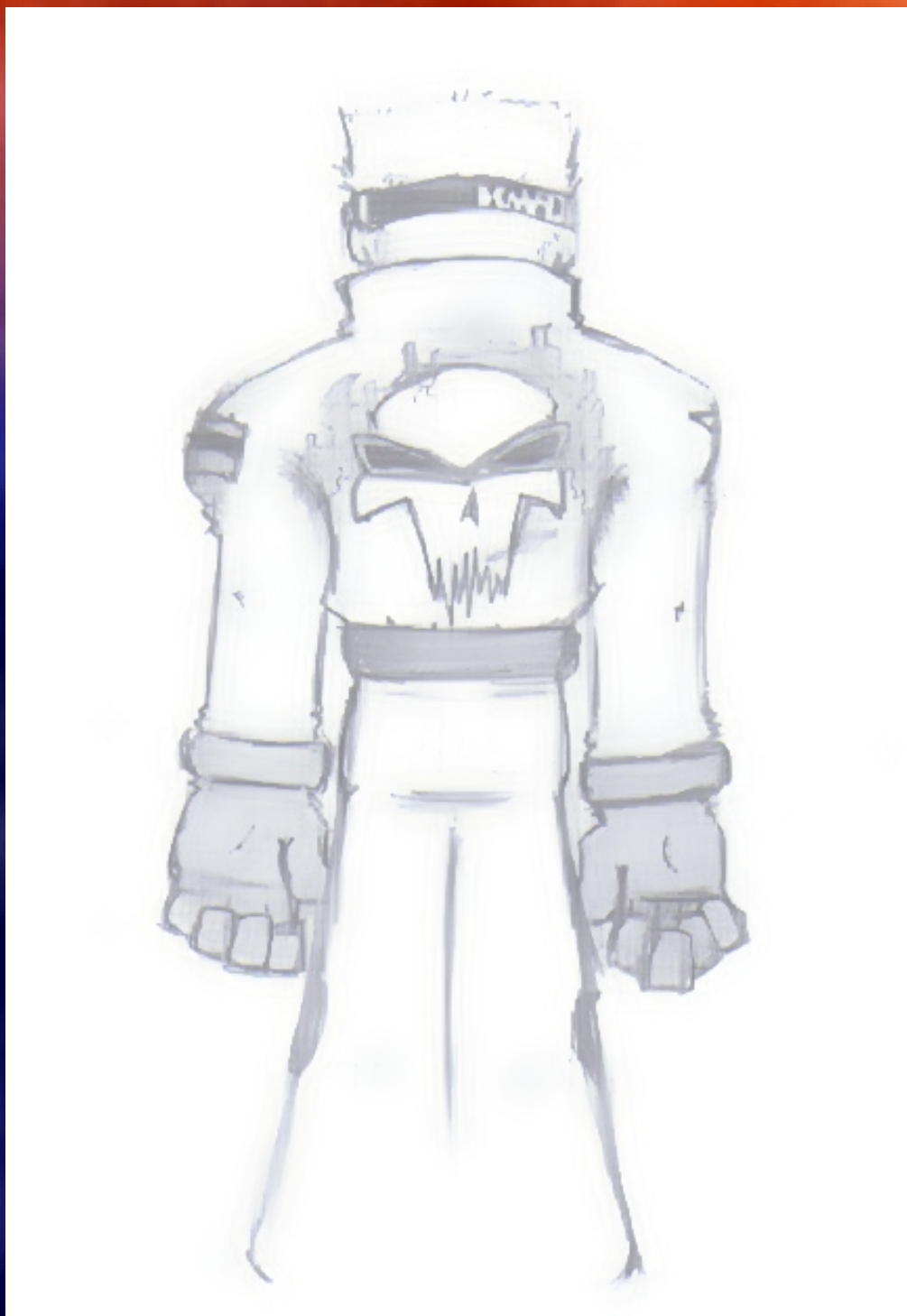


Nadejdą Ci, którzy widzieli prawdziwą naturę kusiciela



Odkupienie RPG

Spis Treści

1. Spis Treści

2. Wstęp do Świata

3. Podstawy mechaniki

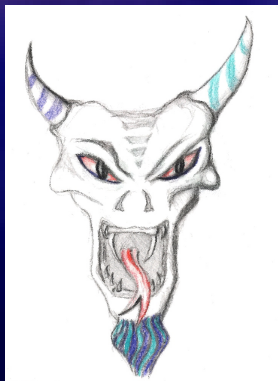
4. Odrodzenie

5. Tworzenie Postaci

W budowie:

6. Kościół

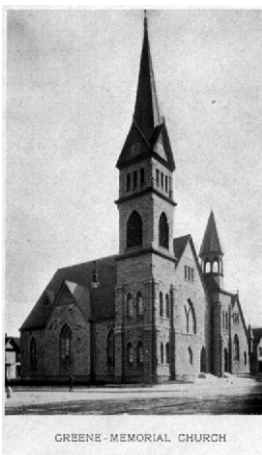
7. Wrogowie Kościoła



Ten system autorski został
specjalnie przygotowany
na Nibykonkurs Autorski,
Organizowany przez
forum

www.autorskie.fora.pl

Wstęp do świata



*„Słowa Kościoła
pochodzą od Boga”*

*Gdyby wszyscy
ludzie wierzyli w te
zapewnienia, świat byłby
teraz lepszym miejscem.
Od początku Kościół
walczył z problemami
które rzucano mu pod
nogi.*

*Po umocnieniu pozycji
stał się jedną z najbardziej
wpływowymi instytucji w
Europie.*

*Władcy, potęgą krajów
przemijała, tylko Kościół*

*Katolicki trwał niewzruszony na mocnej skale.
Praca Kościoła nie polegała wyłącznie na
nawracaniu zbłądzonych owieczek. Pracował także
by nas jak najlepiej chronić, Nas, stadko Pana
naszego przed Siewcą Zła, Pługawym Pomiotem –
Szatanem.*

*To jego najmocniej należy się wystrzegać. Także jego
sług.*

Odkupienie RPG dzieje się pozornie w naszym świecie. Wiele rzeczy jest podobnych, jednak są pewne istotne różnice. Po pierwsze przedstawiona tutaj wizja Kościoła Katolickiego bardzo różni się od realnego. Pragnę zauważyć, że nie miałem na celu obrazić odczuć osób wierzących. Jeśli jednak nadal ktoś uważa, że teksty tutaj umieszczone są nieodpowiednie, powinien przestać czytać ten system autorski.

Kościół w tym świecie jest znacznie potężniejszy. Władza służy mu nie tylko do nawracania ludzi, ale także by walczyć z tworamami ciemności, które tutaj przyjmują realny kształt.

Szatan ciągle próbuje zawładnąć naszymi duszami, wysyłając swoje sługi na ziemię. Z każdym dniem atakuje coraz silniej. Jednak Kościół nie jest bezbronny.

*Wyrzyj za okno, przejdź się do parku,
zjedz coś na mieście. Dotknij krzesła.
To twój świat; świat który znasz, lubisz, kochasz
lub nienawidzisz. Prawda.
I fałsz.*

*Zawsze tam gdzie nie patrzyłaś, coś się
działo. Tam gdzie kierowałaś wzrok, nie
dostrzegałaś walki. Trwała ona w gospodarce,
polityce, w mediach. Pozornie błahe wypowiedzi,*

*sprzeczkę dwóch kandydatów na prezydenta,
wiadomości o notowaniach na giełdzie. Nie
widziałaś jak trwa wojna o nasze dusze, o nasze
zbawienie.*

Rzeczywistość dla normalnych ludzi jest jedyną prawdą. Nie umieją spojrzeć głębiej na otaczający ich sprawy, nie widzą wpływów zła.

Kościół nie może podjąć zupełnie otwartej wojny ze Złem, bo czasy inkwizycji już dawno minęły. Czasy się zmieniły, nikt nie wierzy w magię ani w diabły. Z trudnością przychodzi im już sama wiara w Boga.

Obu stroną nie zależy na ujawnieniu całej prawdy. Zmniejszyłoby to znacznie ich wpływy. Wszędzie, więc trwa niewidoczna walka, zaś zwycięzca do tej pory nie został wyłoniony.

*Pan Ciemności bardzo nas nie lubi, chcesz
wszystkich pożreć i przetrawić. Gardzi nami,
wiesz? Jeśli chcesz wiedzieć czemu, spytaj się
Najwyższego.*

*Wiedziałaś że istnieje magia? Nie magia
świąt ani magia chwili. Mówię o tej, która zmusza
cię do postąpienia wbrew twojej woli, pokieruje cię
do zabicia rodziny, najbliższych. Niewiele potrafi
się jej przeciwstawić. Ona pochodzi od Pana Smoły
i Siarkę, bo on zna nasze słabości.*

*Mam nadzieję że dobrze ci tam, gdzie sam
mam nadzieję udam się niebawem. Idę na kolejną
misję.
„(...) Uchowaj nas od Złego i zaprowadź do żywota
wiecznego.”
Amen*

Przebacz mi, za to co Ci zrobiłem...

W grze Odrodzenie RPG gracie wcielają się w ludzi, którzy po popełnieniu poważniejszego zbrodni, dostają drugą szansę na zbawienie, prosto od samego Boga. Mogą wierzyć lub nie. Liczą się tak naprawdę skutki. Na szybką resocjalizację nikt nie liczy, ważne, aby walczyli w imię Boga. Wyruszają na krucjatę, podczas której mogą oczyścić się z grzechów, jeśli zaś zginą podczas...
Wtedy ich winy zostaną odkupione.

Mechanika I Odrodzenie

Mechanika

Odrodzenie RPG korzysta z mechaniki 3k20.

Zwykle testy opierają się na poniższych zasadach:

1. Określenie testowanego Współczynnika i Umiejętności.

2. Ustalenie Poziomu trudności testu.

Poziom trudności mówi o ile należy zmniejszyć współczynnik na czas testu.

Przykład:

Testowany współczynnik Bendera wynosi 13, zaś poziom trudności (PT) 4.

Na czas testu Bender posługuje się współczynnikiem o wartości 9.

3. Rzut 3k20

Aby Akcja się powiodła, na dwóch kościach musi zostać osiągnięty sukces. Sukces to wyrzucenie na jednej kości równo lub mniej niż wynosi testowany współczynnik

Jeżeli podczas testu na kości wypadnie 1 to bezwzględnie na PT to na tej kości mamy sukces (ale nadal potrzebujemy 2 do udanego testu). Przy wyrzuceniu 20 na jednej kości mamy porażkę bez względu na wysokość współczynnika lub umiejętności.

4. Użycie umiejętności

W przypadku, gdy bohater nie zda testu, może użyć umiejętności. Wartość umiejętności można odejmować od oczek na poszczególnych kostkach.

Przykład:

Bender przy testowaniu współczynnika o wartości 13 wyrzucił 19, 14, 14. Normalnie nie zdałby testu, jednak posiada umiejętność, która wykorzystywana jest w tego typu sytuacjach na 2. Tak, więc odejmuje od obu 14 po jednym „oczku” i osiąga 2 sukcesy, zdając jednocześnie test.

Jeżeli Bender nie posiadałby tej umiejętności, musiałby uzyskać aż **3 sukcesy**.

Odrodzenie

Gra polega na wcielaniu się ludzi, którzy służą Kościołowi Katolickiego. Ich obecna droga wynika z najróżniejszych zdarzeń lub postanowień.

Być może ktoś obiecał ci zwolnienie warunkowe, może pomogli ci w ucieczce z więzienia. Tak czy inaczej Bohater, przynajmniej z początku, służy Papieżowi. Ludzie rekrutowani są z różnych warstw.

Może byłeś świetnym złodziejem, któremu podwinęła się noga, może politykiem, którego zaczęło gryźć sumienie. Może po prostu zawsze byłeś chrześcijaninem, ale dopiero teraz zdałeś sobie sprawę jak powinno wyglądać twoje życie.

Takie osoby, pomimo że wstępują w szeregi zakonów specjalnych, nie są od razu pełnoprawnymi członkami. Czasami są wysyłani jako pierwsza grupa która ma w założeniach oberwać i po powrocie opowiedzieć kto z skąd strzelał.

Czasami ludzi z projektu „odkupienie” dołącza się do zwykłej grupy, częściej jednak tworzy się grupy straceńców, którzy uzyskują misję do wypełnienia, o trudności niemożliwej.

Poświęcenie dla sprawy ma dawać zabawienie, oczyszczenie. Właściwie rozmawiając z administracją, innymi grupami, czy też z księdzem, spowiednikiem, można odnieść wrażenie, że nikogo nie obchodzi zbawienie potępionego, krzyżowca. Chodzi o dobro całego stadka. Dopóki wykonujesz zadania, otrzymujesz przywileje w królestwie ziemskim, i cały czas liczysz, że ostatnia misja wystarczyła, że będziesz zbawiony.

Tworzenie postaci

W tym rozdziale dowiesz się jak tworzyć postać do Odrodzenia RPG.

Etap 1. Wybieranie Zakonu

Na tym Etapie wybierasz zakon w którym odebrałeś szkolenie i do którego jesteś przydzielony. Jeżeli rezygnujesz z wybrania cechy otrzymujesz +5000 lirów

Etap 2. Wybór Profesji

Na tym Etapie wybierasz jaką pracę będziesz wykonywał podczas misji. Jeżeli zrezygnujesz z cechy, otrzymujesz +2500 lirów

Etap 3. Losowanie współczynników

W tym etapie losujesz wartości swoich głównych współczynników. Za każdy punkt z którego zrezygnujesz, otrzymujesz 1000 lirów.

Etap 4. Dobieranie Umiejętności

Tutaj wybierasz umiejętności, w których postać będzie się posługiwała

Etap 5. Grzechy

Grzech to rodzaj propozycji, dzięki której ustalisz co zrobiłeś w przeszłości.

Etap 6. Formularz zamówień

W formularzu zamówisz cały sprzęt potrzebny na walkę z pomiotem szatana.



Zakon Św. Jerzego

Percepcji +1

Legenda o zabiciu smoka przez św. Jerzego jest oczywiście prawdą. Gad był pomiotem ciemności zaś Jerzy jak rycerz który palił się do czynów, ubił sługę szatana. O całym zdarzeniu opowiedział jedynie swemu spowiednikowi, który spisał w jaki sposób nieskazitelny rycerz pobił smoka. A następnie sprzedał rękopis.

Po wielu latach, księga (każdy posiadacz coś dopisywał do rękopisu) dotarła do stolicy apostolskiej. Oczywiście długo sprawdzano dzieło, a kiedy potwierdzono jego prawdziwość, wyszkolono na jej postawie braci łowców.

Oni to później założyli ww. zakon by oddać się w pełni walce z wszelkimi bestiami, w czym są mistrzami.

Cechy: (Wybierz jedną z nich)

„Tylko Ty i Ja”

Bohater nigdy nie musi testować moralności, kiedy potwory mają przewagę liczebną. Każdy test jest zdany automatycznie.

Jeżeli Mg ma wątpliwości, niech uważa że bohater w powyższej sytuacji ma +4 do moralności na czas testu.

„Wyczulony zmysł”

BG nigdy nie cierpi kar do czujności jeżeli zmysł który wybrał jest właśnie używany. Jeżeli wybrał wzrok lub słuch, może dodać do um. nasłuchiwanie / wypatrywanie +2.

„Już go kroilem”

Za każdym razem gdy stosujesz jakąś umiejętność by zbadać zachowanie lub zwyczaje potwora możesz zwiększyć wsp. Wiedzy o 2.

Zakony



Zakon św. Tomasza(Akwiniści)

Wiedza +1

Już w Średniowieczu św. Tomasz z Akwinu głosił, że wiedzę jest uzupełnieniem wiary, i poprzez obydwie można dojść do Boga. Zakon nie jest znany światu, dba o rozwój wiedzy, skupiając przy tym najlepszych naukowców. Zakon to główne źródło technologii w Kościele, często wyprzedza myśl techniczną na świecie. To dzięki nim Amerykanie zbudowali bombę atomową.

Choć główną siedzibą Z. Jest Watykan, to posiada jeszcze kilka placówek na całym świecie. Ukryte są one pod płaszczkiem Ośrodków technologicznych, będących w rękach państw.

W szeregach zakonu spotykamy wszelkich inżynierów, projektantów czy nawet zwykłych mechaników.

Szkolą się tu także ludzie którzy korzystają z wszelakich zdobyczy technicznych. Nieoficjalnym wrogiem Akwinistów to Szaleni naukowcy i twory ich spaczonych dusz.

Cechy (Wybierz jedną z nich)

„*To mój sprzęt*”

Wybierz sobie jeden przedmiot z ekwipunku. On zaś nigdy nie będzie zawodził, czasami nawet będzie działał lepiej.

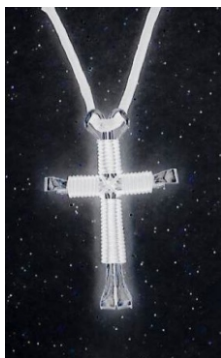
„*Przeszkolenie*”

Długie ćwiczenia wpoily ci, że każdy przedmiot można jakoś wykorzystać. Trzeba wiedzieć jak, tak, więc jeżeli obsługujesz nieznaną ci sprzęt, uznajesz, wiesz jak się nim posługiwać na poziomie 1

„*www.search*”

Każde szukanie informacji, w Internecie wymaga od ciebie połowe mniej czasu niż innym.

Zakony



Zakon Iskariote

Opanowanie +1

Ten zakon powstał najpóźniej ze wszystkich, podczas II wojny Światowej, kiedy to Watykan dowiedział się o używaniu Magów przez Hitlera. Szybko okazało się, że szaleniec znajduje się pod ich kontrolą. Magowie, nazywani przez siebie antyapostołami, tworzyli na podbitych terenach obozy koncentracyjne. Stamtąd czerpali niewyobrażalne pokłady zła, zwiększając cały czas swoją moc.

Watykan w odpowiedzi na ich działania powołał specjalną grupę do zwalczania magów. Niestety zlikwidowano tylko 3 magów z 12, zaś wybita została połowa ludzi. Antyapostołowie ukryli się, jak inni z dowództwa niemieckiego, w Ameryce południowej

Pomimo porażki, zdecydowano się na pozostawienie zakonu w służbie.

Zakon skupia przede wszystkim specjalistów od walki z ludzkimi magami. I mam tu na myśli zarówno ekonomistów czy socjologów, którzy bez przerwy obserwują wydarzenia na świecie, by ustalić wpływy magów, którzy ciągle działają. Oczywiście są tutaj też specjaliści od bezpośredniego zwalczania magów, jak i od obrony przed nimi.

Cechy: (wybierz jedną z nich)

„Refleks”

Wiesz, czego można spodziewać się po magach. Jeżeli widzisz dobrze, co robi w danej chwili mag masz zapewniony jeden sukces w teście. Jeżeli jednak chcesz przygotować się na przyjęcie na siebie efekt czar, otrzymujesz również jeden sukces na rzucie przeciwstawnym.

„Wiedza tajemna”

Dzięki długich zapoznaniach się z magicznymi symbolami, możesz łatwiej odgadnąć ich znaczenie (+2 do okultyzmu na czas testu).

„Okultyzm praktyczny”

Jeżeli sprawa tego wymaga, możesz posłużyć się magicznym artefaktem. Nadal otrzymujesz wszelkie przekleństwa wynikające z posiadania przedmiotu, jednak trudniej cię opętać. Obrazuje to +2 do Siły woli na czas używania przedmiotu.

Profesje

Łowca

Prawdopodobnie byłeś kiedyś wojskowym. Poznaje to po twoich pewnych ruchach, codziennej rutynie.

Znasz zasady walki z ludźmi, a teraz poznałeś jeszcze jak walczyć z tworamii ciemności. Niech Bóg będzie z tobą, niech cię prowadzi.

Bo wąska jest ścieżka pana, niezbadane jego wyroki

Cechy (wybierz jedną)

Rutyna

Zawsze, kiedy wydarzy się coś nagłego, ty stoisz już z karabinem w dłoni. Naprawdę ciężko cię zaskoczyć. Otrzymujesz plus 2 do testów czujności, jeżeli staniesz się ofiarą zasadzki

Zasady Walki

Gdzie nie spojrzysz, widzisz gdzie teren może ci pomóc. Ustawisz się w lepszej pozycji niż przeciwnik, a później zabijesz go, gdy ten nawet cię nie zobaczy.

Jeżeli zbliża się walka, spytaj się Mg o warunki terenowe. Musi podsunąć ci pomysły na zasadzkę lub kryjówkę.

Technik

Może i ktoś powie, że nadal ważne są mięśnie i zwinność ruchów. Ty jednak wiesz że bez zasłony ogniowej z automatycznego działka, lub bez sprawnego wozu nawet najlepszy jest niczym. Ludzie są uzależnieni od techniki, więc często będą polegać na twojej pomocy.

I do cholery, nie zawieź ich.

Cechy (wybierz jedną)

„Sprzęt”

Na początek gry dostajesz dodatkowe pieniądze na zakup specjalistycznego sprzętu

„Prowizorka”

Czasami brakuje nawet najbardziej podstawowych narzędzi. Jednak dzięki chwili zadumy, możesz dojść do wniosku, że i tak cię to nie powstrzyma.

Choćby nie wiadomo jak skomplikowane było urządzenie, możesz, znaleźć proste przedmioty, które posłużą np. naprawie. Mg przydziela kary za używanie takich narzędzi, jednak dodatkowe PT nie może wynosić więcej niż 1/2 wiedzy.

Rozjemca

Wiesz, że najgorsi wrogowie nie muszą być wcale straszliwymi potworami. Częściej kryją się pod przeróżnymi maskami, by w ten sposób trawić ludzkość. Wtedy do akcji wkraczasz ty. Człowiek przeszkolony w cichym dochodzeniu. Przede wszystkim człowiek, któremu można powiedzieć prawdę

Cechy: (wybierz jedną)

Ostrożny

Czasem jedno nieostrożne pytanie może spowodować lawinę. Jednak ty bezproblemu lawirujesz wśród tych pułapek.

W czasie sesji możesz przerzucić po jednej kostce w testach perswazji, zastraszania, dowodzenia oraz zbierania informacji, ale tylko raz w danym teście na dzień

Powiązania

Na początku otrzymujesz dodatkowo 6 znajomości z różnych warstw. Nie są to ludzie wpływowi, jednak są bardzo użyteczni w zbieraniu informacji.

Współczynniki

Współczynniki

Wykonaj rzut 3k20 i wyciągnij średnią z tych 3 kostek. Powtórz to 8 razy, najniższą wartość odrzuć.

Wyliczone wartości przydziel poszczególnym współczynnikom

Budowa

Budowa odpowiada za wszystkie testy sprawności, siły, wytrzymałości organizmu. Z niej korzystamy, gdy na przykład, kiedy gracz deklaruje wspinaczkę

Zręczność

Inaczej dokładność czy precyzja. Testowana podczas operowania, rozbrajania delikatnej bomby, czy strzelania (koordynacja oko-ręka)

Percepcja

Opisuje wszystkie 5 zmysłów postaci

Charakter

Naturalna charyzma bohatera, zdolność przekonywania

Wiedza

Pamięć postaci.

Spryt

Inteligencja postaci, zdolność do kombinowania, kręactwa itp

Opanowanie

Odporność postaci na stres, zmęczenie inaczej zimna krew.

leather armor



Za każde 2000 lirów
możesz kupić dodatkowy
punkt który przydzielisz
gdzie ci się żywnie
podoba

Umiejętności

Umiejętności

Na umiejętności z podanej listy masz 65 punktów. Jeżeli otrzymałeś jakieś pieniądze z wcześniejszych etapów, możesz kupować dodatkowe za 500 każdy.

Koszt poziomów to 1pkt za 1poziom, 2 za 2 poziomy itp., z tym że trzeba wykupić poprzednie poziomy um.

Np. Kupno umiejętności na 5 to koszt 15 pkt(1+2+3+4+5).

Jeżeli obok um. widzisz gwiazdkę to oznacza że um. posiada specjalizacje. Każdą specjalizację należy wykupować osobno

Budowa

Kondycja, Pływanie, Wspinaczka, Jazda konna, Walka Wręcz*, Broń ciężka*, Rzucanie
Zręczność

Otwieranie zamków, zwinne dłonie, kradzież kieszonkowa, Broń strzelecka*, Broń dystansowa*, kierowanie pojazdami*, skradanie

Percepcja

Nasłuchiwanie, Wypatrywanie, Czujność, tropienie, wycucie kierunku,

Spryt

Empatia, błąd, Ukrywanie się, Zdobywanie informacji, przetrwanie, charakteryzacja

Wiedza

Leczenie*, Technika*, Wiedza ogólna*, Pilotaż*, Okultyzm, Wiedza Magiczna

Opanowanie

Zastraszanie, Perswazja, Dowodzenie

Odporność na ból, morale, niezłomność, siła woli

Teoretycznie um. są podpisane pod konkretne współczynniki, ale Mg może zarządzać test um. pod dowolny wsp. Np.

Leczenie ze zręcznością, jeżeli wszystko zależy czy od precyzji chirurga.

Specializacje:

Walka wręcz: Bijatyka, dowolna broń ręczna

Broń ciężka: dowolna broń, którą przy dozie humoru uznamy za stacjonarną

Strzelanie: pistolet, karabin, broń maszynowa krótka, bm. Długa

Broń dystansowa: np. łuk, kusza, proca

Kierowanie: motocykl, samochód, ciężarówka, skuter itp.

Leczenie: P, pomoc, leczenie ran, leczenie chorób, chirurgia

Technika: Elektronika, Informatyka, inwencja, Mechanika

Wiedza ogólna: Matematyka, Fizyka, Chemia, Geografia, Prawo, Ekonomia, Socjologia itp.

Języki: Wszelkie istniejące języki

Pilotaż: Okręt, samolot, wozy bojowe i ciężkie

Grzechy

To tylko wypis grzechów, jednak powinno dać światło na to, dlaczego zgłosili się do was panowie w czerni.

7 grzechów głównych

1. Pycha
2. Chciwość
3. Nieczystość
4. Zazdrość
5. Nieumiarkowanie
6. Gniew
7. Lenistwo

Dekalog

1. Nie będziesz miał bogów cudzych przede Mną
2. Nie będziesz wymawiał im. Pana Boga, na daremno
3. Pamiętaj abyś dzień święty świecił
4. Czcij Ojca swego i Matkę swoją
5. Nie zabijaj
6. Nie cudzołóż
7. Nie kradnij
8. Nie mów fałszywego świadectwa przeciw bliźniemu swemu
9. Nie pożądaj żony bliźniego swego
10. Ani żadnej rzeczy, która jego jest.

Grzechy przeciwko Duchowi Świętemu

1. Grzeszyć, licząc na miłosierdzie Boże
2. Rozpaczać lub wątpić w ład i miłosierdzie boże
3. Sprzeciwiać się świadomie uznanej prawdzie chrześcijańskiej
4. Zazdrościć bliźniemu laski Bożej
5. Rozmyślnie i aż do końca życia lekceważyć sprawę swojego zbawienia