków przekazywania informacji, przy czym +1 Dowódca sekcji – jest w stanie wydawać rozkazy dla grupy maksymalnie kilku podwładnych, tak by były one jednoznacznie rozumiane; +2 Dowódca drużyny – jest w stanie wydawać rozkazy kilkunastu lub kilkudziesięciu podwładnym, tak by były jednoznacznie rozumiane i w razie możliwości wykonane i niekwestionowane; + 3 (opcja tylko dostępna dla profesji Oficer) Dowódca plutonu – jest w stanie wydawać rozkazy wszystkim swoim podwładnym , tak by były jednoznacznie rozumiane. W przypadku strachu lub braku morale dowódca taki jest w stanie podnieść je lub zdyscyplinować swoich podopiecznych. W przypadku śmierci dowódcy poszczególni podkomendni powinni wykonać rzut na odporność psychiczną czy są w stanie dalej kontynuować walkę.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA I POZIOMY

Świat UFO jak każdy inny świat RPG jest oparty na doświadczeniu i podnoszeniu na poziom swoich postaci, czyli popularnym levelowaniu. Natomiast nie przewiduje on zdobywania punktów doświadczenia. Doświadczenie zdobywa się tu poprzez ukończenie i przeżycie misji. Podobnie jak w grze komputerowej, bohaterowie wyruszają na różnego rodzaju misje. Można rozgrywać fabularnie czas poza misjami, jednak to właśnie przeżyte misje są solą doświadczenia. Należy jednak wziąć pod uwagę propozycje graczy. Jeśli niektórzy z nich zostali ranni podczas misji to będą musieli wyleczyć się, w tym czasie inni mogą nauczyć się zdolności, które wybrali podczas podnoszenia się na poziom. Tutaj nie patrzymy na to co gracz wykorzystywał podczas sesji, a na to, żeby gracz przeżył następną sesję. Dlatego pozwólmy, żeby rozwijał się bez skrępowania, a nie blokujmy jego zdolności bo logicznie jest, że robotyki uczy się kilka lat. Pamiętajmy jednak, żeby przyświecał nam rozsądek choć trochę. Jeśli gracz bierze umiejętność robotykę to niech czas między misjami będzie wystarczająco długi np. kilka miesięcy. I jeszcze jedna rzecz, mechanika zaproponowana w tym systemie ma być prosta, więc nie starajmy się jej

odwzorować 1:1 z rzeczywistością. Poniższa tabela obrazuje kiedy postacie mogą awansować na poziom i co wtedy zyskują.

Jak widać z tabeli poniżej awans wiąże się głównie ze zdobyciem większej Żywotności oraz zdobyciem kolejnej umiejętności nabytej (co trzy poziomy możemy rozwinąć umiejętność na +2, a co 4 poziomy na +3). Niech nie zmyli za bardzo to postaci graczy, iż wyższy poziom to łatwiejsza zdolność przeżycia ewentualnego strzału. Oczywiście strzał ze standardowego pistoletu, który daje +3 sukcesy łatwiej przeżyje postać na poziomie 3 niż na poziomie 1, jednak pamiętajmy, że technologia w UFO cały czas rozwija się. Jeśli standardowy pistolet dawał +3 sukcesy to pistolet plazmowy może dawać +7 lub więcej. Dlatego też należy uczulić graczy, że chojrakowanie na wyższych poziomach może skończyć się wiązką protonową z brzuchu, która położy tak samo postać 1-poziomową jak i 4-5 poziomową.

ZMIANA PROFESJI

Postacie graczy mogą zmieniać swoją profesję, co w praktyce oznacza, iż postać posiadła nowe umiejętności specjalistyczne, które czynią z niej wyspecjalizowanego profesjonalistę w pewnej kategori. Każdy gracz rozpoczyna z profesją rekruta, jednak teoretycznie może ją zmienić już na poziomie 4, jeśli podniesie określoną umiejętność nabytą na +3. Pamiętajmy, że to rozwiązanie mechaniczne gry i mogą zaistnieć sytuacje, w których będzie

Tabela przyrostów związanych z awansem na wyższy poziom doświadczenia

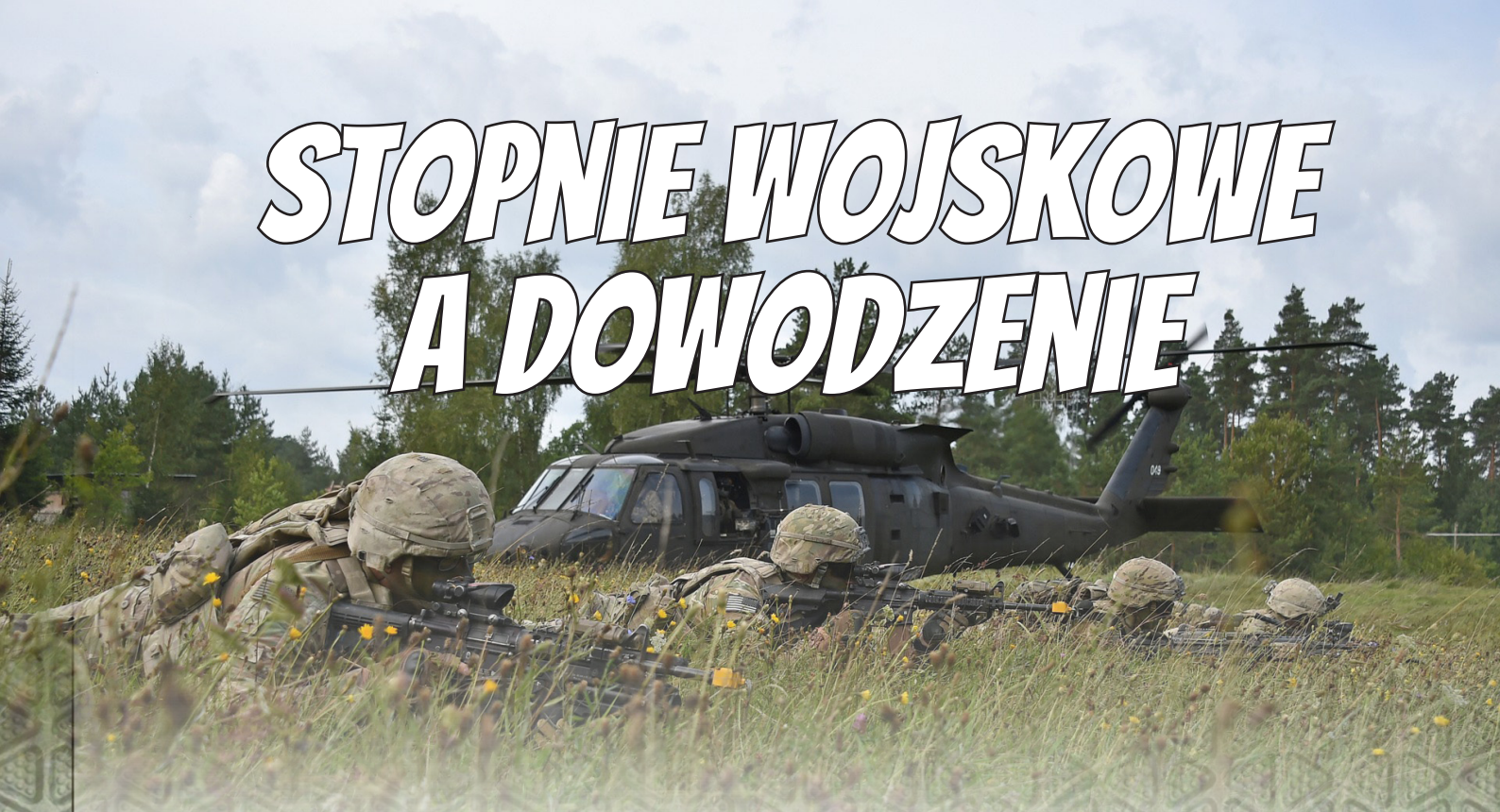
Poziom Doświadczenia	Liczba przeżytych* misji	Bonus
1	0-1-2	
2	3-4	+k3 lub +2 do Żyw, nowa umiejętność +1
3	5-6-7	+k3 lub +2 do Żyw, jedna umiejętność +1 lub +2
4	8-9-10-11	+k3 lub +2 do Żyw, jedna umiejętność +1 lub +2 lub +3
5	12-13-14-15-16	+k3 lub +2 do Żyw, kolejna umiejętność +1
6 i powyżej	kolejnych 5	+k3 lub +2 do Żyw co poziom, jedna umiejętności +1 lub +2 co 3 poziomy lub +3 co 4 poziomy

* *Liczba przeżytych misji to tylko propozycja. MG powinien sam ocenić skalę trudności misji oraz zaangażowanie graczy i pozwolić, bądź nie, na podniesienie postaci na poziom.*

trzeba inaczej to rozwiązywać np. postać gracza zostanie wydalona z jednostki X-com. Żeby zmienić profesję na zaawansowaną trzeba posiadać określony poziom umiejętności na +3 i musi być ona przypisana do danej profesji. Są to tak zwane umiejętności specjalistyczne nabyte. Żadna zmiana profesji nie powoduje dodatkowych profitów, jest ona tylko teoretyczna, ale warto żeby gracz fabularnie wypróbował w praktyce nową umiejętność na +3 zmieniając choćby na chwilę profesję. Pamiętajmy, że śmiertelność w tym systemie jest dość duża, a co za tym idzie, rotacja w składzie grupy też jest duża. Dlatego jeśli jeden z graczy poszedł na **Medyka** to drugi niech poczeka kilka misji ze zmianą profesji, chociaż nic nie stoi na przeszkodzie, żeby umiejętność **Leczenie** +3 wziąć w dowolnym dozwolonym momencie.

Przykład: Janek gra rekrutem, który w przyszłości zamierza być Oficerem i dowodzić swoim oddziałem. Już na początku wybiera jako jedną z 6 nabytych zdolności ***Dowodzenie****. Po przeżyciu pierwszych dwóch misji przechodzi na poziom 2 i dobiera sobie kolejną dowolną umiejętność (ma ich już 7 na +1). Po kolejnych przeżytych misjach, ma ich już 5 na koncie, przechodzi na poziom 3 rekruta i podnosi* ***Dowodzenie*** *+2. Po kolejnych perypetiach (przeżycie minimum 8 misji) wskakuje na poziom 4 i właściwie jeśli rozwinie* ***Dowodzenie*** *+3 staje się* ***Oficerem****. Na kolejnym poziomie znów weźmie nową umiejętność na +1, a co 3 poziom na +2. Na poziomie 8 będzie mógł rozwinąć drugą umiejętność +3 i przeskoczyć na inną profesję lub pozostać* ***Oficerem****. Późniejsze awanse pozwalają rozwijać kolejne umiejętności na +1, +2, +3 jednak, żeby móc z nich w pełni korzystać gracz przynajmniej na jedną misję powinien zmienić profesję. Czyli, żeby na poziomie 8 postać Janka mogłaby zostać* ***Snajperem*** *to Janek musi podjąć decyzję, że przynajmniej jedna z kolejnych misji jest wykonywana pod kątem wyćwiczenia umiejętności* ***Celowanie****. Oczywiście postać pozostaje* ***Oficerem*** *i dalej może dowodzić, jednak chodzi o to, żeby postać przećwiczyła nową umiejętność.*

STOPNIE WOJSKOWE A DOWODZENIE



Podobnie jak w wielu organizacjach wojskowych, tak również w większości jednostek X-comu są przyznawane stopnie wojskowe. Jednak prawda jest taka, że są one głównie przyznawane ze względu na strukturę podobieństwa, a nie na faktyczne dowodzenie. Zwyczajnie, kiedy inna armia chce porozumieć się z dowództwem X-comu prosi o człowieka najwyższego stopniem. Niestety podobnie jak w przypadku wojska, stopnie wojskowe można dostać przez zasiedzenie, albo z powodu koneksji rodzinnych albo dlatego, że żołnierz ukończył renomowaną uczelnię oficerską itd. Jednak w X-comie mimo, iż ta struktura podlega bezpośrednio pod wojsko, panują trochę inne zwyczaje. Do stopnia Sierżanta można dojść właściwie bez najmniejszego problemu. Głównie to MG w porozumieniu z graczami decyduje kiedy i w jakich okolicznościach został przyznany stopień wojskowy danemu żołnierzowi. Pamiętajmy, że nasi bohaterowie walczą z obcymi najeźdźcami dla dobra całej ludzkości. Awans może nawet następować, właściwie co misję, jeśli była to akcja warta takiej nominacji. Zwłaszcza jeśli gracze zaczynają swoją kampanię kiedy struktury X-comu dopiero zaczynają powstawać. X-Grom jest

w tym czasie w zupełnych powijakach. Takie awanse następują bardzo szybko i normalnym może być wysłanie 4 sierżantów na misję. Potem sprawa zaczyna się komplikować. Porucznika można już otrzymać tylko w sytuacji, gdy dowodzenie ma się na +3. W X-comie profesje Oficera i w drugiej kolejności Przywódcy duchowego są jakby stworzone do przewodzenia w małych oddziałach wyruszających na misję. Czasami bez problemu na misji może przewodzić Kapral, który ma wyższe dowodzenie np. +2 niż, Sierżant, który jest Kierowcą lub Pilotem i nie zamierza przewodzić żadnej grupie, bo jest indywidualistą. Także pamiętajmy, że to nie zasiedzenie gracza i stopnie wojskowe decydują kto formalnie dowodzi. Bardzo często decydują sami gracze lub gracz, który prowadzi konsekwentnie swoją postać w kierunku dowódcy. Ciekawymi interakcjami między graczami mogą okazać się różne sytuacja. Czy sierżant wykona rozkaz kaprala? Co go spotka gdy tego nie zrobi?

Kolejną ważną rzeczą jest struktura jednostki. Nasi gracze będą wcieleni do komórki, w której nie może być np. 5 kapitanów. Jak to wygląda decyduje poniższy spis. Dopiero śmierć lub wycofanie się z konkretnej jednostki danego Majora, może otworzyć drogę awansu do tego stopnia oczekującemu Kapitanowi.

1. Szeregowy
2. Kapral
3. Sierżant
4. Porucznik (bez limitu)
5. Kapitan (max 4)
6. Major (max 2)
7. Pułkownik (tylko 1)

EKWIPUNEK PODSTAWOWY

Jednostki X-GROM, są lokalną organizacją X-comu i jako priorytetowe uzbrojone są w najnowszy dostępny sprzęt wojskowy. MSBS – to Modułowy System Broni Strzeleckiej czyli karabin modułowy – złożony z segmentów zdatnych do dalszych łatwych modyfikacji:

- Karabinka podstawowego, magazynek 30 sztuk zasięg 500 metrów,
- Subkarabinka, magazynek 60 sztuk zasięg 300 metrów,
- Karabinka o podwyższonej celności, magazynek 15 sztuk zasięg 1500 metrów,
- Karabinka maszynowego, magazynek 100 sztuk zasięg 1000 metrów.

BROŃ BOCZNA

Pistolet PR-15 Ragun – polski pistolet samopowtarzalny kalibru 9 mm, na nabój 9 x 19 mm Parabellum. Pojemność magazynka: 10, 15, 20 nab. Zasięg 50 m.

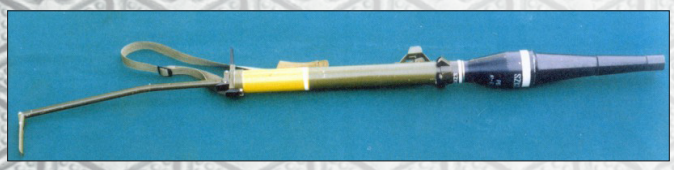
STRZELBY

Strzelba Mossberg 590 – strzelba powtarzalna konstrukcji amerykańskiej. 8 naboi (śrut, gumowe, beretki do odstrzeliwania zamków i zawia-

sów, ciężki ołów). Zasięg 100 m.

BROŃ CIĘŻKA

Granatnik RPG-76 Komar – polski granatnik przeciwpancerny z wyrzutnią jednorazowego użytku. Zasięg skuteczny: 150 m (do celów ruchomych), 200 m (do celów nieruchomych).



RGP-40 (Ręczny Granatnik Powtarzalny) – polski granatnik rewolwerowy kalibru 40 mm jest bronią półautomatyczną, rewolwerową. Bęben rewolwerowy, który mieści 6 naboi, o donośności ponad 800 m.

Rzecz o wyposażeniu standardowym czyli co rekrut zabiera ze sobą na misję. Do tego wyposażenia zalicza się:

1. MSBS w wersji karabin szturmowy, bagnet.
2. Początkowy pancerz wraz z hełmem (noktowizor, zestaw głośnomówiący, tlen na 2 minuty itp. w standardzie), kamizelka taktyczna, Ładownica na 3 dodatkowe magazynki.
3. Plecak, manierka, 3 racje żywnościowe MRE.
4. Granat F-1 (odłamkowy), granat dymny, dwa granaty „flashbang".
5. Apteczka w środku podstawowe środki opatrunkowe plus trzy gotowe dawki w zastrzykach (Głupiego Jasia i Adrenaliny nie należy łączyć):
   a. Adrenalina – odgrywa decydującą rolę w mechanizmie stresu, czyli błyskawicznej reakcji organizmu człowieka i zwierząt kręgowych na zagrożenie, objawiające się przyspieszonym biciem serca, wzrostem ciśnienia krwi, rozszerzeniem oskrzeli i źrenic itd. Aplikacja powoduje natychmiastową reakcję w przypadku przełamania zagrożenia psychicznego;

Tabela broni				
Broń	**Zasięg optymalny**	**Zasięg maksymalny**	**Standardowa ilość naboi w magazynku**	**Obrażenia**
Pistolet	25	100	15	3
Strzelba	25	150	8	7
Subkarabin	50	300	60	4
Karabin	200	500	30	5
Lekki km	300	1000	100	6
Karbin wyborowy	400	1500	15	8
RPG-76 Komar	150	200	1	21 (PP), 14 (obszar 2x2)
RPG-40	400	800	6	14 (obszar 3x3)
Granat F1	10	25	1	7 (obszar 2x2)

b. Głupi Jaś – mieszanka środków chemicznych powodująca natychmiastowe wyłączenie świadomości osoby, której podało się ten środek. Aplikowany w momencie krytycznych ran, w celu całkowitego zwolnienia działania organizmu.
c. Wyciszacz bólu – mieszanka środków przeciwbólowych, powodująca iż osoba pod wpływem tego specyfiku jest w stanie działać, przez krótki czas ignorując zupełnie poniesione rany. Podana zaraz po odniesieniu ran pozwala na normalne działanie, jakby tych ran się nie odniosło. Czas działania około 5 minut, potem następuje utrata świadomości.

Urządzenia dodatkowe montowane do szyny Picatinny	
Nazwa	**Wpływ na celność**
Dwójnóg	jeśli cel > 300 metrów
Celownik laserowy	jeśli cel 0-25 metrów
Luneta	jesli cel > 25 metrów
Celownik kolimatorowy	jeśli cel 5-300 metrów
Latarka	brak

6. Latarka kątowa, świecące patyki (stick) po dwa w 3 kolorach (żółty, niebieski, czerwony).
7. Zaciski paskowe (plastikowe kajdanki) – 5 szt.

Elementy dodatkowe (może brać każdy za zgodą oficera):

1. Pudełka z amunicją dodatkową (po 50szt).
2. Noktowizor zewnętrzny.
3. Lornetka.
4. Niestandardowe ilości granatów.
5. Motion scaner.

6. Licznik Geigera.
7. Race sygnałowe i świetlne.
8. Maczeta, pałka typu baton.
9. Tłumiki do broni (nie można montować na LMG, obniżają siłę strzału o 1 pkt.).
10. Ładunki wybuchowe, miny przeciwpiechotne, przeciwpancerne, typu claymore i inne.

PANCERZE

Lekki pancerz kompozytowy Wizna mk.1 – pancerz ze stopu grafenu, wytrzymałość porównywalna z pancerzem typu Spectra ale znacznie wygodniejszym w użytkowaniu. Dodatkowo dzięki swoim właściwościom potrafią częściowo rozproszyć i/lub zaabsorbować promieniowanie laserowe i promieniowanie UV.

Lekki pancerz kompozytowy Wizna mk.2 – zwiększona względem poprzednika warstwa grafenu lepiej zabezpiecza przed promieniowaniem UV i laserowym. Przyspieszono i wdrożono ulepszone szyfrowanie i zabezpieczenia na zakłócenia.

Hełm systemu Tytan – z nahełmowym wyświetlaczem HUD, kamerą termo i noktowizyjną. Systemem łączności i dowodzenia najnowszej generacji. Zamkniętym systemem podtrzymywania życia wystarczającym na ok 2 min aktywnego działania.

BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Bagnet/Nóż – rękojeść bakelitowa. Może być wykorzystany jako nożyce do cięcia drutu.

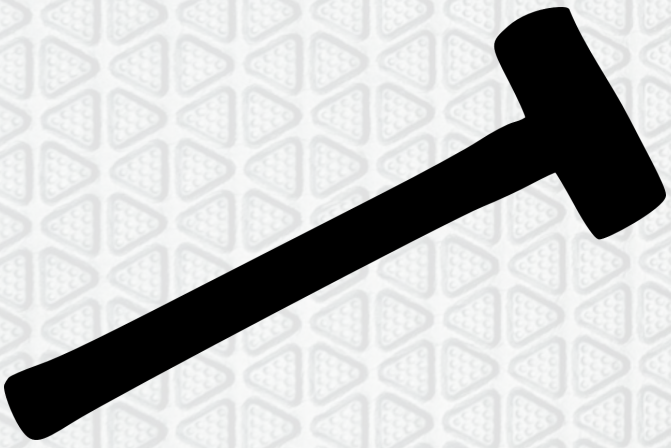
Saperka – wykonana jest z wysokiej jakości stali pokryta farbą, saperkę można wykorzystać jako: łopatę, kilof, piłę, otwieracz do butelek, kompas.

Tabela pancerza				
Pancerz	**Głowa**	**Tułów**	**Ręce**	**Nogi**
Hełm	5	0	0	0
Mudur X-Com	0	2	1	1
Wizna mk.1	0	4	2	2
Wizna mk.2	0	6	3	3

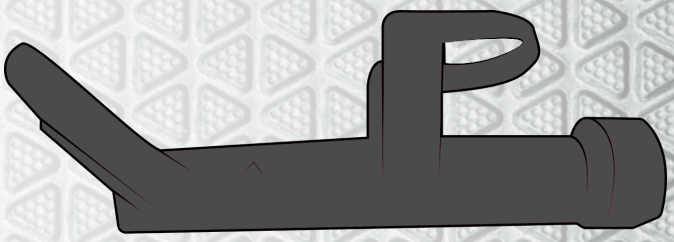
Pałka typu baton – teleskopowa pałka o długości 16 cali (41 cm).

Maczeta – wykonana z hartowanej stali nierdzewnej, pewnie trzyma się w dłoni. Długość całkowita 585 mm.

Młot dwustronny BS3 – przeznaczony jest do niszczenia przeszkód. Młot BS3 wykonany jest z litej stali, czernionej. Rękojeść pokryta powłoką izolacyjną.



Taran Taktyczny mały – taran jako sprzęt prosty w obsłudze i łatwy do wykonania jest używany do realizacji wejść siłowych. Waga [Kg]: 18.6.



Toporek strażacki – z długą rączką (rękojeścią), służy do usuwania przeszkód terenowych, wyrąbywania belek, konstrukcji drewnianych, wyważania drzwi itp.

Tabela broni do walki wręcz	
Nazwa	**Obrażenia**
Bagnet/nóż	4
Pałka typu baton*	3
Saperka	4
Maczeta	5
Taran*	3
Toporek strażacki	6

* *Uzyskanie 3 sukcesów wymusza na przeciwniku rzut obronny na utrzymanie przytomności.*

WALKA I OBRAŻENIA

Mechanika walki w systemie UFO nie jest skomplikowana. Najpierw należy ustalić kolejność działań. Ze względu na to, iż większość walk będzie toczyła się jako pojedynki strzeleckie to strzela pierwszy ten, który miał już wyjętą broń. Sam strzał to ułamki sekund i nie ma co sprawdzać, kto był pierwszy. Jeśli jednak zachodzi potrzeba sprawdzenia kolejności to należy wykonać normalny test inicjatywy 3k6, przy czym postać, która będzie miała umiejętność wrodzoną Błyskawiczny refleks będzie miała rzut 3k6 z dwoma automatycznymi sukcesami. Liczba sukcesów decyduje o pierwszeństwie, w przypadku takiej samej liczby sukcesów, decyduje liczba raczej sukcesów.

Przykład: Postać Janka dostrzega w statku powietrznym Ufola, który majstruje coś przy komputerze pokładowym. Decyduje się na zastrzelenie go. Nie ma potrzeby rzucać na inicjatywę. W przypadku gdyby Ufok przeżył strzał dalej nie ma potrzeby sprawdzać kto jest pierwszy. Postać Janka będzie miała przewagę pierwszeństwa do końca tego starcia. Gdyby natomiast postać Janka wyszła, za zakrętu trzymając broń w rękach i ufol stałby za rogiem, również z bronią w ręku należałoby wykonać test inicjatywy. Postać Ufoka to rasa o niespotykanym wręcz

refleksie dlatego otrzymuje +2 dodatkowe sukcesy. Rzucamy za Ufoka – 6, 4, 1. Ufok ma 2 sukcesy (2 z automatu i 2 za 6, -2 za 1). Postać Janka – 3, 3, 2. Niestety zalicza porażkę i pierwszy w tym starciu będzie obcy.

Kiedy już ustalimy kolejność zaczyna się normalna runda walki. Ciężko powiedzieć ile trwa runda, ale są to zazwyczaj sekundy lub nawet ułamki sekund. Skoro wiemy kto pierwszy to postać może w ciągu rundy wykonać jeden strzał (lub serię) oraz jakąś krótką czynność.

Przykład: Zajmiemy się sytuacją drugą z przykładu powyżej. Postać Janka wychodzi z za rogu i trafia na uzbrojonego ufoka. Ufol od razu wykonuje strzał z karabinu laserowego jaki trzyma w łapskach. Nie ma Strzelectwa, ale ponieważ jest z rasy wojowników to oprócz szybkiego refleksu posiada obycie z bronią co daje mu jeden automatyczny sukces przy trafieniu. Żeby trafić rzuca 3k6. Postać Janka niestety nie może unikać, bo obcy nawet nie celuje tylko wywala wiązkę ze swojego laserowego karabinu. Rzut – 5, 4, 1 (nie deklarował trafienia, więc gdyby trafił postać Janka otrzymałaby obrażenia w nogi - pierwsza kość była kością walki). Bardzo dużo szczęścia, bo trafienie kończy się raczej sukcesem, ale raczej to za mało, żeby trafić (1 automatyczny sukces +1 sukces za 5, – 2 sukcesy za 1). W związku, z tym oddaje nasz bohater. Jest to postać początkowa, więc STRZELANIE +1. Karabin standardowy, ale leci seria, bo nie ma czasu na zabawy. Najpierw Janek wybiera kość walki, to ona skutecznie wskaże, w co został trafiony obcy. Rzut – 3, 5, 4 – dwa sukcesy (jeden za umiejętność i +1 za 5). Ufol dostaje. Janek nie deklarował gdzie strzelał, więc ufol obrywa po łapach (pierwsza kość była kością walki). Seria z karabinu

zadaje +7 sukcesów. Ponieważ z trafienia wyszło +2, ufol otrzymał 9 ran. Niestety Żywotność ufola podobnie jak żołnierza wynosiła 6, więc nawet umiejętność wrodzona – Odporny na ból – nic tu nie da. Ufol pada z Żywotnością -3 na glebę i tylko ewentualna pomoc medyczna w przeciągu 2-3 rund, może spowodować, że przeżyje spotkanie z pierwszo-poziomowym żołnierzem X-comu. Cztery rzuty i walka rozstrzygnięta (bez rzucania inicjatywy, byłyby tylko dwa), ale jak dobrze widać szczęście sprzyjało człowiekowi, nie zmienia faktu, że śmiertelność w UFO jest olbrzymia, dlatego tak ważna jest współpraca i różnorodność profesji. Oczywiście im wyższe poziomy tym szanse przeżycia rosną, ale nie zapominajmy, że technologia nie pozostaje w miejscu i następne spotkanie to już mogą być np. karabiny plazmowe.

Przypomnienie działania kości:

1 – totalna porażka -2 sukcesy

2 – porażka -1 sukces

3 – raczej porażka

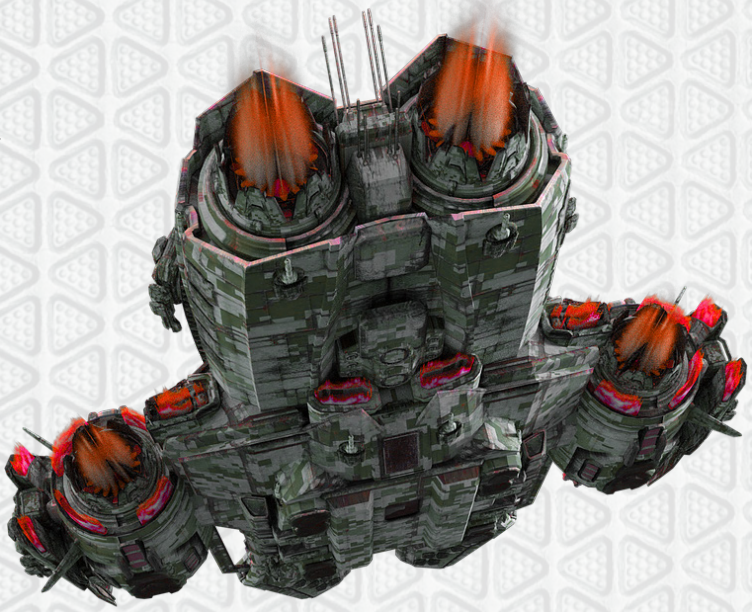
4 – raczej sukces

5 – sukces +1 sukces

6 – totalny sukces +2 sukcesy

KRYTYCZNA PORAŻKA I SPEKTAKULARNY SUKCES

Podczas gry może zdarzyć się sytuacja, iż na całej dostępnej puli kości, którą rzucamy, wyrzucimy same szóstki lub same jedynki. Sytuacja taka może zdarzyć się rzadko, ale może mieć miejsce nawet kilka razy podczas jednej sesji. W takim przypadku nie należy stosować, żadnych modyfikatorów dających szansę zmienić taki rzut. Jeśli na wszystkich kościach trafią się jedynki to jest to krytyczna porażka i taką musi być. Jeśli zaś wyrzucimy same szóstki to wyszło nam coś spektakularnie dobrze i tak to powinno wyglądać.



Przykład krytycznej porażki: Postać Janka próbuje przeskoczyć z budynku na budynek goniąc obcego. Janek decyduje się, na ten ryzykowny manewr, ponieważ posiada umiejętność wrodzoną sprinter i ma nadzieję, na jakieś dodatkowe sukcesy, jeśli rzut kostką nie poszedłby idealnie. MG ze względu na ryzyko i zdolność wrodzoną pozwala wykonać ten test, ale gracz musi rzucić 4k6 oraz osiągnąć minimum 3 sukcesy. Janek rzuca i wypada 1, 1, 1, 1 – czyli krytyczna porażka. Teoretycznie Janek mógłby zmniejszyć liczbę porażek, ale wypadła krytyczna, dlatego postać nie dość, że nie przeskakuje to jeszcze uderza głową o przeciwległą ścianę, w wyniku źle obliczonej odległości i spada z dachu na granicy świadomości.

Przykład spektakularnego sukcesu: Posłużymy się przykładem zawartym wyżej. Postać Janka próbuje przeskoczyć z budynku na budynek goniąc obcego. Janek decyduje się, na ten ryzykowny manewr, ponieważ posiada umiejętność wrodzoną sprinter i ma nadzieję, na jakieś dodatkowe sukcesy, jeśli rzut kostką nie poszedłby idealnie. MG ze względu na ryzyko i zdolność wrodzoną pozwala wykonać ten test, ale gracz musi rzucić 4k6 oraz osiągnąć minimum 3 sukcesy. Janek rzuca i wypada 6, 6, 6, 6 – czyli spektakularny sukces. Postać Janka nie dość, że przeskoczyła z budynku na budynek, to jeszcze zrobiła to saltem, lądując na przeciwległym budynku, bez najmniejszych zadrapań na obu nogach wyciągając w trakcie akrobacji broń, która jest natychmiast gotowa do użycia przeciw uciekinierowi.

RANY I TRAFIENIE

Na koniec tego rozdziału należy jeszcze wspomnieć o Żywotności. Postać otrzymuje rany. Może ich otrzymać maksymalnie tyle ile wynosi jej

Żywotność, przy czym jeśli Żywotność równa się 0 to postać jest na granicy świadomości i właściwie tylko tyle. Przy Żywotności przynajmniej 1 punkt, może działać normalnie jakby była w pełni zdrowa. Takie działanie jednak trwa tylko do końca danej walki (dyktowane jest to działaniem adrenaliny), potem powinno się zastosować negatywne skutki odniesionych ran np. zwiększyć liczbę kostek do testów z powodu ryzyka, lub wprowadzić automatyczne porażki, w przypadku gdy rany są poważne. Nie zmienia to faktu, że postać po zakończeniu danej walki powinna jak najszybciej użyć na sobie zdolności Pierwsza pomoc lub przyjąć taką pomoc od sojusznika. Pozwoli to zatamować krwawienie i opatrzyć ranę. Jeśli tego nie zrobi, MG powinien zadawać kolejne obrażenia co jakiś czas jako element krwawienia wskutek odniesionych ran. Jeśli postać przekracza Żywotność tz. obrażenia zejdą na -1, -2, -3, -4, -5, -6, postać jest całkowicie nieświadoma i powinna krwawić. Jak szybko to zależy głównie od MG, ale można przyjąć, że otrzymuje kolejne obrażenie co turę walki. Jeśli w tym czasie nie zostanie udzielona jej pierwsza pomoc, postać umrze w wyniku wykrwawienia. Jeśli postać przekroczy próg -6 i jej Żywotność spadnie na -7, nie ma znaczenia czy to w wyniku krwawienia, czy jednorazowo zadanych ran, postać natychmiast umiera.

Jeszcze słów kilka o samym trafieniu. Zakłada się, że jeśli postać nie deklarowała w co celuje, to kość walki wskaże, gdzie został trafiony przeciwnik. Powinna być ona ustalona przed rzutem i zaleca się, żeby była innego koloru, bo wtedy będzie łatwiej rozpoznać wynik. Kość walki liczy się właściwie tylko podczas rzutu na trafienie. Miejsce trafienia odczytuje się z tabeli poniżej.

Trafienie
1 – głowa
2 – tułów
3 – ręce
4 – tułów
5 – nogi
6 – tułów (przyrodzenie)

Jeśli gracz zadeklarował konkretną część ciała sprawdza się to w tabeli poniżej. Jak widać przy deklaracji jest większe prawdopodobieństwo trafienia w wybraną część ciała. Przy czym pozostałe wyniki są takie jak w tabeli a poprzedniej stronie.

Przy deklaracji selektywnej:

- głowa 1, 2;
- tułów 1,2,3,4,5,6;
- prawa ręka 2,3,4 (wybór);
- lewa ręka 2,3,4 (wybór);
- prawa noga 4,5,6 (wybór);
- lewa noga 4,5,6 (wybór);
- przyrodzenie 5,6 (wybór).

Snajper czyli postać z umiejętnością Celowanie +3 nie musi deklarować, bo zawsze trafia w cel, jeśli tylko rzut na trafienie powiedzie się. Wystarczy, że po udanym rzucie powie gdzie trafił.

Kości walki nie można w żaden sposób modyfikować lub ingerować w nią poprzez przerzucanie jeśli rzut dotyczy trafienia. Można ją jednak ignorować, chociaż wtedy dalej to ona wyznacza trafienie. Wyjątkiem jest CELOWANIE +3 lub jeśli rzut nie dotyczył trafienia. Wtedy kość tą traktuje się jak każdą normalną kostkę i można robić wszystko to, co z pozostałymi kośćmi.

Przykład: Posłużymy się przykładem wcześniejszym. Postać Janka wychodzi z za rogu i trafia na uzbrojonego ufoka. Ufol od razu wykonuje strzał z karabinu laserowego jaki trzyma w łapskach. Nie ma umiejętności Strzelanie, ale ponieważ jest z rasy wojowników to oprócz szybkiego refleksu posiada obycie z bronią. Żeby trafić rzuca 3k6. Postać Janka niestety nie może unikać, bo obcy nawet nie celuje tylko wywala wiązkę ze swojego laserowego karabinu. Rzut – 5, 4, 1. Bardzo dużo szczęścia, bo trafienie kończy się raczej sukcesem, ale raczej to za mało, żeby trafić – (1 automatyczny sukces + 1 sukces za 5, -2 sukcesy za 1). MG zapowiedział, że ufol stara się trafić

w głowę. Rzut – 5, 4, 1. Ufok nie trafił, ale gdyby mu wyszło trafiłby w nogi, a nie w głowę. Kostka walki pokazała 5, a nie 1 lub 2 co dawałoby szansę na trafienie w głowę, jeśli doszłoby do trafienia.

Zajmijmy się teraz naszym żołnierzem. W związku, z tym, że obcy nie trafił nasz bohater oddaje. Jest to postać początkowa, więc STRZELANIE +1. Karabin standardowy, ale leci seria, bo nie ma czasu na zabawy. Najpierw Janek wybiera kość walki. Ona wskaże, w co został trafiony obcy. Deklaruje również chęć trafienia w tułów, jako najpewniejszą część przy trafieniu. Rzut – 3, 5, 4 – dwa sukcesy (jeden z automatu i +1 za 5). Ufol dostaje. Kość Walki (pierwsza) wskazała ręce jednak gracz zadeklarował tułów, więc odczytując odpowiednią tabelę, bohater trafia w tułów. Maleńka uwaga na koniec tego przykładu. Jeśli w tabeli napisane jest (wybór) przy trafieniu w konkretną część, to gracz może wybrać, czy trafił – w prawą nogę, lewą nogę, czy strzelając serią w obie. Tak samo jest w przypadku rąk oraz bardzo podobnie jest w przypadku przyrodzenia, gdzie może trafić w tułów, zamiast w tę "niepewną" u ufoków część ciała.

PIERWSZY KONTAKT - SCENARIUSZ

Prosty scenariusz jest w zamyśle przygotowany dla trzy-czteroosobowej początkującej grupy, w czasach, gdy nie ma jeszcze żadnej ewidencji o działaniach obcych na świecie. Staraj się o tym pamiętać prowadząc scenariusz. BG powinni być przekonani, że obcy to wymysł massmediów albo mrzonki wariatów. Głównym terenem będzie fikcyjny przysiółek Węglów w okolicach Wąchocka.

STRESZCZENIE

We wsi rozbił się mały pojazd obcych z jednym Szarakiem na pokładzie. Niewielki latający spodek przebił się przez mur miejscowego kościoła i spoczął w środku. Budynek nie uległ zawaleniu i wygląda zupełnie normalnie poza oczywistą dziurą w dachu po katastrofie. Obcy zahipnotyzował kilkudziesięciu mieszkańców wsi oraz wszystkie zwierzęta i zabrał się za naprawę pojazdu. Najpierw podłączył się pod sieć energetyczną, ale po kilku godzinach prąd został jednak odłączony przez zaopatrującą Węglów w elektryczność elektrownie z powodu niespotykanego, wręcz niebezpiecznego, poboru mocy. Jedyny świadek zgłosił sprawę na posterunku policji w pobliskim miasteczku. Nikt jeszcze nie zdążył pojawić się w Węglowie, gdyż Wojsko

Polskie otoczyło wieś kilkukilometrowym kordonem bezpieczeństwa z bezwzględnym zakazem zbliżania się do wsi. Wkrótce potem rekruci X-Gromu dostają rozkaz infiltracji Węglowa. Ekipa zjawia się na perymetrze bezpieczeństwa, gdzie w tymczasowym centrum sztabowym WP, ma okazję pogadać z jedynym świadkiem i uzyskać dane topograficzne wsi. Po zmroku ruszają do Węglowa z wybranego przez siebie kierunku. We wsi czeka ich kilka niespodzianek w postaci różnie się zachowujących, zahipnotyzowanych mieszkańców oraz Szaraka, który będzie się starał ich przechytrzyć, ogłupić, a w przypadku konfrontacji zabić. W miarę zbliżanie się do kościoła elektronika zaczyna szwankować, a w samym kościele odmawia zupełnie posłuszeństwa, za co odpowiedzialny jest statek obcych, który cały czas potrzebuje olbrzymich pokładów energii.

NO TO ZACZYNAMY

W małym przysiółku kilka kilometrów od Wąchocka, stało się coś dziwnego. Jedynym świadkiem jaki cokolwiek widział i doniósł władzom była Wiesława Szpak, staruszka mieszkająca w starej chacie kilkaset metrów

od wsi. Widziała dziwny obiekt przelatujący nad Węglowem i sądząc po ogromnym huku chyba rozbijający się gdzieś we wsi. Gdy poszła do wsi, została pokąsana przez psa sąsiadów, który normalnie był tak spokojny, że nawet właściciele nie mieli z niego zbyt dużego pożytku na obejściu. Przestraszona staruszka podreptała do oddalonego o siedem kilometrów Wąchocka i zgłosiła dziwne zdarzenie na komisariacie Policji. Początkowo została zignorowana jako stara tetryczka i odesłana do Ośrodka Zdrowia celem opatrzenia ran. Krótki raport policjantów, zawierający opowieść pani Szpak został wprowadzony w system. Zaawansowany program MON służący filtrowaniu ruchu w sieci wyłapał notatkę z komisariatu w Wąchocku i połączył z informacją pochodzącą z Elektrowni w Skarżysku o przekraczającym wszelkie możliwe normy poborze mocy w Węglowie. Kilkanaście minut później analitycy MON kładą raport specjalny na biurku ministra Macierewicza. Szef Ministerstwa nie zastanawia się długo, Czerwone Berety dostają rozkaz otoczenia Węglowa pięciokilometrową strefą bezpieczeństwa, izolując odcinając wieś. Równocześnie Macierewicz decyduje o pierwszym użyciu jednostki X-Grom stacjonującej w tajnym podziemnym kompleksie na terenie Wyższej Szkoły Medialnej ojca Rydzyka w Toruniu. Jako, że "shit goes down", to rozkaz trafia do szefa jednostki, potem jest zrzucony na odpowiedniego oficera, który przekazuje sprawę sierżantowi

z rozkazem przygotowania grupy operacyjnej w trybie natychmiastowym.

W ten sposób, do BG przychodzi ich bezpośredni przełożony o ksywce Butcher i rozkazuje się zbierać na misje:

– *Chłopaki, zwijajcie klamoty i w piętnaście minut macie się zameldować na lądowisku. Macie misję typu znajdź-zniszcz-uratuj w jakiejś dziurze w Świętokrzyskiem. No co się gapicie? Zbierać dupy w troki i jazda. To nie są ćwiczenia.*

Takich podobnych alarmów BG mają mnóstwo w trakcie każdego tygodnia. Tym jednak razem została im wydana ostra amunicja, a na lądowisku uczelni czeka podstawiony wojskowy helikopter.

Pozwól BG porobić sobie trochę heheszków, lub jeśli czują inaczej wyrazić zaniepokojenie, strach itp. Mogą zabrać sprzęt jaki chcą, oczywiście w granicach zdrowego rozsądku i potrzeb misji. BG dostaną standardowy ekwipunek, ale kwatermistrz wyda inne drobiazgi jeśli uzna to za sensowne (w gestii MG lub zdanym teście szóstego zmysłu). Może to być np. podręczny zestaw łoki toki, który będzie odporny na działania spodka, czyli będzie można się nim posługiwać mimo zakłóceń.

Pospieszani przez przełożonego operatorzy odlecą helikopterem. Podczas lotu otrzymają najbardziej aktualną mapę wsi i uzyskają informację o tym, że misja przewiduje infiltrację odciętej osady, zażegnanie potencjalnego niebezpieczeństwa i sprawdzenie co z mieszkańcami.

Maszyna ląduje późnym popołudniem na dużej polanie w lasach otaczających wieś. Jest tu już kilkanaście dużych wojskowych namiotów, wojskowe łaziki, quady, a także widoczne zespoły dekontaminacji chemicznej i inne dziwne instalacje (wiedza do uzyskania po zdaniu testu Wiedzy Ogólnej). Czerwony Beret eskortuje BG do namiotu dowodzenia, gdzie zostaną poinformowani zdawkowo przez porucznika Kornika, że jego jednostka dostała rozkaz otoczenia wsi pięciokilometrowym kordonem bezpieczeństwa, całkowity zakaz zbliżania się do wsi. BG mogą wyczuć, że zachowuje

się z dystansem do nich, ale też z dziwnym respektem (test Spostrzegawczości).

– *Ok 1200 moich ludzie zakończyło zabezpieczanie wyznaczonego rozkazem pięciokilometrowego perymetru. Zgodnie z instrukcjami, nie wysłałem żadnego zwiadu. Teren jest objęty kwarantanną. Mamy ścisłe wytyczne, aby czekać na specjalsów, czyli jak widze na was. Mogę wam udzielić wsparcia logistycznego, ale nie mam pozwolenia na wysłanie ludzi w teren objęty kwarantanną* – oficer pochyli się nad mapą i udzieli garści informacji:

– *Wieś jest otoczona lasem mieszanym. Od strony wschodniej i zachodniej podejście do wsi utrudniają bagna, które po ostatnich opadach są zapewne nie do przebycia. Moi ludzie raportowali, że poza perymetrem jakiekolwiek podmokłe tereny są praktycznie odcięte, więc pewnie jest tak samo w pobliżu wsi. W niektórych miejscach poszycie leśne kończy się zaledwie kilkadziesiąt metrów od zabudowań, ja bym wykorzystał tę dogodną możliwość do podejścia, ale wiecie co robicie. W okolice można podjechać drogą po grobli od strony północno-*

-wschodniej. Przy wylocie z lasu kończy się asfalt i do samej wsi jest już kiepska gruntówka z linią napięcia ciągnącą się wzdłuż drogi aż do ostatnich zabudowań w Węglowie.

– Możecie pogadać z mieszkanką Węglowa, która podobno coś widziała. Jest w namiocie techników.

BG dostaną możliwość przesłuchania pani Wiesławy, która jest poddana kwarantannie. Kobiecina może przekazać następujące informacje (jeden za każdy sukces w rozmowie ze Szpakową i zdanym teście pozyskiwania informacji):

- mieszka w domu pod lasem, kilkaset metrów od wsi,
- widziała jak coś przeleciało coś nad wsią wczesnym rankiem jak kurom dawała ziarna, ale, że jej oczy słabują, to nie jest pewna co to było,
- chyba się to coś musiało rozbić we wsi, bo coś zdrowo huknęło (słuch to ma akurat dobry) i chyba widziała słup dymu, kurzu nad wsią,
- poszła zobaczyć się stało, ale jak wszedła na podwórko Nowaków (zawsze tamtędy chodzi do wsi) to ją pogryzł ją dotkliwie Burek Nowaków, co jest dziwne, bo kundel od szczeniaka taki spokojny był i dobrze ją znał, nawet nigdy na nią nie szczeknął, tylko zawsze ogonem wesoło merdał i się łasił. Nowaków nie widziała na obejściu, wołała o pomoc, ale że nikt ku niej nie wyszedł, a pies na nią wciąż ujadał, to co miała robić? Poszła do Wąchocka na Policję wypadek zgłosić, a potem do Ośrodka Zdrowia. Stamtąd nie wiadomo czemu ją tutaj zabrano i do obejścia nie dają wrócić, a kurom trzeba dać,
- bardzo dziwne się jej wydaje, że Nowaki jej nie pomogły, bo ją zawsze lubili, a musieli być w domu, bo z komina dym szedł, a ona choć stukała i pukała, to nikt nie otworzył.

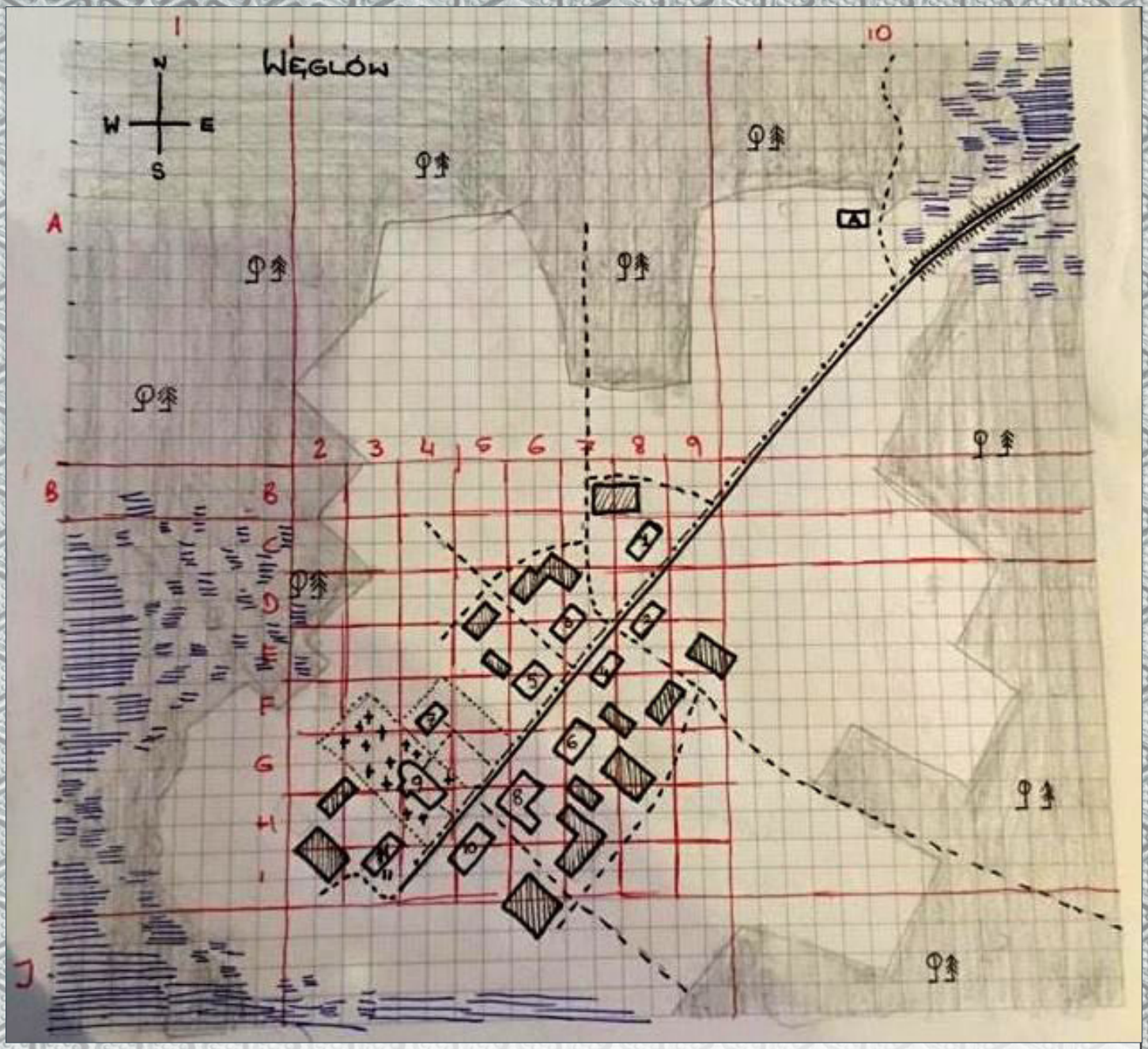
Wypytywani żołnierze, oficerowie WP nie wiedzą nic ponad to co wie kobieta, a zdecydowana większość w ogóle nie ma pojęcia o całej sytuacji. Chodzą różne plotki o skażeniu chemicznym, radioktywnym itp, wnioskując po obecności jednostek wojsk chemicznych. Nawet porucznikowi Kornikowi nic nie

przekazano, jeśli zostanie zapytany. Udany test rozmowy da informacje, że misja jest objęta klauzulą "tajne".

Uwagi dla MG: Daj BG wolną rękę w planowaniu akcji. Muszą mieć jednak na uwadze, że raczej powinni być dyskretni, także wszelakie pomysły z profilaktycznym uderzeniem jądrowym, bombardowaniem napalmem odpadają. Operatorzy X-Gromu będą w zasadzie zdani na siebie. Czerwone Berety mają bezwzględny zakaz przekraczania obszaru kwarantanny. Postaraj się aby operatorzy trafili do wsi po zmroku, będzie dużo bardziej klimatycznie i tajemniczo. Gdyby zwlekali, możesz pospieszyć ich ponaglającym rozkazem.

NO TO JAZDA!

Gdy BG zbliżą się do wsi, to już z daleka zauważą, że brak jest jakichkolwiek świateł. Powinni już wiedzieć, że elektryczność została odłączona, ale w żadnym domu nawet nie widać tlącego się płomienia świecy, czy najmniejszej oznaki ludzkiej bytności. Okolica jest też przeraźliwie cicha. Po udanym



teście Spostrzegawczości zorientują się, że nie słychać nawet żadnych zwierząt np świerszczy, czy żab jeśli scenariusz dzieje się w odpowiedniej porze roku.

Uwagi dla MG: Opisz graczom, że noc jest bardzo ciemna, niebo przykrywa gruba warstwa chmur, lub odwrotnie świeci trupio blady księżyc, który jest jedynym źródłem światła. Zadbaj o ciekawe opisy tego co odczuwają zmysły BG. Domy są ubogie i stare.

OPIS MAPY

==	– bagna
szarość	– las mieszany
--	– ścieżki
____	– droga Gruntowa
-.-.	– linia napięcia
++	– cmentarz

zakreskowane – budynki gospodarcze: chlewy, kurniki, stodoły itp.

A – stary dom Pani Szpak. To rozsypująca się stara chata, gdzie w jednej izbie mieszkała kobieta ze swoimi kilkoma kurami. Naprawdę nic ciekawego. Jeśli BG chcą sprawdzić dom, to mogą zauważyć, że kury śpią bardzo twardo i ledwo reagują na jakiekolwiek bodźce.

1 – dom Nowaków. BG napewno obszczeka na obejściu i jeśli tylko będzie mógł to wściekle zaatakuje uwiązany na łańcuchu Burek, ten sam, który pogryzł Wiesławę. Pies będzie zajadle atakował i nawet BG mogą uznać, że to aż nienormalne. Jeśli uznali, że chcą poruszać się cicho, pies na pewno im w tym nie pomoże. Będzie szczekał i ujadał, tak długo jak gracze będą w zasięgu jego wzroku. We wnętrzu domu znajduje się czteroosobowa rodzina Nowaków. Wszyscy stoją ze spuszczonymi głowami i nie reagują kompletnie na nic.

2 – dom Kurzęckich. W środku sześcioosobowa rodzina. Wszyscy także stoją ze spuszczonymi

głowami, ale przy najmniejszym dotknięciu zaatakują wściekle gryząc i drapiąc palcami. Opancerzonym i uzbrojonym operatorom raczej nie są w stanie zrobić krzywdy, ale będą atakować w zupełnym szale, kompletnie ignorując rany. Jedynie utrata życia lub przytomności może ich powstrzymać.

3 – dom Cichych. W skromnym pokoju dziennym nad dywanem lewitują członkowie rodziny Cichy. Dotknięci spadają na ziemię i w 75% procentach umierają. Udany test Medycyny/Leczenia na przynajmniej dwa sukcesy pozwala stwierdzić, że przyczyną zgonu jest nagły, niespotykany jeśli chodzi o wielkość wylew krwi do mózgu.

4 – dom Karpolów. W środku trójka osób w kuchni pożera bestialsko ciało dziecka. Świadkowie sceny muszą rzucić na Szok. Co może się stać? Nieudany na -1 pkt – cofnięcie się w przerażeniu. -2pkt – ucieczka o 3k6+30 metrów w kierunku z którego się przyszło. -3pkt atak katatonii na k6 rund. Karpole jeśli tylko spostrzegą BG (udany standardowy test spostrzegawczości) rzucą się z zębami na graczy zamiarem pożarcia! Działają jak w lokacji nr 2.

5 – dom Andrzejczaków. W środku 6 osób. Wydają się zachowywać "normalnie". Mężczyzna ogląda niedziałający telewizor i przełącza nawet kanały. Kobieta gotuje na wyłączonej kuchni. Dzieciaki grają na wyłączonej konsoli itp. Zaczepieni uciekną w różne w strony w skrajnym przerażeniu.

6 – dom Krawczyków. W środku cztery hiperkatywne osoby biegające jak szalone po całym domu bez ładu i składu. Aktywnie szukają kogoś do zaatakowania na terenie domu (poza samymi sobą), także jeśli np ktoś z lokacji 5 wpadnie do ich domu to zostanie brutalnie rozszarpany.

7 – mała plebania. W środku gosposia. Zachowuje się normalnie. Będzie starała się jak najdłużej rozmawiać z BG i wypytać o jak najwięcej szczegółów. Jest kontrolowana przez szaraka, który w ten sposób szpieguje.

8 – dom Ślepko. W domu nie ma nikogo.

9 – kościół. Tutaj rozbił się spodek. Jest to kilkumetrowa konstrukcja poszyta błyszczącym metalem. Środek to jednak dziwna mieszanina technologii i biotechnologii. We wnętrzu kościoła można znaleźć rozczłonkowane ciała

ludzi, które przy oględzinach wyglądają, jakby zostały pocięte z niewyobrażalną precyzją. Nigdzie nie ma krwi. Szarak używa części ludzkich do naprawy uszkodzonego podczas lądowania spodka, ale o tym gracze nie muszą wiedzieć. Obcy spróbuje się wpierw ukryć przed BG, ale przy najbliższej okazji spróbuje zaatakować grupę. Najpierw próbując zahipnotyzować jednego z BG i zacząć strzelać jego rękoma (przerwać to można pozbawieniem przytomności, śmiercią, lub co rundę gracz opanowanego BG może wykonać test odporności psychicznej na liczbę sukcesów równą sukcesom Szaraka. W ostateczności przywoła mieszkańców wsi i sam zaatakuje swoim pistoletem.

10 – dom Blacharskich. W domu nie ma nikogo.

11 – dom Szcześniaków. W domu nie ma nikogo.

Uwagi dla MG: Powtórzę ponownie – daj graczom wolną rękę w podejściu pod wieś. Oczywiście droga przez bagna będzie dużo bardziej uciążliwa, jeśli nie niemożliwa, ale nie odbieraj graczom swobody decyzyjnej. Jeśli uznasz, że będzie lepszym dla twojej sesji, zmień lokacje, reakcje mieszkańców modyfikując to klimatu np. gore, pulp itp. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby obcy próbował cały czas manipulować BG za pomocą działań zahipnotyzowancyh mieszkańców. Wszystko zależy od Ciebie.

Jeśli gracze np. chcą zacząć przeszukiwanie wsi od kościoła, to pozwól im na to, ale jeśli chcesz aby sprawdzili wcześniej cała wieś i spotkali twoje niespodzianki, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zaimprowizować i uznać, że spodek rozwalił się w stodole na drugim końcu wsi, a kościół stoi cały.

STATYSTYKI

Szałaput (psionik, punkty życia 12).

Umiejętności wrodzone: Psionika +1, Komunikacja psioniczna +2, Maskowanie +1.

Umiejętności wyuczone (nabyte): Broń cząsteczkowa +1, Mierniki i detektory +1, Pilotaż spodków +1.

Wyposażenie: syntoskóra (pancerz 1 na każdej lokacji), miotacz neutronowy (zasięg krótki, +5, ignoruje ziemskie pancerze osobiste). Opcjonalnie emiter protonowy (zasięg długi, +11, ignoruje ziemskie pancerze osobiste), wzmacniacz impulsu PSI. Każdy szałaput-psionik posiada automatycznie moc Dominacja na poziomie 1, a także dwie inne moce wybrane losowo z tabeli talentów psionicznych.

Na koniec warto przyjrzeć się jeszcze raportowi jednego z graczy, który brał udział w tej przygodzie, a jego postać ją przeżyła, choć była ranna. Powinno to pokazać jaki klimat ma zaplanowany scenariusz.

Rekrut Stefan „Inteligent” Keller
Toruń 5 marca 2018r.

Raport z misji w Węglowie

Dnia 26 lutego b.r. Około godziny 12.37 zostałem wezwany wraz z rekrutami Żądło, Borek i Italiano do kwatermistrza Edwarda. Przekazał nam, że w okolicy Węglowa nieopodal Wąchocka miało miejsce bliżej nie określone zjawisko, które wymaga naszego rozpoznania. Nie znaliśmy żadnych szczegółów jednak zgodnie z poleceniem udaliśmy się na miejsce zdarzenia. Pobraliśmy mundury oraz stosowne papiery i śmigłowcem udaliśmy się na miejsce. Po wylądowaniu spotkaliśmy się z sierżantem Kornikiem, dowodzącym plutonem odpowiedzialnym za dopilnowanie kwarantanny wsi Węglów. Z informacji jakie uzyskaliśmy wynikało, że ubiegłej nocy w wioskę uderzył niezidentyfikowany obiekt latający, a niedługo potem zarejestrowano duży pobór energii w kierunku wioski. Decyzją miejscowego dowództwa, wioska została odcięta od dostaw prądu. Jedyną osobą, która wydostała się z wioski była miejscowa kobieta, która uciekła z powodu pogryzienia przez wyjątkowo agresywnego psa. Pobraliśmy sprzęt bojowy od sierżanta Kornika i po krótkim omówieniu planu działania ruszyliśmy na rozpoznanie. Uzyskane przez nas zdjęcia satelitarne nie wykazały, żadnych uszkodzeń budynków ani jakichkolwiek dziur w ziemi co było sprzeczne z dotychczas uzyskanymi informacjami. Korzystając z ubezpieczenia snajperskiego Żądła, wraz z Borkiem i Italiano ruszyliśmy na rozpoznanie terenu. Nasz rekonesans wykazał, iż mieszkańcy znajdowali się pod jakimś dziwnym wpływem odurzającym, przejawiający się nadmierną agresją oraz skłonnościami kanibalistycznymi. W wyniku naszych działań śmierć poniosło pięciu miejscowych mieszkańców, którzy nas zaatakowali. Po wejściu między budynki z upływem czasu coraz bardziej traciliśmy łączność, aż do całkowitej awarii elektroniki. Finał naszego rekonesansu przypadł na budynek kościoła, w którym znaleźliśmy kilka ciał miejscowych – w tym księdza – w dziwny sposób przeciętych na pół. Ponadto pomiędzy ławami leżał dziwny obiekt emanujący błękitnym światłem. Mając po prawej Borka, a po lewej Italiano ruszyliśmy w jego kierunku. Będąc w połowie drogi do obiektu nagle usłyszałem wystrzał, a następnie poczułem ból w boku. Chwilę później pierwszej pomocy udzielił mi Borek, który w trakcie tej czynności został ranny w głowę, gdy dziwny promień ściął mu kawałek hełmu. Kładąc ogień zaporowy zaczęliśmy się zbliżać do obiektu jednak zagrożenie przyszło od strony konfesjonału. Na szczęście mieliśmy dość amunicji by wyeliminować zagrożenie. Opróżniając cały magazynek unieszkodliwiliśmy dziwnego, humanoidalnego obcego, który zapewne był odpowiedzialny za wydarzenia w Węglowie. Ranni oczekiwaliśmy przybycia ekipy ewakuacyjnej, a ja w tym czasie straciłem przytomność i obudziłem się dopiero w bazie.

Szeregowy Stefan „Inteligent” Keller

Drużyna B, oddział X-Grom

KARTA Z BESTIARIUSZA

SZAŁAPUTY

Przeraźliwie szczupłe człekokształtne istoty o budzących grozę czarnych oczach, powleczone syntoskórą pełniącą rolę zewnętrznego okrycia, pojawiające się bez ostrzeżenia w różnych częściach globu, porywające ludzi i eksperymentujące na nich ze strasznymi dla ofiar konsekwencjami. Od czasu incydentu w Roswell największe światowe potęgi były świadome ich periodycznej obecności na Ziemi, ale całe dziesięciolecia badań wciąż nie wystarczyły, by specjalne agencje wywiadowcze powołane do studiowania obcych zebrały dość informacji jednoznacznie definiujących motywy tzw. szaraków. Przewaga technologiczna obcych pozwalała im w większości przypadków na błyskawiczne opuszczenie strefy infiltracji, chociaż czasami agencjom dopisywał łut szczęścia – zazwyczaj wtedy, kiedy latający spodek szaraków rozbijał się w wyniku awarii bądź zestrzelenia przez Ziemian.

W początkowym okresie inwazji, w latach 1947-2025, istnienie obcych starano się utrzymywać w głębokiej tajemnicy, z obawy przed paniką mieszkańców Ziemi na skalę całego globu. Niezależne organizacje oraz osoby prywatne studiujące temat

pozaziemskich gości były nękane na wszelkie sposoby, przede wszystkim za pomocą legalnych narzędzi prawnych, czasami jednak nawet poprzez fizyczną eliminację. Po roku 2025, po szokujących wydarzeniach z Bombaju, Rio de Janeiro, Bostonu i Mrągowa, prawda ujrzała w końcu światło dzienne. Zmieniając taktykę w obliczu coraz częstszych wizyt obcych, Rada Bezpieczeństwa ONZ przestała ukrywać ich obecność i przystąpiła do otwartej konfrontacji z najeźdźcami, jak zwykle w przypadku tej instytucji wyjątkowo nieudolnie i niekompetentnie.

OBCY W POLSCE

W żargonie międzynarodowych organizacji wywiadowczych wzmiankowany gatunek obcych zwykło się określać mianem szaraków, szarych ludzików bądź sektoidów, w Piątej Rzeczypospolitej przyjął się jednak alternatywny termin, zaczerpnięty z gwary mazurskiej – szałaputy. Nazwa ta, stosowana w ściśle utajnionej dokumentacji, szybko została wyparta w szeregach X-Gromu przez zrodzony z czarnego humoru termin "lewak astralny" odzwierciedlający

w żartobliwy sposób głęboko prawicowe przekonania większości należących do jednostki specjalistów.

Po roku 2025 szałaputy zaczęły się pojawiać w Polsce coraz częściej (podobnie jak w całej Europie). Ich taktyka działania uległa znacznej zmianie. Wcześniej obcy skupiali się na pojedynczych ofiarach, w drugiej fazie inwazji zaczęli natomiast eksperymentować z dużymi społecznościami, czasami manipulując nimi za pomocą psioniki, czasami uprowadzając całe rodziny bądź nawet mieszkańców całych ulic. Szerokie spektrum eksperymentów nie bez powodu budziło grozę i całkowite niezrozumienie, często bowiem odnajdywane na miejscu ataków ofiary znajdowały się w stanie zapaści fizycznej lub psychicznej, nosiły w ciałach wszczepione obce narządy bądź nie posiadały własnych. Do rzadkości nie należały przypadki przyśpieszonej hybrydyzacji, punktowe używanie na ludzkiej populacji pozaziemskich czynników chorobotwórczych, skondensowanych ziemskich patogenów bądź proces zaplanowanego napromieniowywania. Motywy stojące za tymi odrażającymi badaniami w przeważającej większości pozostają tajemnicą do dzisiejszego dnia, chociaż wiele najtęższych umysłów na Ziemi głowiło się nad ich zagadką od czasów Roswell.

Jedno stało się po 2025 oczywiste – czymkolwiek kierowali się obcy w swoich kontaktach z Ziemianiami, nie mieli na sercu dobra tych drugich.

OPIS GATUNKU

Szałaputy są człekokształtnymi istotami o rozmiarach zbliżonych do ludzkich, aczkolwiek ich proporcje anatomiczne rażące odbiegają od ziemskiego stereotypu, zwłaszcza nienaturalnie wydłużone kończyny, inaczej ukształtowane czaszki i niezwykle szczupłe sylwetki. Ich ciała pokrywa organiczna powłoka pełniąca rolę syntoskóry, z zewnętrzną warstwą dość twardą, by chronić organy wewnętrzne obcego, ale jednocześnie elastyczną i poddającą się ruchom ciała. Oczy szałaputów pozbawione są tęczówki i źrenicy, gałki oczne mają barwę jednolicie czarną, a ich budowa zapewnia kosmitom zdolność widzenia w spektrum znacznie wykraczającym poza możliwości ludzi.

Co może szokować Ziemian, obcy pozbawieni są organów płciowych. Wyniki sekcji ich zwłok pozwalają domniemywać, że kosmici reprodukują się poprzez podział komórek w kontrolowanych procesach laboratoryjnych, aczkolwiek dokumentacja tycząca się tego tematu jest ściśle utajniona. Tym samym nie da się wiele powiedzieć o społeczeństwie, hierarchii ani innych aspektach socjalnych tego gatunku.

Sekcje zwłok obcych pozwoliły natomiast potwierdzić inną właściwość wrodzoną kosmitów, której istnienia wcześniej tylko się domyślano. Wszystkie szałaputy są w pewnym stopniu uzdolnione psionicznie, chociaż przeważająca ich większość posiada organy będące odpowiednikiem słabych psionicznych receptorów. To dzięki nim potrafią się porozumiewać mentalnie. To tłumaczy również, dlaczego nigdy nie zaobserwowano przypadku komunikowania się tych istot za pomocą mowy. Część szałaputów dysponuje znacznie silniejszym talentem psionicznym, zdolnym oddziaływać również na umysły

ludzi. Hipnoza skutkująca wymazywaniem wspomnień, przejmowanie kontroli nad świadomością, kreowanie ubezwłasnowolnionych ludzkich marionetek – te zdolności szałaputów budzą największe przerażenie, zwłaszcza w mniej rozwiniętych cywilizacyjnie społecznościach.

W materiałach naukowych przygotowanych na podstawie sekcji zwłok obcych (a prawdopodobnie również w oparciu o kilka utajnionych wiwisekcji) znajdują się dodatkowe informacje o zdumiewających właściwościach fizjonomii szałaputów, o wzmiankowanych enigmatycznie symbiontach, a także możliwościach kontrolowanej hybrydyzacji międzygatunkowej – to jednak wiedza zastrzeżona dla garstki najbardziej uprzywilejowanych Ziemian.

Obcy przechwyceni przez agencje takie jak X-Grom, X-Viera czy NSA posiadali przy sobie różne artefakty technologiczne, nie tylko broń, ale i instrumenty pomiarowe rozmaitego rodzaju, wykonane z całkowicie obcych Ziemianom stopów metali i służące do celów, o których w wielu przypadkach ziemscy naukowcy mogą tylko spekulować. Broń cząsteczkowa obcych opiera się na rozwiązaniach technologicznych, które w pierwszej fazie inwazji całkowicie wymykały się ludzkiej nauce, na dodatek zaś ze względu na wymóg sprzęgu neuralnego z właścicielem zdobyczne egzemplarze takiego uzbrojenia były początkowo dla ludzi zupełnie bezużyteczne. W roku 2028 naukowy sukces japońskich badawczy (udostępniony następnie międzynarodowym agencjom za pośrednictwem ONZ) pozwolił na ograniczone wykorzystywanie broni kosmitów przez ludzi wyposażonych w nowatorskie symulatory sprzęgu neuralnego, ale dopiero w 2032 polscy naukowcy pracujący w toruńskiej Akademii Nauk Strategicznych dokonali przełomowego odkrycia doprowadzając do sprzęgu emitera protonowego z symbiontem wprowadzonym w ciało rozumnej hybrydy. Powszechne wykorzystanie tego odkrycia przez siły zbrojne Piątej Rzeczypospolitej wymagało jeszcze kilku lat intensywnych prac badawczych, ale to dzięki niemu Ziemianie zyskali po 2035 roku realną szansę stawienia najeźdźcom skutecznego oporu.

PROFILE SPECJALIZACJI

Szałaput (obserwator), punkty życia 8.

Umiejętności wrodzone: Komunikacja psioniczna +1, Maskowanie +2.

Umiejętności wyuczone (nabyte): Broń cząsteczkowa +2, Mierniki i detektory +1, Pilotaż spodków +2.

Wyposażenie: syntoskóra (pancerz 1 na każdej lokacji), miotacz neutronowy (zasięg krótki, +5, ignoruje ziemskie pancerze osobiste). Opcjonalnie emiter protonowy (zasięg długi, +11, ignoruje ziemskie pancerze osobiste) oraz zestaw specjalistycznych instrumentów służących do badań na ludziach.

Szałaput (genetyk), punkty życia 8.

Umiejętności wrodzone: Komunikacja psioniczna +1, Maskowanie +1.

Umiejętności wyuczone (nabyte): Broń cząsteczkowa +1, Mierniki i detektory +2, Pilotaż spodków +1.

Wyposażenie: syntoskóra (pancerz 1 na każdej lokacji), opcjonalnie miotacz neutronowy (zasięg krótki, +5, ignoruje ziemskie pancerze osobiste). Zestaw specjalistycznych instrumentów służących do badań na ludziach. Zestaw odżywek dla symbiontów (5 aplikacji).

Szałaput (psionik), punkty życia 12.

Umiejętności wrodzone: Psionika +1, Komunikacja psioniczna +2, Maskowanie +1.

Umiejętności wyuczone (nabyte): Broń cząsteczkowa +1, Mierniki i detektory +1, Pilotaż spodków +1.

Wyposażenie: syntoskóra (pancerz 1 na każdej lokacji), miotacz neutronowy (zasięg krótki, +5, ignoruje ziemskie pancerze osobiste). Opcjonalnie emiter protonowy (zasięg długi, +11, ignoruje ziemskie pancerze osobiste), wzmacniacz impulsu PSI. Każdy szałaput-psionik posiada automatycznie moc Dominacja na poziomie 1, a także dwie inne moce wybrane losowo z tabeli talentów psionicznych.

Imię: **Nazwisko:** **Narodowość:**
Wiek: **Płeć:** **Miejsce urodzenia:**
Wzrost: **Waga:** **Pochodzenie (status):**
Kolor oczu: **Kolor włosów:**
Kolor skóry: **Znaki szczególne:**
Rodzina: **Znajomi:**
Kontakty: **Sąsiedzi:**

HISTORIA POSTACI:

PORTRET

ZAWÓD:

RELIGIA:

ŻYWOTNOŚĆ: OBRAŻENIA: STOPIEŃ WOJSKOWY:

AKTUALNA PROFESJA (POZIOM): MISJE (DOŚWIADCZENIE):

Liczba zabitych obcych

EKWIPUNEK I DODATKI:

UMIEJĘTNOŚCI NABYTE:

STRZELANIE	O	O	O
PIERWSZA POMOC	O	O	O
WALKA WRĘCZ	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O
…….....	O	O	O

UMIEJĘTNOŚCI WRODZONE:

Trafienie
1 - głowa
2 - tułów
3 - ręce
4 - tułów
5 - nogi
6 - tułów (przyrodzenie)
Celowane
głowa 1,2
tułów 1,2,3,4,5,6
ręka 2,3,4 (wybór)
noga 4,5,6 (wybór)
przyrodzenie 5,6 (wybór)

Stopnie wojskowe
Szeregowy
Kapral
Sierżant
Porucznik
Kapitan
Major
Pułkownik

ZNANE JĘZYKI:

……(ojczysty)
……
……
……
……
……