Uwaga! Za względu na tematykę i brutalność, gra przeznaczona jest dla dorosłych odbiorców.

Demony w mojej głowie – RPG^2

(w skrócie DIMH, od Demons In My Head)

Słowo wstępu od autora:

DIMH określiłem grą RPG drugiego stopnia, gdyż stanowi „nakładkę”, która diametralnie zmienia rozgrywkę toczoną w świecie i według zasad dowolnej innej gry RPG (lub prawie dowolnej), poprzez dołączenie elementów fabularnych i mechanicznych oddających zmagania i moce postaci, w której duszy zagnieździł się demon. Gra składa się z karty postaci (demona) zawierającej na rewersie wstępne wyjaśnienia fabularne, a na awersie wszystkie zasady gry oraz licznik pochłoniętych dusz i poziomu Mocy demona, oraz z trzech talii Kart Przemian. Gracz zyskuje możliwość wzbudzania demonicznych Przemian ciała swojej postaci i korzystania z ich zdolności, rozbudzając drzemiącego wewnątrz siebie demona poprzez dostarczanie mu ludzkich dusz. Demon, pochłaniając kolejne dusze, stopniowo zyskuje moc, co oznacza zarówno nowe Przemiany do wykorzystania przez gracza, jak i fakt, że demon staje się trudniejszy do kontrolowania, a jego pierwotnie dzika, żądna mordu i na wskroś zła natura coraz silniej przenika do czynów postaci.

Zdołałem przygotować tę grę od zera do obecnej postaci w ciągu niespełna tygodnia. Choć nie jest ukończona, jest już całkiem grywalna i nawet nadaje się do wydrukowania (mam nadzieję). Dla osób, które nie mają dostępu do porządnej drukarki lub wolą gry podane w prostej formie tekstowej, załączam dodatkowo plik z transkrypcjami.

Szkice na rewersach kart i ikony na awersach narysował *Deerbard* – wielkie dzięki, stary! Samemu nie miałem szans zdążyć z rysowaniem.
Wykorzystane przeze mnie desenie stworzyli dwaj anonimowi darczyńcy z otchłani internetu – wielkie dzięki, że udostępniliście mi je za darmo!
Cała reszta roboty to już moje rzeźbienie:
Mar Baśniarz

Ps. Zapraszam też do zobaczenia mojej gry „Zapomniana Nierzeczywistość”, która obecnie bierze udział w konkursie RNI3: http://zn-rpg.weebly.com/

Pryncypia demonologii

czyli elementy fabularne, które należy poznać przed rozpoczęciem gry

„Dusze istot raz z duszami demonów zespolone, pozostaną zespolonymi już na zawsze” – głosić winno pierwsze zdanie w każdym podręczniku demonologii, którego autor szanuje życie swego czytelnika. Jest to bowiem najważniejsza i zarazem najczęściej lekceważona prawda tej sztuki. Drugim powinno zaś być: „I jest tylko kwestią czasu, kiedy bestia zagnieżdżona w duszy ostatecznie przejmie władzę i doszczętnie podporządkuje swej woli umysł i ciało nosiciela.” – taki jest bowiem los każdego opętanego. Ale niestety mało który autor demonologicznych ksiąg troszczy się o losy swoich konfratrów.

Demona nie można zwyciężyć, ale zanim nadejdzie ponury koniec, można starać się wykorzystać jego osłabienie, dziką naturę i nienasycony głód, by używać posiadanych przezeń mocy do własnych celów. Aby z nich korzystać, należy pozwolić demonowi częściowo „wydostać się na powierzchnię”, by przemienił na swe podobieństwo część ciała nosiciela. By dokonać tego celowo, niezbędne jest rozbudzenie demona, dając mu do pochłonięcia świeżą duszę. Nie zawsze pod ręką znajdzie się odpowiednia ofiara, a paradować przez długi czas z wieloma demonicznymi przemianami nie jest bezpiecznie, warto więc zadbać o zapas odpowiednio uwięzionych dusz, by móc budzić przemiany w dowolnym momencie. Wymaga to odrobiny demonologicznej wiedzy i narzędzi, które prędzej czy później każdy opętany, który zdołał dostatecznie okiełznać żyjącą w nim bestię, zdobywa. Można przyjąć, że postacie już je posiadają lub uczynić z ich zdobywania pierwszą przygodę.

Żniwa dusz: Każdą duszę łączą więzy zarówno z ciałem, jak i z zaświatami. Gdy człowiek umiera, pękają te, które łączyły ją z ciałem i dusza natychmiast ulatuje w zaświaty, ściągana pozostałymi więzami. Jeśli nie chcesz do tego dopuścić, mord musi zostać dokonany w odpowiedni sposób: ostatecznym ciosem musisz przeciąć więzy obu rodzajów, a następnie samemu uwięzić duszę. Dla osoby przesyconej demoniczną mocą nie jest to trudne zadanie, wymaga jednak stworzenia i zabicia ofiary przy użyciu stosownego narzędzia: **Żniwnego Sierpu**. Można uczynić nim dowolne ostrze, które pozostawia drugą rękę wolną – za jej pomocą trzeba będzie pochwycić duszę (dwuręczne wersje, zwane Żniwnymi Kosami, odcinają wprawdzie więzy, ale utrudniają zbiory). Ostrze nabiera odpowiednich właściwości po 6 godzinach i 66 sekundach bliskiego kontaktu z Przemienioną przez demona częścią twego ciała. Za pomocą wolnej ręki musisz natychmiast po zadaniu ofierze śmiertelnego ciosu wetknąć w ranę dowolny przedmiot. Dusza, uchodząc z ciała śladem Sierpu, zostanie uwięziona w przedmiocie – wśród demonologów nazywa się je **Zwierciadłami Dusz**, gdyż nabierają tajemniczego, ciemnego połysku i faktu, że stają się kruche, jakby były ze szkła. Skruszone lub rozbite Zwierciadło Dusz natychmiast rozbryzguje się w błyszczącą kurzawę drobnych, skrzących się odłamków, które po chwili rozpływają się w nicość. W ten właśnie sposób uwalnia się dusze, gdy chce się dokonać przemiany – wystarczy w tym momencie na moment pozwolić demonicznej naturze działać, zdziczała bestia natychmiast pochłonęła ulatujący kąsek, a jej wzbudzona moc przemieniła ciało wszędzie tam, gdzie tylko się jej na to pozwoli. A czasem także tam, gdzie się nie pozwoliło...

Wielu o niej słyszało, wielu jej szukało wielu wciąż szuka. Ale prawda jest prosta: ta książka nie istnieje. Osławiony Czarny Grymuar – kamień filozoficzny demonologii, ułuda dająca nadzieję tym, dla których nie ma już nadziei. Kto wie, być może i ty okażesz się na tyle naiwny, że będziesz trwonił czas, poszukując go aż do samej śmierci. Śmierci gwałtownej i bolesnej, taką bowiem pewnego dnia zgotuje ci demon, który zamieszkał w twym ciele. Legenda głosi, że tajemna wiedza zawarta w Czarnym Grymuarze pozwala rozerwać więź, która zespoliła duszę bestii z twoją, usunąć demoniczną narośl, która przerasta cię coraz dogłębniej. Niestety milenia bezowocnych poszukiwań oznaczać mogą tylko jedno: takie rozwiązanie, podobnie jak rzeczona księga, po prostu nie istnieje. Pewnego dnia skończysz jak każdy opętany: stracisz kontrolę na zbyt długo, staniesz się bezwolnym narzędziem swych żądz i ostatecznie poddasz się pierwotnie dzikiej naturze zamieszkującego twe ciało demona. A wtedy cały ten trud włożony w ukrywanie się, maskaradę i zacieranie śladów pójdzie na marne. Wytropią cię, dopadną i zabiją. A lista tych, którym na tym zależy, nie jest krótka... I nie ma w sumie większego znaczenia, czy wreszcie odnajdą cię wysłannicy złych potęg, którym zdziczały demon zerwał się ze smyczy i skrył przed pogonią w twym ciele, czy może ci, którzy stoją dokładnie po przeciwnej stronie szachownicy, albo czy dosięgnie cię po prostu zbrojne ramię wymiaru sprawiedliwości lub samosąd bliskich którejś z twoich ofiar. Dla ciebie koniec i tak będzie ten sam. Wieczne potępienie cię nie ominie. Ale nim do tego dojdzie: GL & HF!

MOC 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

DUSZE 0 1 2 3 4 5

Kość Zewu

Wyraża zew pierwotnie dzikiej natury demonicznej bestii – niepohamowanego głodu pchającego ją do straszliwych czynów, które na celu mają wyłącznie jedno: zaspokojenie głodu.

Mistrz Gry może nakazać ci rzut Kością Zewu tyle razy w trakcie sesji, ile wynosi Moc. Jeśli się on nie powiedzie, tracisz kontrolę nad postacią, a demon rzuca się, by waszymi rękoma zamordować najbliższą osobę i pochłonąć jej duszę. MG może pozwolić ci to odegrać, ale w każdej chwili może samemu zdecydować, co robisz. Gdy demon pożre duszę, wykonaj rzut Kością Okiełznania.

Kość Szeptów

Odzwierciedla kuszące, złe podszepty twej spaczonej duszy. O ile Zew dotyczył wyłącznie czynów zdziczałej bestii, która się uwalnia, Szepty wpływają na twe własne, świadome czyny.

Mistrz gry może nakazać ci rzut Kością Szeptów tyle razy w ciągu doby świata gry, ile wynosi Moc, by skłonić twoją postać do czynienia zła lub do niepohamowanego folgowania swoim żądzom. Jeśli rzut się nie powiedzie, postać musi wykonać nakazaną przez MG czynność. Spodziewaj się, że z pewnością zrobi to w momencie, kiedy zdecydowanie nie będzie ci to na rękę.

Kość Okiełznania

Zawiera w sobie siłę twego człowieczeństwa i zdolność przezwyciężania za jego pomocą demonicznej formy, którą przyjmuje twoje ciało oraz odzyskiwania kontroli, gdy demon nim zawładnie.

Rzut Kością Okiełznania wykonujesz, gdy chcesz przezwyciężyć demoniczne Przemiany i odzyskać ludzką postać. Jeśli demon nie przejął nad tobą kontroli, możesz wykonać rzut w dowolnym momencie. Jeśli cię kontroluje, możesz wykonać rzut za każdym razem, gdy pochłania duszę. Udany rzut Okiełznania pozwala odzyskać kontrolę i uśpić jedną Przemianę.

Kości: Na początku gry otrzymujesz po jednej kostce k8, k12 i k20. Wybierz, która z nich stanie się Kością Zewu, która Szeptów, a która Okiełznania. Nie możesz tego już nigdy zmienić

Rozjuszenie: Za każdym razem, gdy demon pochłania duszę (nie ważne, czy sam ją dorwał, czy ty mu ją dałeś), czuje przypływ mocy i próbuje to wykorzystać, by się uwolnić – musisz rzucić wszystkimi trzema kośćmi i za każdą 6 budzisz dodatkową Przemianę.

6: Gdy na jakiejś kości wyrzucisz 6, rzuć nią ponownie i zsumuj wyniki, a następnie wykonaj test Rozjuszenia (może nastąpić to dwa razy pod rząd).

666: Gdy w wyniku zasady „**6**" lub **Rozjuszenia** trzykrotnie wyrzucisz cyfrę 6, demon budzi wszystkie Przemiany (patrz: **Pełna Przemiana**).

Pełna Przemiana: Jeśli w dowolnym momencie wszystkie twoje Przemiany są obudzone, demon natychmiast przejmuje kontrolę, jak po nieudanym rzucie Zewu.

Moc 20: Demon niszczy twą duszę i przejmuje kontrolę nad ciałem. Zginąłeś.

Moc: Opisuje aktualną potęgę demona. Za każde 6 dusz, które pochłonie demon, jego Moc wzrasta o 1. Za każdy poziom Mocy, demon odzyskuje kolejną część swego dawnego ciała: losujesz nową Kartę Przemian (w skrócie zwaną Przemianą) z Talii Łba, Talii Cielska lub Talii Łap i dokładasz ją do na odpowiedni stos na karcie twego demona. Musisz dobierać je możliwie po równo (np mając 2 Karty Łba, 2 Cielska i 1 Łap, na następnym poziomie Mocy musisz wziąć kartę z Talii Łap). Moc zwiększa również siłę działania wielu Kart Przemian. Początkowa Moc wynosi 3, przed zaczęciem gry losujesz więc po jednej karcie z każdej Talii.

Przebudzenie: Możesz celowo rozbudzać moc demona, karmiąc go duszą, by pozwolić mu częściowo „wydostać się na powierzchnię" – przemienić część twego ciała na swoje podobieństwo, by korzystać z jego mocy. Demon nigdy nie odmówi – wręcz przeciwnie: natychmiast rzuca się na duszę zgodnie ze swą dziką naturą i korzystając z przypływu sił stara się jak najbardziej przemienić twe ciało na swoją modłę (**rozjuszenie**), licząc na szansę przejęcia kontroli (**666**, **Pełna Przemiana**). Obudzone Karty Przemian kładzie się tekstem do góry, uśpione leżą na odpowiednich miejscach odwrócone rewersem do góry.

Rzuty: Przezwyciężasz demona (rzut się powiódł), jeśli na odpowiedniej kości wyrzucisz więcej niż wynosi liczba aktualnie obudzonych Przemian + Modyfikator. Dla Zewu i Szeptów Modyfikatorem jest Pokusa, która wynosi od +1 do +3 (Pokusa jest wysoka, gdy brak świadków, niskie ryzyko lub bliski łup – np. na zatłoczonym bazarze Zew ma Pokusę 1, ale Szept „ukradnij coś" ma pokusę 3. Pokusa dla Zewu zawsze ma +3, gdy kogoś zabijasz). Dla Okiełznania Modyfikator jest ujemny – od obudzonych Przemian odejmij liczbę dusz, którą pochłonął demon od czasu, gdy utraciłeś kontrolę (jeśli nie utraciłeś, modyfikator wynosi 0).

Ciemnowidzenie

Twoje oczy zachodzą czarną mgłą.

Wszystko widzisz w ciemniejszych barwach, ale za to nawet w absolutnych ciemnościach widzisz wyraźnie jak w środku dnia na 5 x Moc metrów, a najjaśniejsze światło nie jest w stanie cię oślepić – o ile po prostu nie wypali ci oczu. Jeśli obudzisz więcej niż jeden rodzaj wzroku, możesz „przełączać się” między nimi, mrugnięciem obu oczu (oczy zmieniają wygląd i działanie).

Przenikliwy wzrok

Twoje gałki oczne wydają się być półprzezroczyste.

Spoglądając w ścianę z odległości max Moc x 5cm, potrafisz zobaczyć przez nią, jak przez wypaczone szkło, co jest po drugiej stronie. Obraz jest lekko zniekształcony i niewyraźny, nie rozróżniasz więc detali mniejszych niż ok 1 cm. Maksymalna grubość ściany wynosi Moc x 10cm. Jeśli obudzisz więcej niż jeden rodzaj wzroku, możesz „przełączać się” między nimi, mrugnięciem obu oczu (oczy zmieniają wygląd i działanie).

Czarci Edykt

Twoje oczy skrzą się jak rubiny. Gdy używasz ich mocy, na moment całą twoją twarz zasnuwa cień, z którego spoglądają na ofiarę dziesiątki diabelskich oczu.

Raz na dobę możesz zapłacić demonowi jedną duszę, by użyć hipnotycznej mocy. Ofiara nie może oderwać wzroku, gdy patrzysz na nią czarcim spojrzeniem i wydajesz polecenie, ale poza tym nie traci jeszcze woli. Dopiero gdy mrugniesz, pełny hipnotyczny efekt zacznie działać, a cień zniknie z twej twarzy. Ofiara podejmie się wykonania dowolnego polecenia, jakie jej wydasz, na tyle, na ile potrafi i wykona je pod warunkiem, że zdąży zrobić to w czasie Moc x 1 minuta (łącznie z wydawaniem polecenia). Będzie pamiętała wszystko, co zaszło. Nie da się wymazać pamięci odpowiednim poleceniem, bo nikt nie potrafi zapominać na zawołanie.

Gadzia Paszcza

Twoje usta stają się nienaturalnie szerokie, żuchwa wydłużona, a skóra na gardle i szyi obwisła.

Potrafisz wężowo rozdziawiać paszczękę i przełyk, a siła twych szczęk pozwala ci bez trudu wgryzać się w ciało. Jesteś w stanie zmieścić do ust i przełknąć obiekt nawet półmetrowej średnicy. Ale lepiej nie połykaj czegoś, czego twój żołądek nie zdoła pomieścić, utrzymać i strawić (Brzuszysko rozwiązuje te kwestie).

Czułki

Na twym czole uwypuklają się dziwne guzy, z których potrafisz wysunąć długie wypustki.

Jeśli wysuniesz „anteny”, możesz przekazywać swe słowa telepatycznie – tylko do jednej osoby, a połączenie nie działa w drugą stronę (nie słyszysz myśli odbiorcy). Musisz doskonale znać lokalizację niewielkiego obszaru mózgu rozmówcy, by nawiązać połączenie (dokładność do ok 1cm, więc dobrze, jeśli po prostu go widzisz lub przynajmniej wyraźnie słyszysz – ale jeśli chcesz próbować trafić bez odpowiedniej wiedzy, powodzenia; jeśli wcelujesz, koniecznie zagraj też w totka), on zaś dostrzega w myśli twoją twarz i wyczuwa kierunek, z którego doń mówisz. Maksymalna odległość wynosi Moc x 5m.

Prawdziwe Oblicze

W dowolnym miejscu twojego ciała (np. wewnątrz dłoni, z tyłu głowy) formuje się demoniczne oblicze.

Wybranej lokalizacji nie da się już zmienić – oblicze zawsze zjawia się w tym samym miejscu. W dowolnej chwili możesz „wyłączyć” swoją twarz (zamykasz oczy, usta, twój nos przestaje działać itp.), by obudzić tę drugą i z niej korzystać. Możesz odtąd także decydować, na której twarzy pojawią się Przemiany z Talii Łba w momencie każdej ich aktywacji. Przemiany aktywowane na demonicznym obliczu działają tak, jakby poziom Mocy był wyższy o 1.

Jęzor Kusiciela

Twoja mowa staje się sycząca, a język dziwnie wąski i ruchliwy. Jeśli się nie pilnujesz, jego końcówka rozwija się na dwie części.

Możesz szeptać ledwie słyszalnym, demonicznym językiem (lub telepatycznie, jeśli potrafisz), by namawiać innych ludzi do złych uczynków i ulegania żądzom, korzystając przeciwko nim z Kości Szeptów na podobnej zasadzie co Mistrz Gry – w roli demona – przeciwko tobie, przy czym możesz to robić tylko tyle razy na sesję gry (a nie na dobę!) ile wynosi Moc.

Splot Języków

Twój język jest splotem cieńszych, glizdowatych języczków – wygląda jak mięsisty warkocz.

Każdy dodatkowy języczek pozwala ci mówić w innym, nieznanym ci (ale najwyraźniej znanym demonowi) języku. Potrafisz mówić w tylu językach, ile wynosi Moc – zapisuj je, gdyż nie możesz ich zmieniać. Demon wprawdzie przetłumaczy za ciebie twoje słowa na dany język, ale niestety nie będziesz w stanie ich zapisać, ani nie zrozumiesz, co inni mówią w nim do ciebie. Możesz zapłacić demonowi duszę, by rozumieć mowę wszystkich posiadanych języków przez dobę.

Zwierzęcy Węch

Twój nos niemal całkiem przestaje przypominać wyglądem ludzki nos. Możesz dowolnie ustalić szczegóły, ale jednego musisz się przy tym trzymać: wygląda i obrzydliwie i po części zwierzęco.

Demon poprowadzi cię tropem równie skutecznie, jakbyś zawsze miał przy sobie tresowanego psa. Niestety zapachowe niuanse nie docierają do twego mózgu i nie możesz ich interpretować. To demon je czuje, a nie ty – ty po prostu trzymasz smycz. Węch tępi się po podążaniu tropem przez czas równy Moc x 10 min. Musisz pozwolić mu odpocząć przez godzinę, by móc tropić ponownie.

Echolokacja

Pary takich sterczących uszu, jak twoje, nie powstydziłby się żaden latający krwiopijca.

Nie dość, że doskonale słyszysz infradźwięki, to jeszcze możesz „widzieć" kształty za pomocą słuchu – dostrzegasz wszystko, co w danej chwili wydaje lub odbija dźwięk w promieniu Moc x 3m. Może to niewiele, ale za to w pewnym sensie masz oczy wokół głowy. Wszystko, co w ten sposób dostrzegasz, jest jakby odrobinę rozmazane i nieostre – ruch ręką zobaczysz bez problemu, ale na pewno nie poczytasz napisanej brajlem książki.

Nasłuch

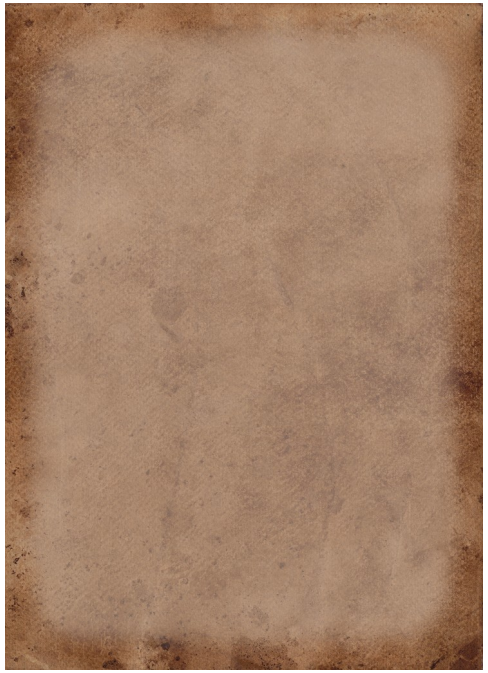
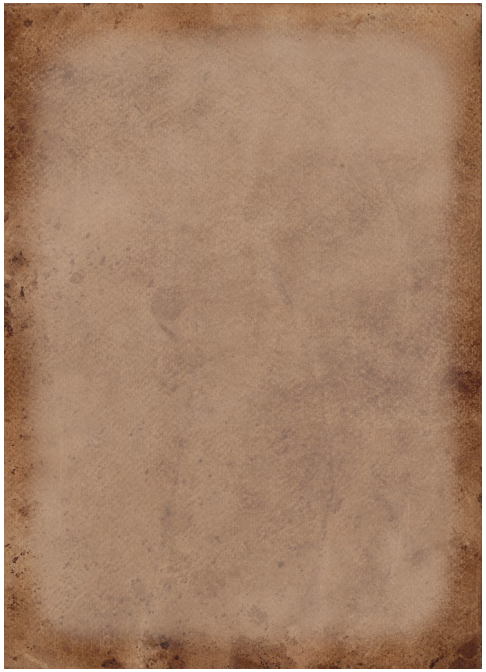
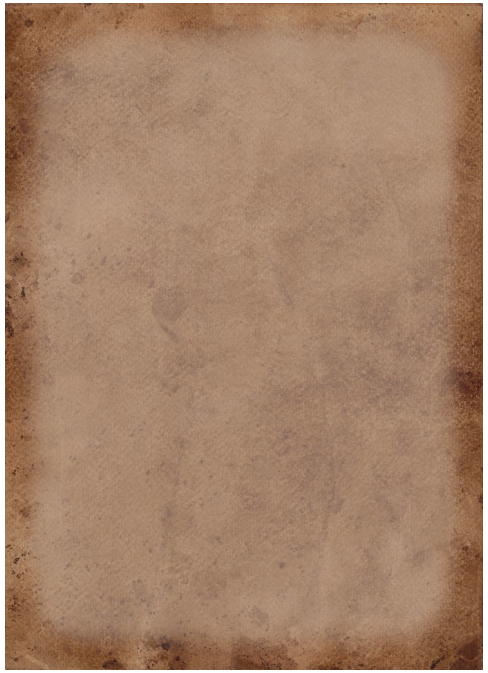
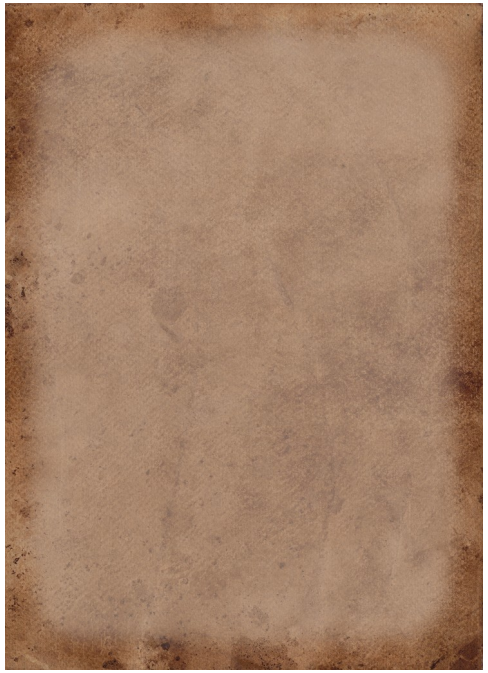
Twoje uszy stają się miękkie i wydłużone. Poruszają się jak anteny nasłuchowe, od czasu do czasu zwijają się rurkowato, gdy odległy dźwięk przyciąga twoją uwagę.

Możesz kierować swój słuch na odległe obiekty jak mikrofon kierunkowy – usłyszysz w tłumie szeptaną rozmowę wybranych osób lub podsłuchasz, o czym mówią w domu po przeciwnej stronie ulicy. Zasięg „zbliżenia" wynosi Moc x 5m dla zwykłej mowy (szept połowę mniej).

Rogi

Na głowie wyrasta ci od 1 do 4 rogów.

Możesz zdecydować, jak wyglądają. Mają 5-30cm długości i szerokość 1-5cm (w najszerszym punkcie). Skupiając się, możesz wyhodować róg o kształcie dowolnego podłużnego przedmiotu, któremu będziesz przyglądał się przez cały czas wyrastania rogu (1 godzina) – nie masz jednak większego wpływu na jego wagę, kolor i fakturę. Bez problemu stworzysz porządny nóż, ostry skalpel lub podrobisz przeciętny klucz. Bez skupienia rogi wyrosną zwierzęce, ale w wybranej długości. Możesz zrzucić poroże i używać go przez godzinę – po tym czasie kruszy się i rozsypuje w nicość. Nowy róg o dowolnym kształcie zaczyna wyrastać za ok. cztery godziny. Jeśli atakujesz głową, ostrymi rogami zadajesz obrażenia jak sztyletem.

Tętnienie

Każdy w pobliżu ciebie usłyszy niskie, przytłumione dudnienie – bicie serca. Twoje żyły i tętnice zdają się być napuchnięte i drgające, a krew gęsta jak smoła. Dodatkowo wiecznie wyglądasz, jakbyś właśnie wypił dzbanek kawy suto posłodzonej amfetaminą.

Stajesz się niezwykle odporny na zmęczenie. Nie zmorzy cię sen ani nie zasłabniesz, choćbyś nawet starał się przepłynąć ocean wpław – oczywiście o ile dostarczasz swemu organizmowi pożywienia i nie zedrzesz stawów ani nie pozrywasz ścięgien i mięśni. Twój organizm wytrzyma tempo maksymalne dowolnej czynności tyle razy dłużej, ile wynosi Moc. Nie licz, że przejdziesz jakąkolwiek kontrolę antydopingową...

Lodowata Krew

Zawsze masz zmarznięte dłonie, notorycznie cieknie ci z nosa, a skóra przyjmuje blado-niebieskawy odcień.

To i tak niewiele, mając na uwadze, że w twoich żyłach płynie ciecz o temperaturze ciekłego azotu. Jak wykorzystasz ten fakt, to już twoja spawa. Dodatkowo za każdy poziom Mocy ponad trzeci otrzymujesz nowy efekt: 4. Polarnik – jesteś odporny na niskie temperatury. 5. Zimna trans-fuzja – kompletnie nie zauważasz utraty litra krwi na dobę, odtwarzasz ją bardzo szybko. 6. Termoregulacja – na pustyni czujesz się rześko jak w klimatyzowanym hotelu (ogień szkodzi ci normalnie). 7. Zimna trans-fuzja +1l. 8. Zimna krew – przysłowia nie kłamią, nie ulegasz lękowi. 9. (i kolejne). Zimna trans-fuzja +1l.

Zatruta Krew

Żyły na twym ciele stają się wyraźniej widoczne, nabierają czarno-zielonej barwy, a skóra zielonkawego odcienia – nic dziwnego, skoro taki kolor ma krew, która do niej dociera.

Jedna jej kropla to dla przeciętnego człowieka chwilowe otumanienie i parę godzin kaca, 1 łyżeczka – omdlenie i doba silnych skurczów, gorączki i ciężkiego bólu brzucha, 2 – dobowa koma i klika dni choroby, 3 – wielodniowa śpiączka i śmierć w razie braku fachowej opieki medycznej, 4 – śmierć przy braku hospitalizacji w ciągu pierwszej godziny, 5 – natychmiastowa śmierć. Za każdy poziom Mocy ponad 3 zwiększ siłę działania o jeden stopień tej skali. Co 6 poziomów Mocy (czyli na 6, 12 i 18) twój układ krwionośny i krwiotwórczy się rozrasta i z niektórych żył możesz pobierać inny rodzaj trucizny lub narkotyku, startując z podobnymi dawkami.

Senny Dech

Twój oddech staje się tak płytki i cichy, że nawet przy uważnych oględzinach wydaje się, że w ogóle nie oddychasz. Unosi się wokół ciebie delikatny, słodkawy i nieco alarmujący zapaszek, który płoszy zwierzęta. To zapach twojego oddechu.

Możesz chuchnąć komuś z bliska (do 0,5m) w twarz skoncentrowanym, mdląco-słodkim oddechem, który wywoła odurzenie lub senność. Za każdy poziom Mocy możesz odurzyć ofiarę na ok. minutę (traktowana jest jak pijana) lub uśpić ją na 10s (ofiara może wykonać test ochrony przed silną trucizną, ew. urokiem, by zostać jedynie odurzona). Wypuszczony z płuc oddech już po chwili traci swe właściwości, więc nie nachuchasz na zapas. Ale nic nie stoi na przeszkodzie, byś ponowił chuchnięcie tuż, zanim ofiara się przebudzi.

Sztuka Oddychania

Po bokach szyi otwierają ci się potężne pokrywy skrzelowe, klatka piersiowa pęcznieje, zwiększa swą elastyczność i pojemność.

Bez problemu oddychasz pod wodą, na lądzie zaś jesteś w stanie nabrać w płuca tyle powietrza, że możesz wstrzymywać oddech na +5 minut za każdy poziom Mocy.

Ognisty Dech

Z nozdrzy i ust przy każdym oddechu wydobywają ci się smużki dymu, wiecznie czuć od ciebie nieprzyjemną woń spalenizny.

Potrafisz ziać ogniem. Za każdy poziom Mocy możesz wybrać albo + 0,5m maksymalnej odległości, albo +0,5m szerokości (na końcu stożka).

Mglisty Dech

Twój oddech staje się dziwnie świszczący i lekko przyspieszony, wypuszczasz z ust mgliste smugi gęstej pary niezależnie od temperatury.

Nagłym, energicznym skurczem przepony, przy akompaniamencie donośnego syknięcia, potrafisz wyrzucić z płuc wielki kłąb gęstej, nieprzeniknionej mgły. Zabawki wojowników ninja mogą się przy tym schować. Utworzona wokół ciebie chmura w ciągu sekundy obejmie tyle metrów sześciennych, ile wynosi Moc.

Gnilny Odór

W twych bebechach dojrzewają najpaskudniej woniejące gazy, jakie można sobie wyobrazić. Przez cały czas mimowolnie wypuszczasz je małymi porcjami, powietrze wokół ciebie nie jest więc nigdy w pełni świeże.

Możesz uwolnić potężny ładunek, którego ohydny smród przyprawi o ciężkie, osłabiające mdłości i wywoła u każdego, kto nie zdoła ich przezwyciężyć, gwałtowne torsje. Promień rażenia równa się Mocy w metrach. Moc określa też liczbę użyć na dobę. Tobie, rzecz jasna, ów zapaszek niespecjalnie przeszkadza.

Detoksykacja

Prawy bok twego tułowia puchnie i obrasta wielkimi pękami żył oraz wykwitami najróżniejszych, trudnych w identyfikacji struktur niezbędnych w celu chłodzeni przerośniętej wątroby demona.

Jeśli do twojego ciała trafia jakaś trucizna lub narkotyk, natychmiast rozpoznajesz poziom zagrożenia i możesz w dowolnej chwili zneutralizować ich działanie. Potrafisz neutralizować tyle substancji, ile wynosi Moc – zapisuj je, gdyż nie możesz już cofnąć nabytej odporności, by zastąpić ją inną. Nie musisz decydować, jaką posiadasz odporność, dopóki nie natrafisz na szkodliwą substancję.

Brzuszysko

Jedynym co zdradza tę Przemianę, jest nienaturalnie nieforemny i pękaty kształt twojego brzucha.

Wszystko, co jesteś w stanie zmieścić do ust, możesz bezpiecznie schować w elastycznych komorach swych przepastnych trzewi. Ukryty tam sztylet zawsze ułoży się tak, by cię nie ukłuć, flakon z trucizną się nie otworzy, choćbyś fiknął ze schodów, a dokumenty nie ulegną zniszczeniu. Ukrytych przedmiotów nie wykryje żaden skaner ani magia. Potrafisz wypluć dowolny z nich w ciągu sekund, połykać musisz nieco ostrożniej. Brzuszysko udźwignie do 5x Moc kg ładunku. Żaden wymiar przedmiotu (oczywiście po złożeniu lub „poporcjowaniu”) nie może przekraczać 0,5m. Nie zapomnij tylko wyjąć ładunku przed powrotem do ludzkiej formy – byłaby to naprawdę głupia śmierć...

Rzygacz

W głębi twych trzewi bez przerwy coś bulgocze, a z ust unosi się silny, kwaśny odór.

W ciągu doby jesteś w stanie strawić dowolny organiczny przedmiot, a w ciągu dwóch dowolny nieorganiczny. Oczywiście musisz być w stanie go połknąć i przetrzymać w żołądku. Możesz również zaindukować silne torsje, by wyrzygać lepką, żrącą treść żołądka na odległość do dwóch metrów. Oblepia twarz i ciało, ogranicza wizję i wywołuje irytujące podrażnienie skóry. Nie zmyta/ starta w ciągu kilku minut – rozległe, trudne w leczeniu rany. Moc określa liczbę użyć na dobę.

Łuski

Twoja skóra stopniowo pokrywa się twardymi, rogowymi płytkami.

Każdy poziom Mocy pozwala wybrać jeden z dwóch efektów: pokrycie rejonu ciała lub zwiększenie na nim twardości łusek. Rejony ciała: 1. głowa z szyją, 2. przód torsu, 3 tył torsu, 4. lewa ręka, 5. prawa ręka, 6. lewa noga, 7 prawa noga. Podstawowa twardość odpowiada zbroi skórzanej, można ją podnosić 2 razy dla każdego rejonu. 1 raz podwyższona twardość odpowiada kolczudze, ponownie – zbroi płytowej. Gdy przeciwnik cię trafia, a zasady danej gry nie określają rejonu trafienia, rzuć k8 i porównaj z powyższą listą (8 = nieosłonięty punkt). Jeśli zasady nie określają działania zbroi, przymij, że kolejne poziomy twardości mają następującą szansę uchronić cię od obrażeń w walce: 15%, 30%, 60% i wykonaj rzut k100 po każdym trafieniu.

Śluzowa Powłoka

Pory na twej skórze otwierają się, dając ujście wydzielinom zmutowanych gruczołów. Cuchniesz, a porowata, mokra skóra sprawia, że wyglądasz ciężko chorego.

Potrafisz wzmagać wydzielanie na dowolnych częściach ciała. Śluzu nie da się przechowywać, działa, bo ciągle wytwarzasz świeżą powłokę. Co drugi poziom Mocy możesz wybrać nowy rodzaj śluzu lub wzmocnić działanie posiadanego. 1. Śliski: I – ułatwia wyślizgiwanie się z chwytu i rozluźnianie więzów, II – po w miarę płaskich powierzchniach (ubita droga, asfalt) możesz na boso poruszać się tak, jakbyś jechał na łyżwach (do 2x szybciej niż normalnie). 2. Termoizolacyjny: I – nawet nago zniesiesz temperatury od -20 do +50°C, II – punktowo (np. jedna dłoń) tworzysz powłokę odporną na ogień. 3. Nieprzewodzący: I – nie kopnie cię prąd z gniazdka, II – piorun spłynie po tobie jak deszcz. 4. Lepki: I – ułatwia typową wspinaczkę, II – pozwala wchodzić po gładkich ścianach. 5. Jadalny: słonawo-mętny, glutowaty śluz nie jest wprawdzie przysmakiem, ale kto głoduje, ten nie wybrzydza. I – dla 1 os. na dobę, II – do 4 osób. >10 ustal z Mistrzem Gry nowe typy śluzu.

Żywe Gniazdo

Na twoich plecach i piersi pojawiają się liczne otworki. Co parę minut jakiś zabłąkany owad wyłazi ci zza kołnierza i wspina się na twą twarz, czasem przespaceruje się po twej dłoni i zniknie w rękawie. Niejednemu może wydać się dziwne, że zupełnie ci ten fakt nie przeszkadza.

Wybierz, jakie owady gnieżdżą się w twoim ciele, np: wije (pareczniki), mrówki, osy. Twoi mali lokatorzy są jadowici lub kąsają dotkliwie – ból i opuchlizna na poziomie użądlenia europejskiej pszczoły miodnej (nie spowoduje zapaści ani śmierci). Owady nie są agresywne i jedynie z rzadka użądlą kogoś w twoim pobliżu, ale jeśli ktoś spróbuje zrobić ci krzywdę, będą broniły cię jak swej królowej lub ula i rzucą się do ataku całą chmarą. Atak wyczerpuje rój do tego stopnia, że kolejny może nastąpić dopiero za dobę. Twe owady nigdy nie zwrócą się przeciw tobie – bezpieczeństwo ula jest dla nich ważniejsze niż własne życie. Nawet jeśli wymrą do nogi, rój odrodzi się w twoim ciele w przeciągu doby. Rój może atakować przez 1 minutę tyle osób, ile wynosi Moc (jeśli wrogów jest mniej, atak jest odpowiednio dłuższy). Nie masz wpływu na jego zachowanie.

Chwyt Odchłani

Jedna z twych dłoni nienaturalnie się rozszerza i porasta ssawkowatymi wypustkami, a w jej wnętrzu otwiera się szczelina ziejąca absolutną czernią demonicznych otchłani.

Rozwierając dłoń i celując jej wnętrzem na jakiś przedmiot, możesz poruszać nim na odległość. Musisz widzieć przedmiot, a pomiędzy nim i twoją ręką nie może być innych przedmiotów (minimalny wymiar szczeliny, by nie zerwać połączenia musi wynosić ok 5cm). Musisz przesuwać obiekt bardzo powoli, by go nie upuścić – maksymalnie 1m na 5s. Zasięg Chwytu wynosi Moc x 2m, a maksymalny ciężar przedmiotu Moc x 0,5kg. Raczej nie zdołasz za pomocą Chwytu nikogo udusić – wystarczy, że się gwałtowniej poruszy, by go zerwać.

Macki

Na twym ciele widnieje narośl, z której wyrasta 1-3 macek wielkości palca.

Wybierz, gdzie narośl wyrosła – już zawsze będzie pojawiać się w tym samym miejscu. Za każdy poziom Mocy możesz dodać nową narośl (1-3 małych macek) w nowym miejscu (lub jako zrost z inną naroślą), lub powiększyć rozmiar jednej z macek (nie całej narośli!). Kolejne rozmiary podnoszą wymiary i siłę macek: +1: jak pół ręki, +2: jak cała ręka, +3: jak cała noga. Macki są chwytne i mogą być dosyć silne, ale są też niestety bardzo ślamazarne. Możesz nimi np. trzymać kogoś, kogo wcześniej schwytałeś rękoma, ale w zasadzie kompletnie nie nadają się do zadawania ciosów lub używania broni w dynamicznej walce. Można jednak próbować precyzyjnych działań, jeśli ma się odpowiednio dużo czasu (np. powolne rozwiązywanie liny).

Czarcie Szpony

Z palców sterczą ci nieludzkie, twarde jak stal, połyskujące czernią pazury.

Szpony mają wartość bojową jak zbliżonego rozmiaru broń. Jest 5 kategorii rozmiaru: 0. brak zmian, 1. brzytwy (jak palec – ok 5 cm), 2. noże (jak dłoń – do 20 cm), 3. kosy (przedramię – do 0,5m), 4. szable (idąc, zgrzytasz nimi po ziemi – ok 1m). Odłamany pazur rozsypuje się w nicość po godzinie. Za każdy poziom Mocy możesz dla jednej z rąk wybrać jeden z efektów: 1. Rozrost: podnieś długość o kategorię, 2. Ukrycie: możesz chować szpony na życzenie o 1 kategorię za każdy wydany na ten efekt poziom. 3. Regeneracja: odcięte palce i pazury odrastają w 24h, 4. Czarcimi szponami można przecinać więzy dusz.

Brachiacja

Twoje ręce stają się masywniejsze i bardzo długie. Poza faktem, że sięgają niemal do samej ziemi, wyglądają w zasadzie ludzko.

Potrafisz się doskonale wspinać i rozhuśtanymi skokami przemieszczać pomiędzy drzewami, latarniami, rynnami, belkami dachu itp. z iście małpią sprawnością. Jeśli nie braknie odpowiednich chwytów, poruszasz się w ten sposób tempem sprintu, męcząc się jak przy szybszym truchcie. Maksymalny dystans każdego przeskoku odpowiada Mocy w metrach (do 10 poziomu). Od 10 poziomu zyskujesz chwytne stopy i możesz wisieć i poruszać się przeskokami mając wolne ręce. Maksymalny przeskok przy użyciu chwytnych nóg wynosi Moc -10 w metrach.

Czarcia Łapa

Z jednego z twoich ramion wyrastają dwie ręce. Nowa łapa, umiejscowiona tuż poniżej twojej, jest pokrzywiona i każdy znawca tematu na pierwszy rzut oka pozna jej prawdziwą naturę.

Dodatkowa ręka to przydatna rzecz, niestety nie zawsze nad nią panujesz. Za każdym razem, gdy chcesz wykonać nią jakąkolwiek czynność, rzuć najpierw k10 – musisz wyrzucić równo lub mniej niż Moc, by w ogóle móc się podjąć tej akcji. Gdy Moc osiągnie 11, wyrasta ci dodatkowa łapa z drugiego ramienia – przy rzucie k10 na jej użycie wynik musi być równy lub wyższy niż Moc-10. Dodatkowe łapy mogą zwiększać liczbę możliwych akcji, ale zawsze traktuje się ich maksymalną użyteczność tak, jakby były to lewe ręce u praworęcznej osoby.

Długi Ogon

W miejscu, gdzie plecy kończą swą szlachetną nazwę, wyrasta ci cienki, gibki ogon.

Za każdy poziom Mocy możesz wybrać jeden efekt: 1. Rozrost – 0,5m długości za każdy przeznaczony poziom Mocy. 2. Bat – potrafisz smagać ogonem jak ciężkim baciskiem (traktowane jak drugi atak). 3. Hak – strzałkowate zakończenie ogona, które może służyć ci jako kotwiczka – do chwytania za ubranie, zwieszania się z dachu, lub do łowienia sumów. 4. Regeneracja – Potrzebujesz dłuższej liny? Ucięty ogon odrasta do pełnej długości w ciągu godziny. Odcięte kawałki rozpadają po upływie doby i wkrótce potem rozsypują w nicość.

Skrzydła

Cóż, tego to już łatwo nie ukryjesz – ale może ktoś uwierzy, że to tylko element przebrania...

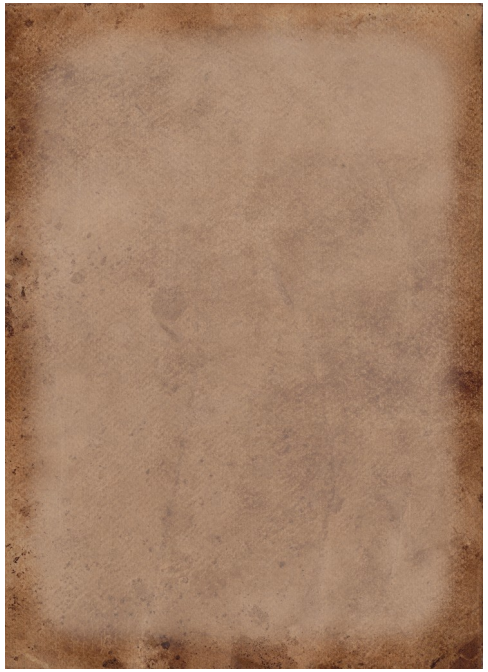
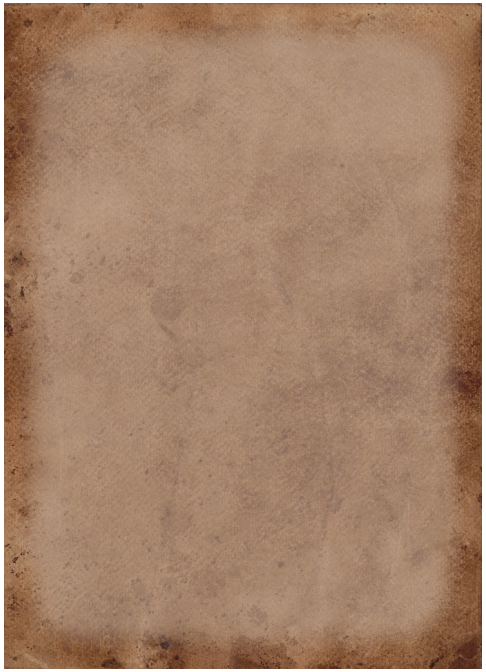
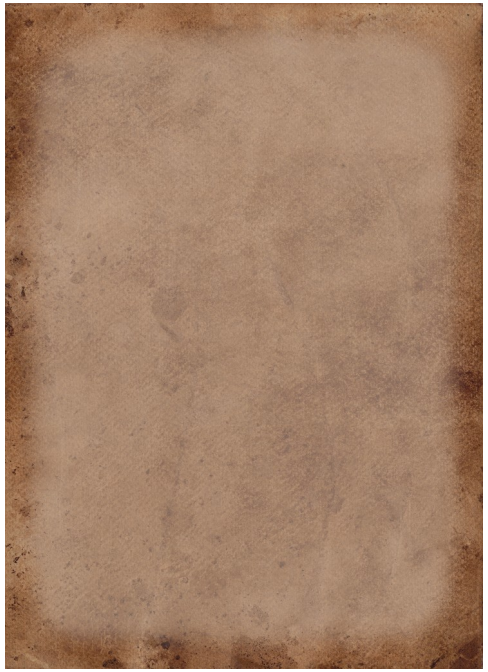
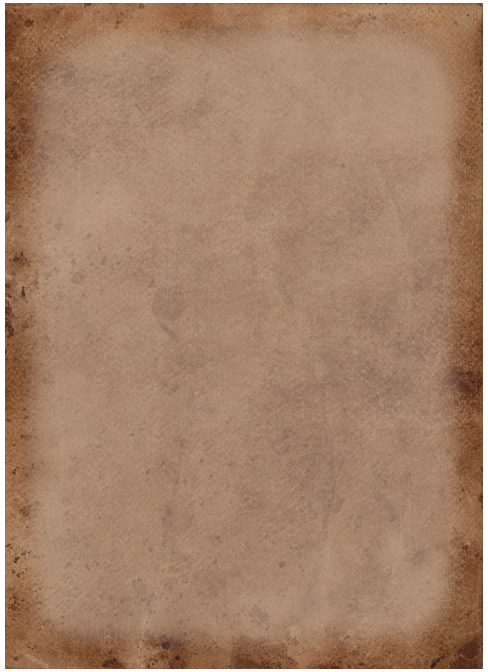
Początkowo skrzydła nie są w stanie cię udźwignąć, ale co poziom Mocy stają się większe i silniejsze. Moc 3/4/5: Wspomagany skok – machając skrzydłami, zwiększysz zasięg skoku o 1/2/3m wzwyż i 2/3/4m w dal. 6. Pierwszy lot – ok 50m tempem chodu. 7. Sprawny lot – do 200m tempem biegu. 8. Szybowanie – tracisz 1m wysokości na 5m poziomego szybowania z prędkością do 50 km/h. 9. Wznoszenie – możesz łapać prądy pozwalające ci się piąć wyżej. Musisz lądować co pół godziny na 5 minut. 10. Pikowanie – potrafisz pikować na ofiarę z powietrza – szybkość ataku ogranicza jedynie prędkość graniczna i konieczność wyhamowania pod koniec (o ile nie planujesz ataku w stylu kamikaze). 11 i wyżej: +10km/h prędkości lotu.

Czworonóg

Coś dziwnego dzieje się z twoją sylwetką i sposobem poruszania się. Zmienia się krzywizna kręgosłupa, chodzisz wiecznie przygarbiony, często schylasz się znacznie głębiej, twoje kończyny zaś układają się w nietypowy sposób, jakby bardziej z przodu ciała, co nadaje ci nieco wilkołaczej postury.

Zwierzęco sprawnie poruszasz się „na czworaka”. W tej pozycji twoja maksymalna prędkość wzrasta o 10km/h za każdy poziom Mocy – męczysz się w podobnym czasie jak przy zwykłym sprincie (czyli takim tempem wytrzymasz najwyżej kilkanaście sekund – ale na wyższych poziomach wystarczy to, by dorwać konnego, a nawet samochód, o ile nie mają za dużej przewagi na starcie). Tempo długodystansowe jest ok 2x niższe – możesz nim biec przez 1h.

Żywołapa

Jedna z twych rąk ciągle się rusza, nierzadko kogoś przypadkiem szturchnie lub samowolnie chwyci jakiś przedmiot.

Możesz oderwać tę rękę w jednym ze stawów i nadal móc nią poruszać. Rozczłonkowanie wygląda makabrycznie – akompaniuje mu paskudne chrupanie i mlaskanie, a krew leje się obficie jak z rozbitego nosa – ale jest dla ciebie łatwe, szybkie i niemal bezbolesne. Łapa zachowuje pełną siłę i sprawność, potrafi też łazić na palcach, a jeśli oderwałeś ją w ramieniu – stać i zwinnie podskakiwać na kikucie. Po oderwaniu żyje przez Moc x 2 minuty, potem zamiera i po chwili rozsypuje się w nicość. Dopóki żyje, możesz ją na powrót przyłączyć (przytknięta na swe miejsce nie umrze i przyrośnie na stałe w ciągu 5 minut). Zniszczona (nawet bez urywania) odrośnie do pełnego rozmiaru i sprawności w ciągu doby.