

Zima

Zima nadeszła. Zima trwa od wieków. Po poprzednich cywilizacjach zostały ruiny miast, nieliczne zachowane wynalazki. Zima trwa, i zima napiera. Od północy i od południa. Ludzie żyją w okolicy równika, walcząc o przetrwanie ze śniegiem, zmarzliną, i tymi, co zostali przez nią odmienieni. Jak zawsze, w obliczu śmierci ludzie się jednoczą – czasem nawet przeciw sobie.

Jedną z grup próbującą wprowadzić porządek jest Bractwo Słońca, parareligijna organizacja powszechnie uznawana za niezwykle brutalną i rządzącą żelazną pięścią. Wydają się chronić ludzi przed Hordą, grupą dzikusów i bestii napadającą na osady, jednak ich prawdziwy cel jest głęboko skryty. Inną ważną organizacją jest Kartel – bezwzględna organizacja kupców i handlarzy, w pewnym sensie już rządząca Światem Lodu. Siedem Miast to synonim cywilizowanych ziem – konfederacja dziewięciu miast-państw, próbująca zachować cywilizację. Niestety, częściej wybuchają między nimi wojenki. Wyrzutkowie ze społeczeństw w końcu stoczyli się do poziomu barbarzyńców, łącząc się w większe lub mniejsze Hordy.

Dzikie stwory, potwory o zwierzęcej inteligencji są w miarę częste, i wydają się dobrze przystosowane do warunków – duże roślinożerne mamuty, tygrysy szablatozębne, i tym podobne stworzenia. Bestie to stworzenia już znacznie bardziej nietypowe. Mutanci. Wilcze Stado wydaje się posiadać inteligencję równą ludzkiej, a Koty Cienia mogą stawać się niewidzialne. Mamy w końcu istoty inteligentne – Olbrzymów i Trolle, wielkie i głupie stwory człekokształtne, lub Krozjahr – niezwykle przebiegłe istoty uformowane z lodu, choć dla wielu ludzi są one tylko legendą, bajką, którą straszy się dzieci.

Cywilizacja rozwijać się może praktycznie jedynie w dolinach o odpowiednim klimacie, osłoniętych przed zimnem. Czasem wykorzystuje się też źródła energii w starych miastach – tamtejsi mieszkańcy przeszukują ruiny by znajdować pozostałości po martwej cywilizacji. Innym rodzajem miasta jest miasto-kopalnia tekritu, ogrzewane lawą, jednak jego mieszkańcy bardzo rzadko są normalni. No cóż, problemy z dietą i wpływ samej tej substancji. Warto jednak zauważyć że większa część dziczy jest tundrą, nie lodową pustynią jak Antarktyda. Bliżej ludzkich osad, środka równika, przyroda jest tajgą, a klimat bliższy jest bardzo zimnym latom w krajach skandynawskich czy na Syberii. Da się tu znaleźć jedzenie i drewno na opał, i przy zachowaniu ostrożności, w dzień nie zamrznie na kość – przynajmniej nie zimą. Ludzie uprawiają żywność, budują szklarnie, i generalnie starają się przetrwać.

Miasta i wsie zależne są od nielicznych zasobów naturalnych, a ich populacja jest ściśle kontrolowana – każdy gość to kolejna gęba do wykarmienia. Ludzie są surowi, ale uczciwi – głównie dlatego, że kara śmierci często stosowana jest za mniej poważne wykroczenia, jak kradzież. Przestępstwo, to działanie przeciwko społeczności. Działanie przeciwko społeczności w sytuacjach, gdy tak czy siak jest ona zagrożona, to wystawienie jej na śmierć. Tak przynajmniej nauczają Bractwo Słońca. Więzienia jako takie więc nie istnieją, zamiast tego przestępców skazuje się na ciężkie, przymusowe roboty, lub sprzedaje się w niewolę.

Trudno powiedzieć, czy jest to świat realistyczny, czy fantastyczny. Istnieje tutaj wprawdzie zaawansowana technologia, jak i zdolności magiczne, jednak nie ma nigdy pewności czy technologia nie jest kolejną formą magii (czyli czy to roboty – czy golem?) ani czy magia nie jest formą nauki (niektórzy bohaterowie mają nadzwyczajne zdolności - Mutacje, jednak nie do końca można powiedzieć, czy są one możliwe do wyjaśnienia naukowo – pirokineza czy dar leczenia).

Ważną substancją jest teknił, rodzaj kryształu występującego głęboko pod powierzchnią ziemi. Ten dziwny niebieskawy kryształ wykorzystuje się do produkcji broni energetycznych, systemów ogrzewania czy pojazdów. Teknił w Świecie Lodu jest cenniejszy, i to znacznie, od złota. Kryształki (wielkości około połowy kciuka) nie nadające się do przerobu są używane powszechnie jako waluta. Oczywiście, kopie się też normalne zasoby – węgiel i ropę, metale, zwłaszcza żelazo.

Żywność to najczęściej rośliny hodowlane. Zboża łatwo się magazynuje, stąd też podstawą wyżywienia jest chleb i wszelkiego rodzaju kasze. Mieszkańcy miast rzadko jadają mięso, zresztą zwierząt się nie hoduje na większą skalę – jeśli już, to można znaleźć dość wytrzymałe kozy i chroniony przed zimnem drób, oraz króliki. Poza miastami podstawą jest dziczyzna. Wyjątkiem od braku większych zwierząt hodowlanych są konie. Koń to nie tylko środek transportu, ale silny i wytrzymały pracownik na farmie, towarzysz myśliwego czy nomady.

Zdarza się jednak że poziom życia czasem, paradoksalnie, przewyższa znany nam z ziemi – jednak rzadkie, zachowane z poprzedniej epoki artefakty techniczne zastrzeżone są w zasadzie tylko dla elit. Dobrym przykładem mogą być karawany Kartelu – choć większość ludzi porusza się konno, to jednak czasem karawany mają dostęp do napędzanych wodą pojazdów, ciągnących wozy. Przeciętny mieszkaniec farmy nie ma jednak pojęcia o takich wynalazkach. Dwa najbardziej skomplikowane systemy, z jakimi ma do czynienia, to bojler i dubeltówka. Elektryczność to rzadkość w miastach, ale większość z nich w największej zimie ogrzewa mieszkańców prądem, jeśli oczywiście ci płacili podatki na węgiel.

Nawet zwykły wieśniak powie ci, że nie jest źle. Że jakoś się żyje. Ale w głębi duszy będzie wiedział, że z roku na rok, z dnia na dzień noce są zimniejsze a lato krótsze. Nadeszła Zima i nie będzie już lata.

Część pierwsza: Bohater

Bohaterowie Świata Lodu walczą o przetrwanie cywilizacji. Czasem są outsiderami, wygnanymi ze swoich osad, czasem naukowcami chcącymi odtworzyć ją od podstaw. Oto kilka koncepcji mogących pomóc ci w stworzeniu bohatera.

Osadnik: Silny mężczyzna czy krzepka kobieta, osadnik to człowiek gotów na założenie własnej społeczności. Tacy bohaterowie znają się w zasadzie na wszystkim po trochu, potrafią bić się, strzelać, naprawić jakieś proste mechanizmy i handlować z nomadami. Często zdarza się, że osadnik, by chronić swoją rodzinę i sąsiadów, musi wyruszyć w świat i zmierzyć się z niebezpieczeństwami.

Traper: Traper to myśliwy. Zwierzyny jest coraz mniej a skóry są coraz droższe. Traper zna się na przetrwaniu w dziczy, zwyczajach zwierząt i potworów. Potrafi pewnie z czegoś strzelać – choć dość łatwo znaleźć karabiny, traperzy z dala od cywilizacji często korzystają z łuków. Niektórzy to zwiadowcy i przewodnicy, wytyczający nowe szlaki i znajdujący cieplejsze miejsca.

Naukowiec: Gdy cywilizacja upada, ty czynisz co w twojej mocy by ją zachować. Jesteś jednym z nielicznych, których obchodzi coś poza elementarnym przetrwaniem. Możesz być badaczem, który wędruje po świecie, studiując fenomeny związane z wydłużającą się Zimą, możesz też być spokojnym bibliotekarzem, który poszukuje istotnej pozycji dla kogoś. Możesz też być wynalazcą, nawet pracującym z tekniem. Warto zauważyć, że naukowcy nie mają Mistycznej Przeszłości – po prostu tworzą wynalazki, które my nazwalibyśmy 'normalnymi'.

Nauczyciel: Nauczyciel to jeden z dwóch najszczytniejszych zawodów w Świecie Lodu, obok lekarza. Wędrowni nauczyciele oddają się całkowicie służbie społecznościom, dbając o zachowanie języka, historii, biologii czy geografii. Rzadko zostają w jednym miejscu na długo, ciesząc się niechęcią Bractwa Słońca.

Zabawiacz: Większość mieszkańców miast uważa, że człowiek potrzebuje jedzenia, wody, ciepła i snu. Ty uważasz, że to potrzeby zwierząt, nie ludzi. Zajmujesz się rozrywką, równie podstawową potrzebą człowieka – możesz być aktorem, muzykiem czy cyrkowcem, ale jesteś przede wszystkim podróżnikiem. Zabawiacze są równie niechętnie widziani w okolicy przez Bractwo, co nauczyciele, jednak ludzie witają ich z otwartymi ramionami.

Strażnik: Cywilizacja to prawo. A prawo to ludzie za nim stojący. Strażnicy to policjanci, szeryfowie, łapacze przestępców. Jedni zajmują się prawem w swoim rodzinnym mieście, zaś drudzy wędrują po tundrze szukając zbiegów i dostarczając ich przed oblicze sprawiedliwości. Cieszą się strachem i poważaniem wśród ludności.

Bandzior: Przestępstwo z reguły karze się wygnaniem, okaleczeniem czy chłostą. Ty, prawdopodobnie, zdołałeś umknąć karze, i, ponieważ pierwszy krok już zrobiłeś, na serio zająłeś się karierą przestępczą. Może znasz się na otwieraniu zamków, kradzieży czy celnym strzelaniu do ludzi... Tak czy siak, większą część czasu spędzasz poza miastami, w dziczy, unikając wędrownych strażników.

Rewolwerowiec: Świat Lodu może nie jest Dzikim Zachodem, ale nie znaczy to, że nie brakuje tutaj ludzi do wynajęcia. Rewolwerowiec, ochroniarz, najemnik - tacy ludzie są bardzo powszechnie spotykani.

Błysk: Błyskowie to mężczyźni, kapłani Bractwa Słońca. Zadaniem kapłanów jest patrolowanie okolic, wyszukiwanie starożytnych artefaktów i ogólnie pojmowana walka z Ciemnością i Mutacjami. Błyskowie są z reguły twardzi, solidni i rozsądni, oraz ślepo lojalni wobec Bractwa.

Jutrzenka: Jutrzenki to kapłanki Bractwa Słońca (nie są specjalnie zadowolone z nazwy i statusu). W przeciwieństwie do Błysków, zadaniem Jutrzenek jest opieka nad

miejscowościami. Są często bardziej fanatyczne od Błysków, ale za to dobrze radzą sobie z przewodzeniem ludziom.

Eksbarbarzyńca: Jesteś wolnym człowiekiem, bierzesz co chcesz od osiadłych. Z jakichś powodów opuściłeś swój szczep, zazwyczaj z własnej woli. Barbarzyńcy z reguły dobrze radzą sobie w walce, urodzili się w siodle, ale nie rozumieją życia w społeczności opartej na wytwarzaniu dóbr. Nie znają się też na subtelniejszych umiejętnościach, jak czytanie czy pisanie.

Mutant: Istnieją trzy teorie na temat Mutacji w Świecie Lodu. Pierwsza mówi, że są one wynikiem wpływów tekritu, życia w ciemności, oraz nieznanymi czynnikami powodującymi Zimę, i cieszy się uznaniem większości naukowców. Druga, że są one dziełem Ciemności – do tej teorii skłania się Bractwo Słońca. Trzecia, że powoduje je planeta, by uchronić ludzi przed wyginięciem – w to wierzą zazwyczaj sami Mutanci. To sprawia, że często próbują pomagać ludziom, używając swoich niezwykłych mocy. Mutanci jako jedyni mogą wybrać Mistyczną Przeszłość.

Dziennikarz: No dobrze, gazety to rzadkość. Radio to utrata cennej elektryczności, ale czasem jedno i drugie da się znaleźć. Ty jesteś dziennikarzem – podróżujesz z miasta do miasta, wiernie opowiadając co zdarzyło się na świecie. Dziennikarzy obowiązuje absolutna wierność prawdzie i uczciwości.

Przywódca: Lider, polityk, głowa rodu. To do ciebie garną się społeczności, czy to dzięki twojemu charyzmie, inteligencji a czasem nawet zdolnością do płodzenia dzieci. Dobrego przywódcę poznać po tym, że w chwili próby nie boi się stanąć na wysokości zadania i osobiście zająć się problemem.

Handlarz: Wędrownie karawany są krwią utrzymującą świat przy życiu. Handlarze zajmują się przewozem towarów i ich wymianą na kryształki. Choć w gruncie rzeczy są zależni od Kartelu, to jednak powinni być uczciwi – nieuczciwy kupiec nie przetrwa długo.

Górniki: Pod powierzchnią ziemi ukryte są prawdziwe bogactwa. Górnicy w Świecie Lodu są bardzo różni – nieliczni korzystają z wielkich mechanicznych świrdrów, niektórzy pracują bez koszul, rąbiąc skałę kilofem. Jeszcze inni wędrują po świecie, polegając na swojej znajomości przyrody, by odnaleźć złoża żelaza, miedzi czy nawet tekritu.

Lekarz: Nawet Bractwo Słońca, podejrzliwie patrzące na wszelkich uczonych, nie ma nic przeciwko lekarzom. Oczywiście, nie wszyscy lekarze są wykształceni. Rolę medyka może pełnić czyjaś ciotka, znająca się na ziołowych naparach, a barbarzyńscy szamani wbrew pozorom znają się nieźle na opatrywaniu ran.

Jeśli masz już pomysł na postać, możemy zająć się jej statystykami.

1 . Rasa

Ten krok jest łatwy. W Świecie Lodu jedyną grywalną rasą inteligentną są ludzie, możesz więc bez problemu zapisać „człowiek” na karcie postaci. W trakcie przegód

możesz natknąć się na Trolle, Olbrzymy, Dzikusów czy Krozjahr, ale nie są to dobre rasy dla bohaterów.

2. Cechy

Bohaterowie Świata Lodu są ludźmi, i zaczynają z k4 w każdej cesze oraz 5 punktami na rozdysponowanie pomiędzy nimi. Podniesienie atrybutu o 1 kostkę kosztuje 1 punkt, i na wstępie cecha nie może przekroczyć k12.

Bohaterowie mają też 15 punktów do przydzielenia na umiejętności. Każdy punkt podnosi umiejętność o jedną kostkę, W Świecie Lodu istnieją wszystkie umiejętności z podręcznika podstawowego, jednak warto rozważyć wybór Żeglowania – większość akcji w settingu dzieje się na lądzie. Wszyscy ludzie mówią w zasadzie jednym językiem - esperanto.

Wylicz cechy drugorzędne: Tempo. Obronę, Charyzmę i Wytrzymałość, tak jak napisano w podręczniku podstawowym.

3. Zawady i Przewagi

Wybierz dwie Przewagi, jedną Poważną Wadę i dwie Drobne, tak jak napisano w podręczniku podstawowym. Jako że nie jest to świat fantasy, nie możesz wybrać pewnych Przewag.

Nieodpowiednie Przewagi to:

Zdolności nadnaturalne (wszystkie poza Mutantem). Mistrz Gry czasem może pozwolić na wybranie Dziwnej Nauki, jeśli ma ochotę na taką konwencję. Co za tym idzie, nie istnieją przewagi: Pomysłowy Dobromir, Odporny na moc, Wojownik Światła/Ciemności, Wybraniec, Mentalista, Czarodziej, Wyssanie duszy i Przypływ Mocy.

Bohater może wybrać przewagę Złota rączka, nawet jeśli nie ma Dziwnej Nauki. Wymaga one jednak Rangi Doświadczony.

4. Sprzęt

Bohater zaczyna z ekwiwalentem 500 kryształków, czyli 500\$. Może kupić w zasadzie wszystko z rozdziału o sprzęcie, jednak są pewne wyjątki.

Rzeczy jak lasery, blastery, pancerz wspomagany istnieją. Kosztują zazwyczaj 5 razy więcej, niż podano w tabeli.

5. Detale, detale

Wymyśl jak nazywa się twój bohater, skąd pochodzi i czym się trudni. Za chwilę wyruszy w podróż po świecie skutym lodem.

Zmienione zawady

Kiepski wzrok – choć na pewno przeciętny mieszkaniec miasta z trudem zdobędzie okulary, osoba, która wędruje od miasta do miasta na pewno natknie się na jakąś parę. Kiepski wzrok jest pomniejszą zawadą w Świecie Lodu.

Zobowiązanie – wielu bohaterów związanych jest przysięgą. Pamiętaj, że mogą być to przysięgi małżeńskie. Lekarze przysięgają leczyć rannych, nauczyciele – uczyć każdego, kto się do nich zwróci, zaś dziennikarze – mówić tylko prawdę.

Nowe Zawady

Samotność (pomniejsza)

Jesteś samotnym wilkiem, woląc spędzać czas samemu, niż w tłumie. Twoje mrukliwe usposobienie daje ci -1 do Charyzmy, a w grupie większej niż 5, masz karę -2 do wszelkich umiejętności wymagających skupienia czy finezji (więc nie do Walki czy Odwagi). Nie masz tej kary, gdy w zasięgu wzroku nie ma nikogo, kto by cię obserwował. Sam decydujesz czy 5 istot stosuje się do ludzi czy też do ludzi ORAZ zwierząt.

Dzikus (większa)

Jesteś na skraju zezwierzęcenia. Ślinisz się gdy mówisz, warczysz na wrogów i preferujesz proste rozwiązania siłowe. Nie tylko masz zawadę Niezdara, i -2 do Charyzmy, ale masz problemy z logicznym myśleniem. Nie rzucasz dziką kostką przy testach Sprytu i umiejętności związanych z myśleniem abstrakcyjnym. Możesz być całkiem niegłupi, ale gdzieś tam coś po prostu nie chce zaskoczyć. Jako plusik, masz premię +2 do testów Zastraszania i Przetrwania.

Podopieczny (większa)

Może to twoja żona, może syn, może przygłupi kuzyn, najlepszy przyjaciel z dzieciństwa, może niezbyt bystry pies czy nawet grupka kilku dziesięcioletnich uczniów. Towarzyszy ci statysta (Nowicjusz), który ma wyjątkowe skłonności do pakowania się w kłopoty. Jeśli zginie, wpadasz w depresję, mając -2 do wszystkich testów, dopóki nie wykupisz tej Zawady lub nie znajdziesz substytutu (nowej żony, nowego syna...). Wtedy też możesz zmienić zawadę na inną, większą (na przykład Świr czy Krwiożerczy).

Posiadanie drugiej pary rąk może wydawać się fajne, ale podopieczny to statysta, nie otrzymuje ran i bardzo łatwo może zginąć. Z drugiej strony, rozwija poziomy wraz z tobą, i możesz go promować do Dzikiej Karty wykupując przewagę Pomagier, dostępną – tylko jeśli masz podopiecznego – już na poziomie Doświadczony.

Widoczna mutacja (większa)

Widać po tobie że jesteś mutantem. Dokładna natura tej zawady zależy od posiadanych przez ciebie mocy, ale, o ile się nie maskujesz – bardzo dokładnie – ponosisz karę -2 do Charyzmy, i przyciągasz uwagę Bractwa Słońca.

Odmrożeniec (większa)

Z jakichś powodów, niekoniecznie odmrożeń (może na przykład przebytej choroby), straciłeś czucie w znacznej części ciała. Na ogół jesteś Niezdara, masz karę -1 do Charyzmy (może wyglądasz niefajnie, może masz niezbyt elastyczne mięśnie

twarzy), no i cierpisz oczywiste skutki, np. trudno ci pisać na maszynie czy sprawdzać temperaturę mleka... Dodaj za to +1 do Wytrzymałości. Nie czujesz bólu aż tak bardzo jak inni.

Nowe Przewagi:

Pochodzenie

Zimnolub

Wymagania: Nowicjusz, Wigor k6

Zimnoluby od kilkuset lat cieszą się z długich i mroźnych zim. Niektórzy hartują swoje dzieci, latem pozwalając im biegać w lekkich ubraniach, a zimą jedynie w kurtce i spodniach. Niektóre padają, ale czasem hartowanie faktycznie działa. Masz +2 do testów Wigoru przy znoszeniu zimna.

Zahartowany

Wymagania: Doświadczony, Zimnolub.

Lubisz zimno? Na pewno. Przeszedłeś swoje, i zahartowałeś się na tyle mocno, że możesz nosić mniej futer i płaszczy. Masz +4 do testów Wigoru przy znoszeniu zimna.

Przewagi bojowe

Chodźcie i weźcie mnie!

Wymagania: Doświadczony, Walka k8

Gdy atakują cię hordy barbarzyńców, ty tylko uśmiechasz się. Wrogowie nie mają przewagi za wspólne działanie (Wielu na Jednego), gdy cię atakują.

Łowca potworów

Wymagania: Doświadczony, Walka lub Strzelanie k8

Rozmiar nie ma znaczenia. No, przynajmniej w walce z nieлюдźmi. Gdy walczysz z potworami jak Trolle, Olbrzymy, czy Ogry, dodaj ich (rozmiar -1) do testów ataku przeciwko nim. Kumuluje się to z premią z przewagi Zabójca gigantów.

Przewagi przywódcze

Rodzinka

Wymagania: Doświadczony, Bacność!, Trzymać szyk!, Duch k8

Dziś nikt normalny nie powie, że z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciu. Ty znasz swoją rodzinę, jej słabe i silne strony, zżyłeś się z nimi, a oni z tobą. Gdy dowodzisz rodziną, wszyscy statyści są uważani za Dzikie Karty, nie gromadzą jednak ran. Za to, jeśli zginą, po walce przetestuj ich Wigor+2 (z dziką kostką). Udany test oznacza, że

żyją. Za rodzinę uważa się każdego, komu możesz zaufać, niezależnie od powiązań genetyczno-mażeńskich.

Przewagi mocy

Ewoluuuj lub giń

Wymagania: Heroiczny, Mistyczna przeszłość (Mutant), co najmniej 3 moce.

Okej, chyba tak działają mutacje. Jesteś już pewien, że zrozumiałeś ogólne zasady bycia mutantem. Natychmiast zyskujesz umiejętność Metamutant, na poziomie najwyższej swojej zdolności mutagennej. Stosujesz ją zamiast dowolnej innej zdolności używanej do kontrolowania swych mocy.

Przewagi zawodowe

Artysta

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k6, Duch k6, Perswazja k8

Jesteś artystą, muzykiem, aktorem czy tancerzem. Możesz zarabiać kryształki wykonując ten fach. Ludzie cię lubią, i masz premię +1 do Charyzmy, możesz też zarabiać pieniądze – k6 kryształków za 10 osób wśród publiczności za godzinę występu.

Barbarzyńca

Wymagania: Nowicjusz, Wigor k6, Siła k8, Przetrwanie k8

Wychowałeś się poza miastem i znasz lepiej odmienne środowiska. Nawet jeśli nie umiesz czytać i pisać, to i tak dasz sobie radę z dala od cywilizacji. Otrzymujesz premię +2 do testów Tropienia i Przetrwania, jesz też dwa razy mniej niż przeciętny człowiek.

Dziennikarz

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k6, Perswazja k8, Wypytywanie k8, Wyszukiwanie k6

Jesteś łowcą informacji, reporterem, dziennikarzem. Znasz się na zdobywaniu ich nawet od najbardziej odpornych ludzi. Zyskujesz premię +2 do Wypytywania i Wyszukiwania. Dziennikarze cieszą się nietykalnością; nie można ich uwięzić ani zabić za głoszenie prawdy o czyichś działaniach. Władze, które chciałyby to zrobić, szybko zyskują bardzo złą opinię. Można ich za to wygnać, czy obić albo zaaresztować za popełnianie normalnych przestępstw. Większość Dziennikarzy ma zobowiązanie – przyrzeka mówić tylko prawdę.

Kapłan Słońca

Wymagania: Nowicjusz, Duch k6, Wigor k8, Wiedza (religia) k6.

Bohater jest kapłanem słońca, i ma prawa i przywileje należne członkom Bractwa. Mężczyźni otrzymują premię +2 do testów Przetrwania, kobiety zaś +2 do testów

Perswazji. Co więcej, obie płcie mają premię +2 do testów opierania się efektom Mutantów.

Kombinator

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Spostrzegawczość k8

Znasz się na znajdowaniu cennych rzeczy w ruinach. Niezależnie od wyniku testu Spostrzegawczości, zawsze po próbie przeszukiwania ruin znajdziesz coś cennego. Innymi słowy – inni bohaterowie drobiazgowo przeszukują pomieszczenie, ty wiesz gdzie co jest. Masz premię +2 do testów Spostrzegawczości wykonywanych w ruinach, - nie tylko przy szukaniu.

Nomada

Wymagania: Nowicjusz, Jeździectwo k8, Przetrwanie k8

Urodziłeś się w siodle. A jeśli nie było to ginekologicznie możliwe, to w każdym razie jesteś jednym z najlepszych jeźdźców świata. Zyskujesz premię +2 do testów Jeździectwa, możesz też przekazywać swoje sztony rumakowi. Jeździectwo nie ogranicza już twojej umiejętności Walki. Tempo twojego wierzchowca zwiększa się o 2 cale.

Mój koń

Wymagania: Heros, Jeździectwo k10, Nomada, Władca Zwierząt

Więź z twoim rumakiem, połączona z twoimi umiejętnościami jeździeckimi tworzy niezwykłą mieszankę. Twój koń jest od tej pory uważany za Figurę. Jego Spryt rośnie do k8 (choć nadal jest zwierzęcy), dostaje też własne fuksy i odnosi rany jak Figura. Jeśli koń zginie, musisz wybrać tą przewagę ponownie, by zyskać nowego.

Stróż prawa

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8, Strzelanie k6, Wiedza (prawo) k4.

Bohater ma jurysdykcję i uprawnienia stróża prawa na dość dużym obszarze – większość cywilizowanych miast uznaje prawo do kontynuowania pościgu. Może nosić broń, i dokonywać aresztowań. Dodaje też +2 do testów Zastraszania i Badań.

Nauczyciel

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, co najmniej 3 dziedziny wiedzy na k6

Nauczyciel umie wyjaśnić najtrudniejsze zasady, prawa i historie rządzące tym światem. Każdy bohater w drużynie zyskuje premię +2 do testów Wiedzy Ogólnej, zaś sam nauczyciel może zastąpić wszelkie testy wiedzy rzutem na Spryt.

Mechanika:

Zimno wszędzie, chłodno wszędzie

Powtórzmy sobie zasady zimna, przy okazji przeliczając je na ludzkie temperatury. Po każdych 4 godzinach spędzonych poniżej 0 stopni Celsjusza, bohater wykonuje test wigoru. Porażka oznacza że traci jeden poziom Wyczerpania. Za każde 10 stopni poniżej zera, bohater ponosi karę -1 do testu. Jeśli bohater ubiera się rozsądnie (jak na jesień, zwykłą zimę – kurtka, spodnie), nie stosuje kar do testów. Normalny ubiór – norma zimą w świecie Lodu – zapewnia +2 do testu, czasem więcej. Bohater odzyskuje poziom Wyczerpania po półgodziny odpoczynku.

To podstawowe reguły dotyczące zimna. Oto reguły nieco bardziej zaawansowane:

Po lodowisku

Dla prostoty, większość ludzi może spokojnie spacerować po ok. 10 centymetrowej warstwie lodu. Jeśli jest akurat dość ciepło, jeśli lód jest spękany, jeśli ktoś rzucił granatem w zamrożoną tafłę lodu istnieje szansa że osoby w obszarze dużego szablonu wybuchu wpadną do lodowatej wody. Pociągnij wtedy kartę – błotka oznacza że lód się rozwalił. Oczywiście, mamy wtedy klasyczny problem szoku termicznego.

Szok termiczny

Szok termiczny ma miejsce wtedy, gdy bohater nagle znajduje się w warunkach ekstremalnego zimna. Ktoś wyrzuci go z transportowca, wpadnie do lodowatej wody itp. Pierwszy rzut na Wigor wykonujesz więc od razu, następny nie co cztery godziny, a co godzinę.

Śnieżna ślepota

Czasem światło słońca odbite od śniegu czy lodu może uszkodzić wzrok. Jeśli bohater nie stosuje środków ochronnych, co cztery godziny testuj jego Spryt. Dwie porażki w ciągu jednego dnia oznaczają, że bohater nabawił się ślepoty i przez 6 dni nabywa zawadę Kiepski Wzrok. Jeśli jedna z tych dwóch porażek była krytyczna, oznacza to, że bohater zyskuje zawadę na stałe.

Gorączka kabinowa

Czasem zdarza się, że jesteś odcięty od świata, podczas gdy na zewnątrz szaleje wichura. Gdy jesteś sam, albo co gorsza z kilkoma ludźmi działającymi ci na nerwy, może ci nieco odbić. Za każdy taki tydzień przetestuj Ducha. Porażka oznacza, że masz minus 2 do następnych testów (kumulatywnie). Gdy odniesiesz trzy porażki, zaczynasz zdradzać pewne objawy schizofrenii – wprowadź Ducha się zeruje (nie masz kar do następnych testów), ale zyskujesz określoną przez MG zawadę umysłową – zazwyczaj Fobię czy Świra. Na szczęście, o ile nie wyrzuciłeś w żadnym z tych trzech testów krytycznej porażki, nie jest to stałe szaleństwo i da się je wyleczyć bez specjalnej terapii – wystarczy zrozumienie ze strony najbliższych, spacer po otwartej przestrzeni, i nieco później kontakt ze społeczeństwem. Po miesiącu „normalnego

życia” zawada znika. Jeśli wyrzuciłeś jedną krytyczną porażkę, coś, przykro mi. Zawadę nabywasz na stałe.

O Mutantach

„Dobra, to usłyszysz prostą wersję dla debili. Każdy z nas, każda żywa istota, ma w komórkach poza DNA także takie małe cosie... midi... mito..., no, małe cosie. One hm, tak jakby przetwarzają energię, to co jemy, wdychamy i takie tam. Podobno to druga najwydajniejsza elektrownia w naturze... Dobra, miało być krótko. Otóż te cosie, nie tylko przetwarzają energię, ale wewnątrz mają inne, mniejsze cosie, które ją magazynują, na ciężkie czasy.

My, mutanci, też mamy takie cosie. Ale my dla odróżnienia od innych istot mamy też inne cosie w tym rdzeniu, w kręgosłupie. Te dodatkowe komórki tak jakby pozwalają nam uaktywniać nasze cosie i ciągnąć energię, która ma być zmagazynowana na później. Łapiesz?

Dobra, to brzmi dość wiarygodnie. To teraz zaczynają się czary mary. Wierzysz w biopola? Bo wiem że większość jajogłowych nie wierzy. No, biopole, że niby wszystko co żyje wytwarza bioenergię i my możemy mając odpowiednie wahadełka i kryształy z biopola korzystać.

Oczywiście że nieprawda. Ale popatrz, gdzie zaczyna się i kończy żywa istota? Skóra? A co z wydychanym powietrzem? Tam też jest cząstka ciebie. Więc, nie wiem do końca jak, ale chyba nie przez biopole, mutant może czerpać z tych małych cosiów u innych. Nie, nie wierz w telepatię... znaczy wierz, bo się zdarzają i takie Dziwaki... Ale najlepsze wytłumaczenie to słyszałem od jednego profesorka. Mówił, że u dżdżownic na przykład, jak rozetniemy jedną na pół, to jedna połowa będzie czuła to co pierwsza przez kilka minut. I tak jest chyba z tymi komórkowymi mitoczymstami, bo pochodzą od jednej, pierwotnej komórki.

Dobra, to jest teoria. Co to oznacza w praktyce? Masz energię w sobie, i możesz z niej korzystać. Kiedy się skończy, będziesz padnięty. Potem, pobierasz ją z otoczenia. Czy zabijasz innych? Jeśli chcesz. Kilka mutacji polega właśnie na wysączeniu energii z istot żywych. W miastach, niezależnie czy lubią mutantów czy nie, to ogólnie, bardzo zły pomysł, ale oczywiście każdy mutant stara się wyewoluować takie mutacje, dla samoobrony. Poza tym, mutacja ofensywna nie jest według mnie tak groźna jak blaster.

W każdym razie, nie musisz się przejmować wyczerpaniem swoich komórek – ładujesz się cały czas, oddychając, jedząc czy pijąc. W sytuacjach krytycznych, podświadomie będziesz pobierał energię od najbliższych istot żywych – nawet od porostów czy robaków. Przechadzka po łące naładuje cię tak samo dobrze jak pęto kielbasy.

Fajnie, nie? Oczywiście, dla wielu ludzików mutacje to zło. Nauka to zło, bo naukowcy twierdzą że Słońce nie jest Bogiem a kulą gazu. Podróże to zło, bo człowiek wystawia się na pokusy Trolli. I mutacje to zło, bo ludzie nie zasłużyli na te zdolności, a nawet mogli zawrzeć pakt z Ciemnością. Wiesz ile razy to słyszałem?”

- *Franco Lerti, Mutant z Sumani*

To, co opisał Franco, w miarę dobrze oddaje stan wiedzy o mutantach i mutacjach. Mutacje dają ludziom moc korzystania z zasadniczo nieprzebranego źródła wewnętrznej energii, co pozwala im na dokonywanie nadludzkich czynów. Co więcej, mogą też wykorzystywać energie innych istot, by wpływać na nie swoimi mocami.

W mechanice gry mutanci zasadniczo korzystają z zasad Super Mocy opisanych w podręczniku podstawowym. To jest, każda moc ma przypisaną *zdolność mutagenną* – umiejętność odpowiadającą za korzystanie tylko i wyłącznie z tej mocy. Bohater chcący być mutantem zaczyna z 1 mocą i 10 punktami mocy, co można zwiększyć wyłącznie przez wybranie odpowiednich przewag.

Moce mutantów nie mają porażek, ale mają coś innego – Znamienia, skutki uboczne. Pokazują one po prostu że jesteś mutantem, nawet jeśli nie masz odpowiedniej zawady. Większość mutantów ukrywa te znamienia, dość słusznie. Przykładowe Znamienia opisane są w bajerach poniżej, nic nie stoi na przeszkodzie by gracz sam wymyślił swoje.

Oto moce i bajery dostępne mutantom. W nawiasie dodano zmiany w mechanice mocy:

Pancerz – skóra mutantą twardnieje. Znamię: Przybiera też inną barwę.

Mowa Zwierząt – mutant manipuluje metachondriami, warunkując zwierzę. Wygląda to tak, jakby nagle zostało sparaliżowane.

Wybuch (działa jedynie na istoty żywe w polu rażenia, nie niszczy np. pojazdów czy budynków) – mutant wysącza energię istot żywych w polu... Znamię: Oddaje jej nadmiar lśniąć dość silnym światłem. Przez dłuższy czas jego skóra jest naelektryzowana.

Pocisk (działa jedynie na istoty żywe, nie na przedmioty) – mutant wysącza energię celu. Znamię: przez kilka minut jest bardzo pobudzony, a jego skóra jest naelektryzowana.

Podkręcenie/przykręcenie – mutant mobilizuje metachondria celu lub siebie, ładując swoją energię lub osłabiając wroga. Znamię: Zależy od cechy – siła powoduje rozrost mięśni, wigor potężne płuca itp.

Ochrona przed żywiołami – mutant lekko przekształca DNA swoje lub celu, sprawiając że na krótko wyrasta im skrzela, kostny pancerz czy zamierają ośrodki bólu. Znamię – są to bardzo widoczne mutacje.

Przerażenie (wymaga rangi doświadczony) – jedna z niewielu mutacji działających bezpośrednio na umysły. Mutant mobilizuje hormony w celu tak, by wywołać reakcję lękową.

Leczenie (zasięg jest równy kostce Wigoru) – ta moc jest powodem, dla którego mutanci są tolerowani przez Barbarzyńców Hordy. Mutant przyspiesza naturalną

regenerację organizmu. Znamię: Zaleczone rany będą zawsze nieco odmiennie wyglądać.

Niewidzialność (wymaga rangi Weteran, nie działa względem elektroniki) – Jesteś jak najbardziej widoczny. Po prostu ludzie, którzy cię widzą, zapominają że cię spostrzegli. Sukces oznaczają, że kto cię zobaczy, pamięta że „coś tam było”, co może przestrzec osoby znajdujące się na rzeczy Przebicie oznacza, że nikt nie pamięta, że cię widział. Znamię: Gdy niewidzialność się kończy, jesteś zdezorientowany. Wpływanie na wiele różnych istot żywych sprawia, że jesteś Rozproszony.

Władca marionetek (wymaga rangi Heros) – to chyba mistrzowskie opanowanie telekinezy i telepatii. Kontrolujesz większość skurczy mięśni ofiary. Tutaj warto zauważyć, że ofiara nie może korzystać ze swoich umiejętności opartych o Ducha i Spryt. Możesz bez problemu korzystać ze zdolności Walki, po prostu pobudzając wrodzone reakcje. Znamię: Widać, że wykonujesz ruchy podobne do tych u lalkarza manipulującego kukiełką.

Przyspieszenie (tylko na siebie, do osiągnięcia rangi Herosa) – pobudzasz adrenalinę i wigor celu. Znamię: Energia rozładowuje się w małych wyładowaniach elektrycznych.

Zmiana kształtu (specjalne) – to nie jest Zmiana Kształtu, a Pożyczanie. Mutant najpierw musi zlokalizować zwierzę, którego pragnie dojeżdżać, następnie ułożyć się wygodnie do snu. Nie może tak kompletnie kontrolować na raz dwóch ciał, więc usypia swoje własne. Zwierzę jest pod całkowitą kontrolą mutantu.

Znajomość Języka – w teorii taka moc mogłaby istnieć, jednak wszyscy ludzie mówią esperanto, olbrzymy także, stąd też nikt nie postarałby się o jej wyewoluowanie. Jeśli chcesz użyć bajerów mutantów w innym settingu, dodaj ją do listy mutacji, zwiększając jej wymagania do rangi Doświadczony.

Szybkość (tylko na siebie do osiągnięcia rangi Doświadczony) – pobudzasz adrenalinę i usuwasz kwas mlekowy z mięśni. Znamię – pocisz się straszliwie.

Oszołomienie – ta moc również oparta jest o wysysanie energii. Znamię: Oddychasz o wiele ciężiej.

Zombie (wymaga rangi Legendarny oraz całkowitego braku chęci kontynuowania własnej egzystencji w granicach cywilizacji) – w teorii nawet kiełbasa w sklepie zawiera sporo żywej tkanki, prawda? Różnica między śmiercią kliniczną a śmiercią realną jest... przynajmniej dla mutantu posiadającego tę moc dość niewielka. Podobnie jak w wypadku mocy Marionetka, bohater kontroluje odruchy ciała, wykorzystując wyższe umiejętności walki – swoje lub zmarłego. Trup musi być świeży, tknięty tylko lekkim rozkładem (zimną tydzień od zgonu, latem trzy dni). Bohater może kontrolować tylko trzech zombie na raz.

Kilka nowych mocy

Termowizja

Ranga: Nowicjusz

Punkty Mocy: 1

Zasięg: Osobisty

Czas trwania: 1 minuta (1/minutę)

Bajery: Bohater przestawia DNA swoich oczu. Oczy kota, bohater smakuje powietrze językiem jak wąż.

Bohater używający tej mocy widzi w ciemności, widzi bez żadnego źródła światła, lub też widzi źródła ciepła – do wyboru gracza.

Skok

Ranga: Nowicjusz

Punkty Mocy: 3

Zasięg: Osobisty

Czas trwania: 3 (1/rd)

Bajery: Przyływ adrenaliny, przebudowa nóg w nogi królika.

Bohater wykonuje wielkie skoki, w rundzie mogąc skoczyć nawet cał.

Paraliż

Ranga: Weteran

Punkty Mocy: 5

Zasięg: Wigor

Trwanie: 3 (1/rundę)

Bohater wprawia centralny system nerwowy przeciwnika w stan paraliżu. Jeśli nie odeprze ataku udanym rzutem na Wigor, przez cały czas działania mocy nie może się ruszyć.

Kontakt umysłowy

Ranga: Legenda

Punkty Mocy: 8

Zasięg: Wigor x 2

Czas Trwania 1 (1/rundę), nie wszystkie efekty mają czas trwania

Bajery: Pełna koncentracja, zrozumienie działania mózgu.

Znamie – niektórzy przysięgają, że widzą kręgi światła wokół głowy mutantów.

Mózg jest zagadką nawet dla mutantów. Bohater używający tej mocy może skontaktować się z umysłem drugiej żywej istoty posiadającej centralny układ nerwowy. Ta może się mu opierać, lub przyjąć go z otwartymi ramionami. Jeśli się opiera, bohater musi pobić ofiarę w spornym teście Ducha vs zdolność mutagenna Kontaktu. Porażka oznacza że bohater nigdy nie może dokonać kontaktu umysłowego z tą samą osobą, krytyczna porażka, utratę przytomności, tak jakby otrzymał niezabójcze rany. Jeśli celem mocy jest Mutant

Jeśli mutant próbujący wejść do umysłu istoty pokona ją w teście, może dokonać jednej z następujących rzeczy:

- Poznać jej możliwości. Gracz uzyskuje wiedzę na temat podstawowych współczynników postaci. Działa natychmiast.
- Poznać powierzchowne myśli – o czym mniej więcej postać myśli w tej chwili. To bardziej wyczuwanie emocji niż czytanie w myślach, ale jest skuteczne. Działa natychmiast.
- Poznać aberracje – to raczej dla świętych. Jeśli mutant posiada Wiedzę (psychologia) lub zbliżoną, może dowiedzieć się o wszystkich umysłowych zawodach postaci, oraz na stałe zyskać premię +3 przy testach tej umiejętności przy późniejszym ich leczeniu. Bohater dowiaduje się też, choć bardzo ogólnikowo, co może być źródłem tych zawod. Przykładowo, przy osobie posiadającej ofidofobię czyli strach przed węzami, bohater będzie wiedział, że pies ofiary został śmiertelnie ukąszony przez żmiję, gdy cel mocy był małym dzieckiem. Działa natychmiast.
- Zapożyczyć jeden zmysł celu, także taki nie istniejący u człowieka. Może widzieć oczami celu, słyszeć uszami, czuć nosem psa czy używać radaru nietoperza. Zmysł jest dzielony, tak bohater jak i cel widzą czy słyszą dokładnie to samo.
- Wywołać prostą emocję – strach, nienawiść, ciekawość czy dobry nastrój.

Jeśli ofiara się nie sprzeciwia, lub bohater uzyska przebicie, może dokonać wszystkiego powyżej, plus:

- Nawiązać rozmowę telepatyczną, bez użycia słów, także ze zwierzęciem. Zwierzę, oczywiście nie będzie potrafiło opisać wielu rzeczy, jednak da się z nim pogadać.
- Poznać głębsze myśli – plany, zamierzenia czy aspiracje, jednak tylko te bardzo kluczowe. Przykładowo, oficer z Kanto chcący awansować będzie o tym myślał w zasadzie tylko w pracy lub po służbie, podlizując się przełożonym, nie na polowaniu czy przegrywając bitwę. (działa natychmiast)
- Poznać wspomnienia – bohater przyswaja sobie jedno wspomnienie z życia ofiary. (działa natychmiast)
- Przelew umiejętności: Jeśli ofiara ma jakąś umiejętność na poziomie k12 lub wyższym, bohater może na jeden dzień zyskać ją na poziomie k6.
- Hipnotyczna sugestia: W tym wypadku ofiara nie dowie się, że ktoś wszedł w jej umysł, to użycie jest zresztą dozwolone jedynie dla łotrów, i nie względem BG. Łotr próbuje nakłonić ofiarę do jakichś czynów, maskując swoje idee jako podszepty psychiki. Wielokrotne użycie tej mocy na jakimś celu doprowadzi go w końcu do obłądu.

Tworzenie nowych mocy

Tutaj widać chyba o co chodzi z mutantami. Nie są tak do końca komiksowymi superbohaterami czy telepatami. Jeśli posiadają jakieś moce, to wpływają one jedynie na istoty żywe, więc możesz zapomnieć o telekinezie czy rozniecaniu ognia umysłem. Mutanci nie wpływają też na pogodę, nie mogą wywoływać burz czy trzęsień ziemi. Mogą na przykład za to wykształcać (najpierw u siebie, potem, na wyższych rangach u innych) nowe organy, chodzić po ścianach, czy zmieniać kolor jak kameleon. Moce wpływające na umysł są trudniejsze niż inne. Możesz na przykład stworzyć moc typu „To ja, koźlątka, wasza mama”, gdzie próbujesz wywołać w umysłach innych przekonanie że jesteś faktycznie tym, za kogo się podajesz. Nie byłby to jednak permanentny efekt, wymagałby wysokiej rangi (co najmniej weteran), i nie mógłbyś tak oszukać osób o znacznej więzi z udawaną istotą (czyli na przykład właśnie dzieci). Warto też zauważyć, że, no cóż, nie są to w gruncie rzeczy moce magiczne. Mają pseudonaukowe wytłumaczenie, i generalnie to sztuczki biochemii a nie fizyki czy magii.

Dziwna Nauka – dlaczego nie?

Tak wiele spośród pomysłów na postać jest związanych z nauką i techniką, tak często podkreślam istnienie naukowców i niezwykłych wynalazków na Taerze, że aż dziwne wydaje się nie istnienie szalonych naukowców w tym settingu.

Nie istnieją, ponieważ, choć nauka w Świecie Lodu nie jest realistyczna, to jednak nie jest „szalona”. Istnieją blastery, pancerze wspomagane, sztuczna inteligencja, jednak da się je w miarę naukowo wyjaśnić i powielić. Nie ma tu teleportacji czy kontroli umysłu (no, w zasadzie jest, dla mutantów). Naukowcy powinni być trochę bardziej realistyczni – nie jednak ma powodu dla którego fizyk w grze nie miałby też być dobrym biologiem.

Zatem blastery, transportowce, ogniwa wodorowe czy reaktory tekniowe nie są generalnie wytworami Dzwiny nauki, a w miarę normalną technologią.

To skąd tekni?

Możecie przecież odpowiedzieć, że istnieją już mutanci, ewidentnie niszczący prawa nauki. Ci jednak również powinni robić wrażenie wiarygodnych. Co do tekni, to jest to deska ratunku tak dla mnie, jak i dla tych wszystkich MG, którzy się nie znają na fizyce. Coś jest bardzo wytrzymałe? To stop żelaza i tekni, tekstal! Coś jest elastyczne, ale zarazem odporne? To tekniowe polimery! Tutaj grasuje koń zięjący ogniem? Zapewne ktoś zmutował go napromieniowanym tekniem. Tekni nie jest źródłem szalonej nauki, jest usprawiedliwieniem dla wszystkiego, czego nie wiemy. Oglądałeś Smallville? To tekni jest takim kryptonitem, tylko niebieskim.

A jeśli nie?

A jeśli chcesz, bez problemu możesz wprowadzić elementy szalonej nauki. Pamiętaj jednak, z definicji takich wynalazków nie da się powielić.

Historia i opis świata

Poniższe informacje przeznaczone są tylko dla Mistrzów Gry, i mają za zadanie zainspirować ich do stworzenia przygód rozgrywających się na Świecie Lodu

Ponad pięćset lat temu, planeta Alkor II została skolonizowana przez przybyszy z odległej Ziemi. Była rajem – światem o łagodnym, ciepłym klimacie, gdzie plony można było zbierać przez cały rok. Ziemi było w bród, ale to, co najbardziej poruszyło kolonistów to nieznana substancja, która miała potencjał do stania się tekniem. Dziwne, na wpół organiczne polimery, mogące przewodzić elektryczność, o niezbyt stałej masie. Poddane zimnu, nieodwracalnie krystalizują się w tekni.

Nie tylko ludzie interesował tekni. Alkor dostrzegła rasa Mandiasków – których dziesiątki ras inteligentnych we wszechświecie nazywali Pożeraczami Planet. Mandiaskowie podróżują ze świata na świat, pożerając ich zasoby, wydobywając cenne minerały i życie rozumne. Zaczęli od zmian osi Alkoru, zmieniając planetę w zimne piekło, a następnie wysyłając swoiste androidy, inteligentne istoty z kryształowymi komputerami w miejsce mózgów i serc – Krozjahr. Zimno zmienia ogromne złoża semiorganicznych kryształów w martwy tekni, ludzie wymierają, zaś Mandiaskowie, którym mróz nie szkodzi, wydobywają tekni i zabierają cenną wodę, drewno i powietrze na swoje statki. Taki przynajmniej mieli plan. Konfederacja Terrańska mogła jednak im się sprzeciwić. Nie zrobiła tego.

Gdy ludzie w Układzie Słonecznym zdali sobie sprawę z celów Mandiasków, zamknęli Tunel Hiperprzestrzenny. Nic nie mogło wydostać się z układu słońca Alkoru, i koloniści zostali pozostawieni samym sobie. Zaczęli walczyć z najeźdźcami, i cudem udało im się zniszczyć statek-matkę obcych. Ci kosmici, którzy przeżyli (jest ich około kilkudziesięciu), wycofali się na powierzchnię planety, gdzie wydobywają złoża tekni na biegunach, planując budowę broni ostatecznej, zniszczenie ludzi na planecie, odbudowę statków i inwazję na Ziemię.

500 lat odizolowania wystarczyło, by ludzie zapomnieli o Ziemi, zapomnieli nazwy swej planety, i wielu ze zdobyczy technologii. Wydaje się, że ludzkość jest bezbronna w starciu z Krozjahr i Mandiaskami... ale jest nadzieja. Ludzie mają po swojej stronie potężnego sprzymierzeńca – planetę.

Zapomnij o teoriach Gai, to nie jest matka ziemia czy inne NewAge'owe głupoty. Te warstwy polimerycznych kryształów, które nie zamarły na śmierć są inteligentne, i żywe. I bardzo nie chcą umierać. Wiedzą też, że ludzie są, w jakiś dziwny sposób, inteligentni, i też nie lubią zimna. Stąd też, pomagają im w rozwoju – odpowiednio stymulowani ludzie zmieniają się w mutantów. (poprzednie próby dotyczyły mutacji istot o wielkiej sile i rozmiarach – jednak ci zdziczełi, zmieniając się w Gigantów i Trolle).

Mandiasków można pokonać. Jest na to kilka sposobów – BG mogą znaleźć statek kosmiczny, naprawić go, otworzyć wrota i ściągnąć Ziemian na Alkor. Mogą spróbować dostać się do szczątków statku-matki obcych, znaleźć ich technologię i ocieplić planetę. Mogą dokonać stymulacji umysłu planety, by odwrócić polaryzację

teknitu (no co? W Star Treku zawsze to działa), i ogrzać świat. Mogą rozwalić wszystkich obcych i dobrać się do ich baz.

I