



Uca Pacha¹

Historia

Zachodni brzeg Ameryki południowej zamieszkiwały niegdyś wysoce rozwinięte plemiona Inków. Ich cywilizacja kwitła między XIII i XVI wiekiem. Rozwinęli nadzwyczaj rolnictwo, znali doskonale sztukę ceramiczną, posiadali złożoną religię i kulturę.

Równoległe, za oceanem, rosła w siłę zupełnie inna kultura – uważająca siebie za najwyższą i najznakomitszą Europa. Wśród niej nie zabrakło szaleńców i ludobójców takich jak choćby Francisco Pizarro, który to do 1535 roku zmiotł

fantastyczną cywilizację Inków z powierzchni planety niemal doszczętnie.

Około 600 członków jednego z inkaskich plemion - **Q'ero** – przetrwało rzeź. Skryli się wysoko w górach. Najstarsi mędrcy tej małej społeczności przechowywali w swojej pamięci i przekazywali potomnych przepowiednię, której wypełnienie miało wywrócić porządek świata.

Ludzkość kwitła, rozwijała się. Skazą człowieka jednak była, jest i będzie chęć narzucenia swojej woli innym. Dochodziło do wielkich wojen, które kończyły się nie zmieniającymi stanu przedwojennego rozejmami. Tymczasem **Q'ero** przechowywali swoją wiedzę i oczekiwali **Dnia zmian**.

14 lipca 2000 roku przepowiednie ostatnich Inków się spełniły.

Nadeszła oczekiwana przez nielicznych z nich, którzy przetrwali koniunkcja planet. W jednej linii złożyły się Ziemia, Księżyc, Słońce i kilka innych ciał niebieskich. Znalazł się wśród nich również Saturn. Z relacji obserwatorów, którzy tego dnia spoglądali w niebo wynika, że jego kolor zmienił się w jadowitą zieleń, a z jego pierścieni wyrwało się kilka asteroidów, które przedarły się włąb ziemskiej atmosfery. Wokół kraterów powstałych w wyniku zderzenia doszło do tajemniczych wyładowań energetycznych, które zabiły większość okolicznej ludności.

W przeciągu tygodnia żywioty ziemskie zwariowały. Fale tsunami zalały ludzkie osiedla, burze z piorunami spaliły duże połacie lasów. Trzęsienia ziemi zrujnowały miasta położone w górach. Tymczasem na pozostałych, nielicznych już bardzo spadkobierców **Q'ero** spadł zaszczyt pomsty na tych, którzy prawie pięć wieków wcześniej zgładzili niemal doszczętnie ich cywilizację.

Ich potęga szybko urosła. Dzięki magii zesłanej przez **Przebudzonych Bogów** posiadli ogromną moc, pomnożyli swoje oddziały i ruszyli palić i niszczyć, podobnie jak wcześniej hiszpańscy konkwistadorzy.

Dzisiaj mamy rok 206. Kilka miesięcy temu ostatnie państwo nie-inkaskie podpisało bezwarunkową kapitulację wobec potęgi **Odrodzonego Imperium**. To zaś narzuciło na zagarniętych terenach totalitarne rządy. Wprowadziło reżim wykorzystujący **Magiczną Milicję**, najstraszliwsze metody tortur, a na czele podzielonego na prowincje Imperium stanęli **Przebudzeni** wraz ze swoimi ludzkimi, natchnionymi świtami.

Zniewolona kultura europejska podejmuje od czasu do czasu próby obalenia reżimu, jednak potężna magia i bezwzględność Inków wychodzi zwycięsko ze starć z rewolucjonistami i wywrotowcami. Wykorzystuje do tego Magiczną Milicję.

¹ **Uca pacha** – inkaskie wyobrażenie piekła, znajdującego się w sercu Ziemi.

Magiczna Milicja to służba bezpieczeństwa, która zapobiega, tropi, zwalcza i zaciera ślady po wszelkich przejawach anty-inkaskich działań wywrotowych na terenie Europy, Azji, Ameryk i Australii. Wszędzie i w każdym czasie.

Nastąpiła **Uca Pacha**. Na świat przyszli potężni zbawiciele inkaskiej tradycji i historii i przewrócili świat do góry nogami. Wszystko się zmieniło i tak pewnie pozostanie. Zemsta dokonana się.

Dramatis personae

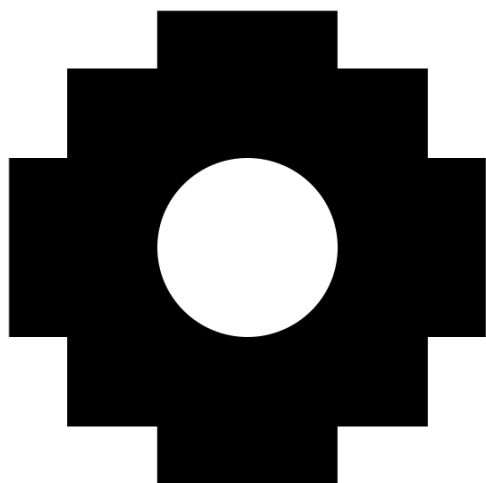
Czas już najwyższy, abym wyjawiał o co tak na prawdę chodzi w **Uca Pacha**. Gracze wcielają się w postaci agentów Milicji Magicznej. Mają do dyspozycji swoje nadnaturalne zdolności, aby zwalczać wywrotowców i trzymać w ryzach zniewolone społeczeństwo. Gier o ratowaniu świata z totalitarnych rządów mniejszości jest wiele. Gier o zniewalaniu - dużo mniej. A to właśnie oferuje **Uca Pacha**.

Motywacje agentów są różne, ale przeważnie obracają się wokół jednego – zemsty. Europejczycy zniszczyli cywilizację Inków, dlaczego Q'ero mają oszczędzić swoich niedoszłych oprawców? Największą karą, jaką można wymierzyć dekadentkowi „białym” jest wieczna niewola, która z czasem sprawi, że ich kultura wykrwawi się i umrze.

Magiczna Milicja posiada ściśle określony zakres działalności:

1. Poszukiwanie tropów działalności wywrotowej.
2. Badanie pozyskanych tropów.
3. Unieszkodliwianie wywrotowców.
4. Tępienie kultury innej niż inkaska.
5. Zacieranie śladów po usuwaniu wywrotowców.
6. Trzymanie w ryzach zniewolonych narodów.

Agenci Magicznej Milicji posiadają magiczne moce, które pochodzą od ich patronów. Są nimi Przebudzone Bóstwa. Każda domen boskich, z których to pochodzą nadnaturalne zdolności agentów, oferuje jeden kierunek wpływania na rzeczywistość. Jedna pozwala miotać płomienie, inna kontrolować wodę i deszcz.



Ilustracja 1: Chakana

Znakiem rozpoznawczym agenta Magicznej Milicji (MM) jest przewiązana na prawym ramieniu opaska z symbolem **Chakana**. Symbol ten jest tradycyjny dla kultury andyjskiej. Dzisiaj utożsamia się go ze zniewoleniem i totalitaryzmem światowym.

Centralami MM, gdzie znajdują się komórki nadzorujące działalność wszystkich przynależnych im agentów, nazywają się Huaca (czyt. „łaka”). Każdy agent ma swój numer identyfikacyjny. Pierwsze dwa znaki to literowy kod Huaci, przykładowo MG, HF, TU. Dalsze znaki, umieszczone po myślniku, to kolejno grupa, stopień, osoba. Przykładowo HF-325 oznacza podległego Huaca **HF piątego** agenta **trzeciej** grupy operacyjnej, stopnia **drugiego**. Szyfr ten zapisany jest w chipie umieszczonym w sercu agenta. Jego usunięcie jest niemożliwe bez śmierci operowanego.

Stopień znajdujący się w kodzie odzwierciedla status danego agenta w społeczności MM. Im wyższy, tym ważniejszy jest dany agent. Może stać się to polem do rywalizacji wśród pracowników. Jednostopniowy awans otrzymuje się wedle uznania naczelnictwa Huaca, za wybitne osiągnięcia w operacjach.



Treść chipu da się odczytać za pomocą podręcznego aparatu, który ma przy sobie każdy agent. Aparat ten, nazywany IncaCom, posiada możliwości zintegrowanych: telefonu komórkowego, podręcznego komputera, kamery, aparatu cyfrowego wysokiej jakości z mocnym zoomem optycznym, czytnika linii papilarnych i chipów, dyktafonu, elektronicznego dystrybutora płatniczego, źródła światła, paralizatora miotającego kable na odległość ponad 5 metrów. Wszystko to zamknięte w niewielkim urządzeniu wielkości współczesnych telefonów komórkowych.

Agenci zorganizowani są w drużyny, każda Huaca może mieć ich najwyżej 10. Przyporządkowane są im numery od 0 do 9. Grupy takie liczą sobie od 2 do 7 agentów. Są indywidualnymi komórkami, które zdolne są do kompleksowego wypełniania swoich obowiązków. Każda grupa zaopatrzona jest w IncaComy

dla każdego agenta, praktycznie dowolne uzbrojenie dostępne MM, jeden lub dwa samochody. Każda Huaca posiada własny helikopter, arsenał, sale do przesłuchań, bazy informatyczne, katalogi ludności z kompletnymi danymi personalnymi i materiałem genetycznym, oraz gwarantuje swoim agentom bezpieczne mieszkania, gdzie mogą wprowadzić się z rodzinami i mieszkać za darmo. Jedzenie również mają dostarczane zupełnie darmowo, jest ono znacznie lepsze niż standardowa karma proletariatu. Wszystko to służy przywiązywaniu agentów do swojej pracy.

Każdy agent ma na sobie kombinezon ze specjalnych płócien kuloodpornych, który czyni kule i broń ręczną mniej szkodliwymi dla agenta. Potrafi on otrzymać znacznie więcej ataków, dopóki nie straci przytomności.

Polecenia agenci dostają poprzez IncaCom. Przydzielony danej grupie koordynator z Huaca kontaktuje się z najstarszym stopniem agentem danej grupy i przekazuje mu polecenia zarządu naczelnego. **Ten zaś zobowiązany jest do wykonania zadania używając środków, które uzna za stosowne, oraz posiada arbitralny głos w grupie.** Aby zrealizować zadanie, agenci mogą użyć niemal nieograniczonego arsenału środków.

Agenci MM słyną ze swojej wyobraźni jeśli chodzi o tortury. Wykorzystują stary arsenał swoich przodków, aby zmuszać pojmanych do składania zeznań, nie zawsze prawdziwych. Niejednokrotnie udawało im się wycisnąć z obiektów informacje, które umożliwiły rozbicie całych szajek wywrotowców.

Niekiedy agenci wykorzystują magiczne ogary. Są to uformowane z magicznej energii duchy, które przybierają formę przerażających psów. Potrafią walczyć, oraz odnajdywać zapachowe tropy w zburzonych budynkach, śledzić po zapachu, itp. Ich przywołanie pochłania 4 punkty mana i nie trzeba niczego testować.

Tworzenie postaci

Po pierwsze – gracze powinni razem z MG usiąść przy stole i razem zrobić wszystkie postaci, a nie kleić je po kątach bez kontaktowania się między sobą. Po co tak? Ano po to, żeby drużyna nie składała się z pięciu włamywaczy, albo z trzech tępych chodzących maszyn do zabijania. Drużyna ma działać razem, dopełniać się i posiadać zwierzchnika. Jednego.

Najpierw należy podjąć decyzję na jakim stopniu będzie toczyła się gra. Czy bohaterowie zaczną od poziomu 0, czyli od samego początku, czy zdecydują się na poziom 2 czy 3. Należy pamiętać, że im agent posiada wyższy stopień, tym większy ma dostęp do magii i jest bardziej doświadczony. Stopnie to odpowiednik poziomów.

Następnie każdy gracz, w konsultacji z pozostałymi, wybiera sobie domenę magiczną, której się

podporządkuje. Każda z nich posiada indywidualny zakres mocy magicznych, oraz pulę umiejętności, pomiędzy które gracz rozdysponuje kostki. Im więcej kostek w danej dziedzinie, tym bohater jest sprawniejszy w czynnościach z nią związanych. Tak więc umiejętność czarowania jest sprzężona z pozostałymi umiejętnościami bohatera. Choć nie co do wartości. Wartość umiejętności magicznej postaci równa jest zawsze stopniowi bohatera +1. W ten sposób dostęp do niej rośnie wraz z awansowaniem. Stopień w hierarchii MM jest odpowiednikiem poziomu doświadczenia z innych gier, jak choćby Dungeons and Dragons.

Domeny magiczne


Każdy gracz w tej fazie tworzenia postaci wybrać sobie musi jedną z domen. Będzie ona określać jego zdolności magiczne i naturalne, które to są ściśle powiązane z czczonymi bóstwami. Będą one opisywane w kilku kategoriach: zdolności magiczne opatrzone trudnościami, zdolności podstawowe, oraz zdolności indywidualne.

Zdolności magiczne będą zawierały zestaw kilku czarów, które adept danej szkoły może rzucać. Opatrzony będą krótkimi opisami i trudnościami ich rzucenia. O trudnościach i testach będzie mowa dalej.

Zdolności podstawowe to fizyczne i intelektualne umiejętności, do których nie trzeba używać magii. Będą pomocne w walce, pościgach, przesłuchaniach itp.

Zdolności indywidualne to specjalne cechy. Każda postać posiada jedną taką cechę, pozwala ona na wykonanie konkretnych akcji niedostępnych dla innych BG. Taką zdolność wybiera się tylko raz – podczas tworzenia postaci. Nie można zdobyć ich później. Nierzadko te cechy powiązane są z magiczną ingerencją bóstwa w swojego wyznawcę.

Przechodzimy do opisu poszczególnych domen.

 <p>Apocatequil, bóg błyskawic, sługa Coniraya, boga księżycy</p>	<p>Podstawowe: Strzelanie, Pościgi, Akrobacje</p>
	<p>Magiczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Strzał błyskawicą (4) – umiejętność wystrzelenia z rąk pojedynczej błyskawicy, która razi wybranego przeciwnika. Zadaje mu tyle kostek obrażeń, ile użytych zostało do użycia czaru. ● Przyspieszenie (6) – czterokrotne zwiększenie szybkości przemieszczania się i wykonywania wszystkich akcji przez czarującego, lub osobę przez niego wskazaną. Trwa do końca pościgu lub sceny, według osądu Mistrza Gry. ● Piorun (15) – w wyznaczoną osobę, albo budynek uderza piorun z nieba. Czar rzuca się dwie tury krzycząc zaklęcia w języku dawnych Q'ero. Piorun potrafi zniszczyć dwupiętrowy dom, albo zabić wskazanego człowieka na miejscu. Obalić drzewo, albo zmieść samochód. Pomija wszelkie oporniki i izolatory. Trafia nawet w uziemione przedmioty.
	<p>Indywidualne:</p> <p>Bohater potrafi bez wykonywania jakichkolwiek testów manipulować pogodą tak, żeby nie ranić nikogo. Może przywoływać deszcz, który zgasi pożar, albo wezwać pioruny, które będą co jakiś czas uderzać złowrogo gdzieś w oddali. Mistrz Gry może uznać, że użycie tego efektu ułatwi zastraszenie przesłuchiwanego.</p>



**Inti, bóstwo słońca,
syn Viracochy**

Podstawowe: Charyzma, Walka wręcz, Siła fizyczna

Magiczne:

- Ognista broń (4) – bohater może dzięki temu zaklęciu przywołać ognisty oręż, który pojawi mu się w ręku. Sam będzie jedyną osobą niepodatną na działanie tego ognia. Broń, przy trafieniu, zada dodatkowo obrażenia od płomieni (+1k6). Oręż rozpada się po 3 trafieniach. Można go podtrzymać wydając manę, dokładnie tyle samo ile posłużyło do jego przywołania na jedno trafienie.
- Odporność na ogień (6) – zaklęcie działa przez ilość tur równą 3 + dodatkowa ilość manny wydanej do rzucenia czaru. Przez ten czas bohater jest zupełnie niepodatny na niszczycielskie działanie ognia.
- Burza ogniowa (12) – zaklęcie ściąga na obszar 10 m^2 wyznaczonych przez bohatera gracza burzę, gdzie z nieba padają ogniste pociski wielkości piłek tenisowych, zapalając wszystkie palne przedmioty w tym obszarze. Wywołuje to postępujący pożar.

Indywidualne:

Temperament wyznawcy Inti jest ognisty podobnie jak samo bóstwo. Jesteś charyzmatyczny, kiedy wygłaszasz swoje poglądy wszyscy słuchacze wykonują rzut na k6. Jeśli wyrzucą poniżej 3 przyjmują Twoje poglądy za swoje. O ile nie są skrajnie absurdalne – według uznania Mistrza Gry. Można to stosować najwyżej raz na sesję.



**Mama Pacha,
smocza bogini
upraw i
wydobycia,
władająca
trzęsieniami ziemi**

Podstawowe: Śledztwo, Inteligencja, Spostrzegawczość

Magiczne:

- Wyczuwanie (6) – czar pozwala bohaterowi zorientować się czy ktoś jest za wskazaną ścianą lub we wskazanym budynku nie dalej niż 20 metrów od niego. Jeśli faktycznie tam jest, to jakiej jest płci, jak wiele jest tych osób, itd. Czarujący otrzymuje podstawowe informacje także na temat samego pomieszczenia.
- Trzęsienie ziemi (10) – czar wywołuje mikroskopijne trzęsienie ziemi. Ludzie na obszarze 100 m^2 upadają, wypuszczają z dłoni broń i tracą równowagę na 3 tury. Można w ten sposób poważnie uszkodzić budynek, a niewielki dom nawet zburzyć.

Indywidualne:

Masz wybitną zdolność dostrzegania niewidocznych gołym okiem śladów stóp. Takie miejsca, jeśli chcesz je znaleźć, promieniają w twoich oczach lekkim światłem. Osoba, która je zostawiła daje takie same widmo. W ten sposób możesz wspierać swoje umiejętności śledcze.



**Mama Quilla,
bogini festiwalu i
księżycy**

Podstawowe: Przekonywanie, Złodziejstwo, Ukrywanie się

Magiczne:

- Urok (3) – w przyjaznych kontaktach z otoczeniem możesz wspomagać swoje testy przekonywania dodatkową kostką. Mama Quilla zsyła na ciebie magiczną energię, która sprawia, że rozmówca jest automatycznie bardziej przyjazny. Można rzucić ten czar na potrzeby testu najwyżej dwa razy.
- Wygaszenie (6) – czarownik potrafi zgasić wszelkie źródła nienaturalnego światła we wskazanym pomieszczeniu, które znajduje się nie dalej niż 5 metrów od niego. Nie musi widzieć jego wnętrza. Jeśli potem ktoś ukryje się w takim pomieszczeniu otrzymuje dodatkową kostkę do rzutu na powodzenie.

Indywidualne:

Potrafisz zupełnie zniknąć w tłumie. Kiedy znajdziesz się wśród wielu ludzi jesteś nie do odnalezienia przez pościg, albo śledzonego. Po prostu. Do wykorzystania raz, najwyżej dwa na sesję.

Każdy gracz powinien przepisać sobie przydzielone mu cechy na kartkę, wpisać tam też jego indywidualny kod. Następnie musi, pomiędzy swoje podstawowe zdolności, rozdzielić 7 kostek sześciennych. Im wyższa wartość danej umiejętności, tym lepiej bohater poradzi sobie z sytuacjami z nią związanymi. Maksymalna wartość to 5, nie może zostawić umiejętności z wartością 0.

Jeśli gracz nie posiada umiejętności potrzebnej do danego testu rzuca zawsze k6 i dzieli wynik na 2. Zaokrągla go w górę – to jego wynik.

Współczynnik magiczny postaci, który gracz również powinien zapisać na karcie, równa się stopniowi danego bohatera powiększonemu o 1. Oznacza on iloma kostkami gracz rzuca przy wykonywaniu czaru najwięcej. Zasady szczegółowe w rozdziale...

Mechanika

Test prosty

Do testów umiejętności dochodzi w sytuacjach, kiedy powodzenie danej czynności zostanie przez Mistrza Gry albo gracza uznane za wątpliwe. Wówczas określa się najpierw jaka umiejętność jest potrzebna do wykonania tej czynności.

Jeśli bohater ma daną umiejętność na swojej karcie bierze tyle kości sześciennych ile wskazuje liczba obok tej zdolności. Jeśli nie posiada umiejętność bierze jedną kostkę, której wynik podzieli przez dwa i zaokrągla w górę.

Tabela pomocnicza #1

Przykładowe poziomy trudności:

- 3:** elementarne, nawet nieobeznanemu może się udać
- 5:** podstawowe dla kogoś, kto ma o tym jakiegokolwiek pojęcie
- 10:** trudne, trzeba znać się na rzeczy
- 15:** wyzwanie godne herosa

Tekst 1: Przykład testu podstawowego: *Agent Chupacabra ściga podejrzanego o posiadanie nielegalnej literatury. Ten umyka wspinając się na jeden z budynków, po czym przeskakuje nad dzielącą dachy dwóch domów przepaścią o szerokości ponad dwóch metrów. Uciekinier zdał trudny test pościgów, więc przeskoczył i mógł kontynuować pościg. Chupacabra dobiega do krawędzi i decyduje się skoczyć. Trudność testu to **trudny (10)**. Bierze do ręki dwie kostki – taka jest wartość jego **pościgów**. Rzuca. Uzyskał dwie piątki, razem 10. Zdał. Udało mu się przelecieć nad przepaścią i kontynuować pościg.*

Następnie Mistrz Gry określa jak trudne jest dane zadanie, posługując się *tabelką pomocniczą #1*. Gracz, aby jego postaci udało się akcja, musi wyrzucić na wziętych kostkach więcej lub tyle samo ile dyktuje poziom trudności. Ilustruje to przykład zamieszczony obok.

Test przeciwstawny

Czasami zachodzi potrzeba skonfrontowania dwóch postaci ze świata gry. Dziać się tak może w walce, czy kiedy na przykład jedna z nich chce się przekraść po cichu obok, a druga może ją usłyszeć lub nie.

Wówczas najpierw ocenia się jakie umiejętności są potrzebne postaciom. Kiedy już MG zdecyduje, gracze biorą tylko kostek sześciennych ile wskazują im odpowiednie zdolności, a następnie rzucają i zliczają sumę wyników. Sukces odnosi ten z nich, który uzyskał większą sumę.

Walka

Czasami test przeciwstawny przybiera formę walki, kiedy jeden uczestnik konfliktu chce fizycznie uszkodzić drugiego. Wówczas porównuje się odpowiednie umiejętności bojowe uczestników starcia. Rozpatruje się to jednak różnorako.

Jeśli zachodzi walka wręcz (bronią, na pięści, zapasy), uczestnicy muszą wykonać test przeciwstawny walki wręcz normalnie. Zwycięzca zdecyduje jaki efekt osiągnął. Jeśli chciał zranić przeciwnika – niech rzuci jedną kostką sześcienną. Osiągnięty wynik jest liczbą obrażeń, które zadał swojemu przeciwnikowi. Przeciwnik pomniejszy tą liczbę o ewentualny pancerz, a różnicę odejmie od swojej puli zdrowia na karcie postaci. O obrażeniach więcej dalej.

Jeśli chodzi o walkę strzelecką, to rozgrywana jest ona jako test prosty. Strzelający atakuje w ten sposób drugą stronę. Jeśli druga strona również strzela, to atakują kolejno, na zmianę, a pierwszeństwo ma ta osoba, która ma jako pierwsza wyciągniętą i wycelowaną broń. Jeśli obie decydują się strzelać w tym samym momencie, muszą najpierw rzucić na **strzelanie**. Zacznie ten, kto uzyska wyższy wynik.

Trudność testu strzelania jest ustalana również na podstawie stosownej tabelki. Duży wpływ na nią mają warunki świetlne, odległość i rodzaj broni. Ale poglądowo wygląda to tak, jak rozpisane jest

Tekst 2: Przykład testu przeciwstawnego: Dwaj agenci siłują się na rękę. Jeden posiada zdolność Siła fizyczna z wartością 3, drugi natomiast z wartością 1. Rzucają kostkami. Pierwszy uzyskał razem 12, a drugi zaledwie 3. Pierwszy bez problemu zwycięża z dużym zapasem.

Tekst 3: Przykład testu przeciwstawnego: Agent Acqualipto stoi na warcie. Ma jednak tylko jedną kostkę w spostrzegawczości, kiedy to obok niego próbuje się przekraść wywrotowiec, chcąc pozyskać tajne dokumenty ze strzeżonego przez agenta pomieszczenia. Ma umiejętność złodziejstwo na wysokim poziomie 3. Obaj rzucają kostkami, Agent uzyskuje aż 6, jednak nijak się to ma do uzyskanej przez złodzieja 9. Złodziej przekrada się i uchodzi z dokumentami tak, że agent nawet tego nie zauważa.

Tabela pomocnicza #2

Przykładowe poziomy trudności testów strzelania:

- 3:** prosty strzał z pistoletu na odległość 5 metrów, strzał ze strzelby do idącego człowieka
- 5:** strzał z pistoletu do idącego 10 metrów dalej człowieka, trafienie z karabinka snajperskiego człowieka 30 metrów dalej
- 10:** strzał z pistoletu do biegnącego człowieka nie dalej niż 15 metrów od strzelającego, trafienie w środek tarczy z odległości 50 metrów
- 15:** zastrzelenie ptaka lecącego 50 metrów nad ziemią ze sztucera

Tekst 4: Przykład testu walki wręcz: Dwóch agentów pokłóciło się o kobietę. Chcą się tylko obezwładnić. Jeden ma walkę wręcz na 3, drugi na 2. Rzucają kostkami, pierwszy rzuca dwie jedynki, drugi piątkę. Drugi uzyskał wyższy wynik, więc decyduje, że chce totalnie obezwładnić oponenta. Tak też się dzieje. Mógł zadać mu 1k6 obrażeń.

w tabeli pomocniczej #2.

Obrażenia i wytrzymałość

Każda postać posiada określoną pulę zdrowia, która regeneruje się po 5 punktów na dobę. Określa ona jak wiele jeszcze znieść może postać, zanim straci z bólu i odniesionych obrażeń przytomność.

Kiedy wartość puli zdrowia zejdzie do zera postać upada nieprzytomna. Wówczas zabić ją można jednym celnym atakiem z intencją uśmiercenia.

Podczas tworzenia postaci określa się wartość puli zdrowia każdego bohatera. Dla BG na początku powinna ona wynosić 15 punktów. Dla przeciwników jest to zależne od tego jak ważni są. Z każdym stopniem powyżej 0, który posiada agent, otrzymuje dodatkowe 2k6/2 punktów do maksymalnej puli.

Podstawowy łamignat będzie miał poniżej 10 punktów w puli. Tymczasem doświadczony wojownik będzie ich miał zapewne 20.

Obrażenia zadawane od poszczególnych rodzajów broni określa się losowo, rzucając sześciennymi kostkami. Wykorzystuje ich się tyle ile dyktuje współczynnik obrażeń przy broni. Obok znajduje się przykładowe zestawienie najczęściej stosowanych rodzajów broni dostępnych MM.

Każdy agent MM ma specjalny kombinezon, który pozwala mu od otrzymanych obrażeń przed losowaniem odjąć jedną kostkę. Kiedy ma go na sobie, kij zadaje 1k6 obrażeń, a karabin 3k6. Takie stroje mogą również posiadać wywrotowcy czy zwykli ludzie, jest to jednak dużo rzadsze, a posiadanie czegoś takiego bez pozwolenia jest nielegalne i wzbudza podejrzenia.

Testy magiczne

Bohaterowie graczy, czyli członkowie MM, posiadają zdolności czarowania. To zaś odbywa się podobnie jak poprzednio opisane testy podstawowe, jednak z pewnymi modyfikacjami. Po pierwsze – każdy agent ma **zdolność magiczną** o wartości równej jego stopniowi powiększonemu o 1. Po drugie – posiada zasoby energii magicznej, zwane **mana**.

Kiedy bohater nie ma ani jednego punktu mana nie może w ogóle czarować. Te zaś regeneruje się podczas spokojnych wizyt w świątyni. Kilkunastominutowa modlitwa w Huaca pozwala na odzyskanie całych zasobów mana. Nie da się ich regenerować inaczej.

Kiedy bohater decyduje się rzucić czar opisany w charakterystyce swojej domeny najpierw musi wydać punkty many. Za każdy z nich może kupić jedną kostkę, której użyje do rzucania czaru. Nie może ich kupić więcej niż wartość jego zdolności magicznej. Wówczas, kiedy kupi już sobie określoną ilość kostek, rzuca nimi i zlicza wyniki. Jeśli ich suma przekroczy lub zrówna się z podanym w nawiasie przy opisie czaru poziomem trudności czar udaje się rzucić. W przeciwnym razie mana zostaje zmarnowana, bo czar nie przynosi efektu.

Bohater posiada maksymalny próg zasobów many równy jego zdolności magicznej pomnożonej przez 3. Tak więc bohater który ma zdolność magiczną o wartości 3 (ma drugi stopień), będzie bazowo posiadał 9 punktów mana i maksymalnie będzie mógł wykupić na jeden czar 3 kostki.

Tabela pomocnicza #3

Przykładowa broń i obrażenia

kij, kastet – **2k6**

niewielki wybuch w pobliżu, pistolet, rewolwer, miecz, nóż – **3k6**

karabin, silniejszy wybuch – **4k6**

bezpośredni wybuch - **6k6**



Świat gry

Głównym miejscem, gdzie rozgrywać się będą przygody Uca Pacha, jest **Nowe Cuzco**. Kiedy Inkowie zagarnęli terytoria Hiszpanii, która jako pierwsza stała się obiektem ich agresji, zburzyli niemal doszczętnie Madryt, a na jego gruzach, przy pomocy magicznych, duchowych niewolników, zbudowali Nowe Cuzco. Nazwa pochodzi od dawnej stolicy Inków – miasta Cuzco położonego w Andach. Pomimo trwających już od kilku lat prac budowlanych, ponad połowa miasta to ruiny, pośród których mieszkają najbiedniejsi. Ponad połaciami gruzów górują tam tylko szczyty Huac i ważnych budynków administracyjnych.

Cuzco jest największym obecnie miastem na świecie, podzielone jest na mniejsze sektory. W każdym z nich znajdują się trzy Huaci, z których każda posiada dziesięć drużyn po średnio 5 funkcjonariuszy. Daje to około 150 agentów MM w obszarze jednej dzielnicy, przypadających na kilka do w porównaniu kilkunastu tysięcy innych obywateli, których prawie połowa to Inkowie Q'ero.

Inkowie mogą kupować pożywienie w dużych sklepach zwanych **IncaMart**. Znajdują się tam wszystkie niemal towary dostępne na całym świecie. Europejczycy zmuszeni są do korzystania ze zbiorowych stołówek, a wszelkie inne artykuły są racjonowane w **biurach gospodarczych**, do których ustawiają się kilometrowe kolejki kiedy tylko zjawi się pociąg z dostawą.

Walutą jest złota moneta z otworem w środku, nazywana **adobe**. Jednodniowe wyżywienie i nocleg kosztują przeważnie w granicach jednego adobe. Pracujący 12h dziennie w fabryce Europejczyk zarabia około 60 adobe miesięcznie. Taki zabieg ma powstrzymać Europejczyków od zakładania rodzin – nie stać ich na utrzymanie dzieci.

Książki, filmy i muzyka sprzed wojny z Przebudzonymi bogami są zabronione. Ich posiadanie karane może być nawet śmiercią. Inkowie produkują masę kultury wynoszącej pod niebiosa ich cywilizację.



Milicja w mieście porusza się radiowozami, czarnymi, na dachu każdego znajdują się dwa punktowe reflektory, które potrafią oślepić na dobrych kilka minut, żółte koguty, oraz megafon. Siedzący wewnątrz funkcjonariusze mają do dyspozycji broń palną, długą i krótką, niekiedy również broń rakietową. Nie muszą szczerzyć w środkach.

O 22 ogłaszana jest godzina policyjna, która trwa do 6 rano. Wówczas nie wolno opuszczać domów lub zakładów pracy, o ile te mają nocny tryb pracy. Na ulice wyjeżdżają dodatkowe patrole i strzelają zanim zaczną pytać.

Funkcjonariusze noszą na ramieniu opaski z Chakanami. Jednak znacznie więcej niż tych oznaczonych jest tajnych agentów. Ci przenikają do komórek kontrewolucjonistów wkradając się w ich łaski, aby w odpowiednim momencie obrócić się przeciwko swoim nowym przyjaciołom.

Bary i restauracje są dostępne przeważnie zarówno dla Europejczyków, jak dla Inków, choć wiele jest miejsc publicznych, gdzie biali nie mają wstępu. Ochrona wyrzuca ich na zablokowany bruk kiedy próbują się wcisnąć na siłę. Inkowie zajmują kierownicze stanowiska w zakładach pracy i traktują swoich pracowników przeważnie z wyższością. Religia chrześcijańska, islam, buddyzm i wszystkie wynalazki nie pochodzące z Andów zostały surowo zabronione. Jediną religią, którą można kultywować, jest tradycyjna mitologia Inków.

Co jakiś czas nad miastem przechodzi magiczna burza. Po wojnie z Przebudzonymi bogami pogoda jest bardzo niestała, co jakiś czas spadają kwaśne deszcze, albo rozpętuje się huragan.

W dzielnicach już odbudowanych żyją Inkowie i część Europejczyków. Są tam pilnowani, ale mają pewną dozę swobody. Na zrujnowanych peryferiach ludzie są prawie wolni. Milicja raczej się tam nie zapuszcza, a jeśli wybuchną jakieś zamieszki, Powracający bogowie zsyłają na te dzielnice kataklizmy, które mordują uczestników rewolty.



Pomysły na przygody

Żeby czytelnik tego podręcznika był w stanie wyobrazić sobie jak wyglądać może sesja Uca Pacha, proponuję zapoznać się Mistrzowi Gry z garstką pomysłów na przygody, które przygotowałem. Po rozbudowaniu nadają się one do poprowadzenia.

Tajna biblioteka

W podziemiach starego kościoła znajdują się pomieszczenia, o których mało kto wie. Jednak w okolicach tej budowli agentom udało się aresztować kilkanaście osób posiadających zakazaną literaturę. Trzeba zbadać tą sprawę.

Kiedy BG odkryją tajną bibliotekę na tym nie koniec. Muszą dowiedzieć się skąd dociera literatura, jakimi kanałami, a potem zainteresować się owym „hurtownikiem” książek.

Depesza

Udało się przechwycić depeszę kierowaną do polowego dowódcy grupy wywrotowej „Dawny księżyc”. Ta organizacja terrorystyczna dąży do zdetonowania w kanałach centrum miasta potężnej bomby atomowej, która zmiecie Nowe Cuzco z powierzchni ziemi i napromieniuje okoliczne tereny. Tymczasem w ręce agentów wpadł więzień, który prawdopodobnie jest powiązany z tą organizacją. Trzeba za wszelką cenę zapobiec detonacji.