

# SPLICING

SUPLEMENT DO GRY FABULARNEJ  
MROCNIEGO JUTRA

AUTORZY:

**ANDRZEJ „ZAWAU” KOMOROWSKI**  
**MACIEJ „NIESTRAWNY” PAWLOWSKI**

MARZEC 2012

*Nie będziesz chodził na Czworakach – tak każe Prawo. Czyż nie jesteśmy Ludźmi?  
Nie będziesz chłptał Wody – tak każe Prawo. Czyż nie jesteśmy Ludźmi?  
Nie będziesz pożerał Zwierza ani Ryby – tak każe Prawo. Czyż nie jesteśmy Ludźmi?  
Nie będziesz obdzierał kory z Drzew – tak każe Prawo. Czyż nie jesteśmy Ludźmi?  
Nie będziesz polował na innych Ludzi – tak każe Prawo. Czyż nie jesteśmy Ludźmi?*

Herbert George Wells, Wyspa dr Moreau

# INDEX

INTRO 4

CYBERPUNK 2120 5

SPLICING 6

HUMANITY POINTS 8

TABELA AUGMENTACJI 9

SPLICINGOWE ZAWADY 23

SPLICINGOWE PRZEWAGI 24

OUTRO 25

INSPIRACJE 25

# INTRO

“Splicing” został stworzony z myślą o tych, którzy chcą dodać do swych sesji w klimacie cyberpunka, przeciwwagę dla naszpikowanych elektroniką i cudami techniki netrannerów, solo i fixerów. Pozwala stworzyć bohaterów oraz BNów o wyostrzonych zmysłach, wszczepach oraz ulepszeniach, dla których szukaliśmy inspiracji w świecie zwierząt. Jednym słowem, prawdziwych Tarzanów betonowej dżungli.

Dodatek został stworzony z myślą o konwersji “Cyberpunka 2020” na “Savage Worlds” (w Polsce za sprawą Wydawnictwa Gramel), aczkolwiek po naniesieniu kilku kosmetycznych poprawek (głównie w kwestiach zasad) może posłużyć także do wzbogacenia rozgrywki w klasycznym CP2020, czy też innym settingu, opartym na wspomnianej mechanice i futurystycznej konwencji.

“Splicing” jest efektem wielomiesięcznych sesji w dwa, najpopularniejsze w tym kraju systemy RPG, które dostosowaliśmy do własnych potrzeb. Dlatego akcja “naszego” CP2020 rozgrywa się wiek później, w stosunku do oryginału, a przyczynkiem do wszystkiego była “Neuroshima” Wydawnictwa Portal.

*Życzymy zwierzęcych wrażeń.*

Autorzy

# CYBERPUNK 2120

5 września 2020 roku światem wstrząsnął globalny konflikt, który doprowadził cywilizację człowieka na skraj upadku. Potężny system informatyczny zyskał świadomość i własną wolę, a następnie obrócił się przeciwko swoim twórcom. Tym samym doprowadził do wybuchu III wojny światowej pomiędzy ludźmi a maszynami.

Był to tak zwany “Dzień Sądu”, który pochłonął miliardy istnień. Kolejne miliony zginęły w wyniku głodu, chorób, ale też bratobójczych walk między ludźmi. Jedynie garstka trwała w nadziei, że największa z wojen w końcu się skończy, a cywilizacja człowieka znów zatryumfuje. Horror, jaki zgotowały nam myślące maszyny, trwał blisko sześćdziesiąt lat. Nawet dziś, historia zwycięstwa ludzkości nie jest do końca wyjaśniona. Faktem jest, że w 2079 roku zawiązано porozumienie, w którym człowiek odzyskał wschodnią hemisferę na swoją własność, maszynom zaś przypadła zachodnia półkula.

Ludzkość szybko dźwignęła się z ruin i gruzów, wznosząc nowe miasta na miejscu starych. Boom technologiczny ogarnął świat, dzięki czemu z każdym rokiem skutki największej z wojen były coraz mniej widoczne. Narodziły się nowe podmioty polityczne oraz gospodarcze, a porozumienie pomiędzy zwaśnionymi stronami pozwalało na odbudowę i rozwój postcybernetycznych społeczeństw. Dlatego też na początku XXII wieku zaczęły powstawać globalne korporacje, międzynarodowe organizacje, światowa sieć telekomunikacyjna oraz teleinformatyczna. W spadku po największej z wojen, człowiek otrzymał dostęp do nowej technologii, która znacząco wpłynęła na poprawę życia. Biotechnologia i inżynieria genetyczna stały się nieodłącznym elementem naszego istnienia.

# SPLICING

U samego zarania ludzie szukali w sobie boskiego pierwiastka. Wyobrażenia, mity, przesady pchały nas ku temu nieustannie. Starożytni Sumerowie wierzyli, że to Oannes, mityczny bohater, nauczył ich rzemiosła oraz rolnictwa, stając się filarem najstarszej z cywilizacji. Warto zaznaczyć, że Oannes miał być hybrydą ryby, człowieka oraz psa. Starożytni uważali go za nadczłowieka, półboga żyjącego na Ziemi, któremu przypisywali mądrość oraz siłę, z którą nie mógł równać się żaden człowiek. Grek Dedal, sam próbował wznieść się ponad przeciętność, czego wyrazem było skonstruowanie skrzydeł, mogących unieść go ku niebu. Gdyby tylko mógł je sobie przeszczepić, na pewno nie musiałby cierpieć z powodu śmiertelnego wypadku swego syna, Ikara.

W dawnych czasach, połączenie ciała człowieka ze zwierzęciem pozostawało w sferze wiary oraz mistycyzmu. Wraz z rozwojem ludzkiej cywilizacji, poglądy na ten temat zaczęły przechodzić ze sfery sacrum do profanum. Połączenie człowieka i zwierzęcia w jedno ciało pozostawało jednak jednym z zakazanych marzeń naukowców jeszcze przez wiele lat, aż do XXI wieku, w którym dokonano pierwszego przeszczepu zwierzęcego narządu do ciała człowieka. Było to serce świni. Ksenotransplantologia stała się faktem. Droga do splicingu, czyli zabiegów na poziomie ludzkiego dna była na wyciągnięcie ręki.

Ksenotransplantologia rozwijała się coraz prężniej aż do roku 2020, w którym nastąpił wybuch III Wojny Światowej. Wraz z nim, ludzkość musiała przerwać prowadzone badania nad tą dziedziną nauki i skupić się głównie na walce o przetrwanie. Maszyny, zwane też "Molochem", a później jako państwo "01", kontynuowały badania nad łączeniem ludzkich i zwierzęcych genów. Po zakończeniu największej z wojen w 2079 roku, prace w zakresie ksenotransplantologii zostały wznowione przez francuskiego genetyka - Nicholasa Cuvier, który podawał się za potomka znanego zoologa i taksonoma żyjącego w XIX wieku - Georgesa Cuvier.

Odkrył on, że ludzki embrion wraz z postępem życia płodowego przechodzi swoiste transformacje. Wykształcane są kolejno organy naszych zwierzęcych przodków, począwszy od rybich skrzel, gadzich ogonów, na błonach pomiędzy palcami skończywszy. Ludzki zarodek przez około 10 godzin ma przedłużony kręgosłup tworzący ogon, który następnie rozpada się i zanika pozostawiając kość ogonową. Podobnie dzieje się z wieloma innymi nadprogramowymi organami. Według Cuviera zwierzęce narządy były podstawą, swego rodzaju bazą dla ludzkich, nieco bardziej zaawansowanych anatomicznie organów.

W ciągu następnych dziesięciu lat udało mu się dokonać przełomu w dziedzinie splicingu, którego efekty przeszły z poziomu komórkowego na organiczny, co zaowocowało pierwszymi zwierzęcymi organami wyhodowanymi w zgodności z kodem genetycznym i systemem immunologicznym człowieka. W odróżnieniu od poprzednich prób, ludzki organizm nie odrzucał wszczepianych narządów i przyswajał je, jakby były jego własnymi. To spowodowało medyczną i obyczajową rewolucję. Kolejne lata badań pozwoliły prześledzić dokładnie wpływ enzymów na przyspieszone i celowo wywoływane wykształcanie się zwierzęcych części ciała. Człowiek nareszcie mógł upodobnić się do zwierzęcia, dlatego już na początku 2120 roku nikt się nie dziwił, kiedy ulice miast przemierzały genetycznie zmodyfikowane hybrydy ludzi i zwierząt.

# HUMANITY POINTS

Humanity Points (Punkty Człowieczeństwa) są miarą tego, w jakim stopniu nasza postać pozostała istotą ludzką wraz z nabywaniem nowych augmentacji, czy to biologicznych czy cybernetycznych. Wraz z kolejnymi ulepszeniami i wszczepami, coraz bardziej oddala się od swego ludzkiego “Ja” w stronę mrocznej bestii, która kieruje się wyłącznie prymitywnymi instynktami. Staje się bardziej agresywna, zaszczuta oraz nieprzewidywalna. Na początku nikt nie zauważa zmian w jej zachowaniu, zrzucając ewentualne ekscesy na karby awangardowej mody powodowanej przez kulturę augmentacji. Z każdym dodatkowym ulepszeniem spadek po pochyłej szaleństwa nabiera coraz większej prędkości. Postać zaczyna ignorować ludzi z jej najbliższego otoczenia, zatracą się w używkach, zabawie i seksie. Potem staje się coraz bardziej agresywna, nadpobudliwa i aspołeczna.

Kiedy ilość Punktów Człowieczeństwa spadnie poniżej 10, staje się “zimną rybą” - pozbawioną uczuć i emocji ikoną augmentacji. Każde następne ulepszenie stanowi niebywałe ryzyko ostatecznego szaleństwa i upadku. Testy społeczne otrzymują ujemne modyfikatory (-4), a sama interakcja ze społeczeństwem albo towarzyszami staje się bardzo skomplikowanym oraz niebezpiecznym elementem życia postaci. Jeśli Człowieczeństwo osiągnie poziom zerowy lub ujemny należy oddać kartę postaci MG.

Cechą decydującą o tym, ile mamy Punktów Człowieczeństwa w Savage Worlds jest Duch, czyli wskaźnik odpowiedzialny za moralność i umiejętności interakcji z innymi ludźmi. Ilość Punktów Człowieczeństwa równa jest dziesięciokrotności kości Ducha.

Przykładowo, jeśli mamy Ducha na poziomie k8, nasza postać ma 80 Punktów Człowieczeństwa. PCz przeznaczane są zarówno na augmentacje biologiczne, jak i mechaniczne.

# TABELA AUGMENTACJI

Poniższa tabela przedstawia koszt augmentacji zarówno w Punktach Człowieczeństwa, jak i eurodolarach, które musi wydać postać, aby zaopatrzyć się w wybrane ulepszenie.

W przypadku augmentacji mogących być przeszczepionymi w poszczególne fragmenty ciała, bądź na całą jego powierzchnię (np. jeżoskóra, zmiana faktury naskórka), obowiązuje następujący przelicznik kosztu Punktów Człowieczeństwa:

Twarz - 1 kość  
Para kończyn - 4 kości  
Korpus - 3 kości  
Całe Ciało - 6 kości

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Zmiana faktury naskórka: cętki, pasy, łaty, cienka łuska, sierść etc.	Postać ma skórę upodobnioną do kociej, jaszczurzej lub innego zwierzęcia. Może być nią pokryte całe ciało lub tylko niektóre jego części. Daje +1 do Charyzmy.	1 - 6k4	400 – 2000 e\$	estetyczne
Pionowe źrenice	Postać posiada pionowe źrenice, które potrafią znacznie rozszerzać się w ciemności, dając +1 do testów widzenia w tych warunkach. Zwiększa także bonus +1 do Charyzmy.	1k6	200 e\$	estetyczne
Augmentacja kłów	Wydłużone kły na wzór wilczych, lub takich jak u węży. Zadają do k6+2 obrażeń. Mogą być wzbogacone o gruczoł jadowy wszczepiany w śliniankach.	1k4	350 e\$	estetyczne
Augmentacja całego uzębienia	Wydłużenie i zmiana kształtów zębów wedle uznania postaci. Dodaje 1k4 do obrażeń spowodowanych przez ugryzienia.	1k6	500 e\$	estetyczne
Kopyta	Zastępują stopy postaci. Wymagana jest augmentacja autopodium. Dodają dwa punkty do obrażeń spowodowanych kopnięciem, oraz zapewniają niewrażliwość na niesprzyjające podłoże (postać może stąpać po rozżarzonych węglach, szkle, gwoździach itp).	1k6	600 e\$	estetyczne

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Rogi	Zależnie od wielkości i kształtu, mogą powodować obrażenia sieczne lub miażdżące (1-2k4).	1k6	300 - 800 e\$	estetyczne
Czarne gałki oczne	Postać ma całkowicie czarne gałki oczne. Daje +1 do testów zastraszania.	1k4	200 e\$	estetyczne
Zmiana morfologii twarzy	Polega na zmianie kształtu twarzy postaci, tak by przypominała zwierzęcą.	1k10	1500 e\$	estetyczne
Augmentacja mięśni żuchwy	Znaczący przyrost masy mięśniowej w okolicach szczęk zapewnia postaci zwiększenie siły zacisku żuchwy. Dodaje 1k4 do obrażeń spowodowanych przez ugryzienia.	1k10	1000 e\$	estetyczne
Dodatkowy rząd zębów	Pozwala na wyhodowanie w jamie ustnej kolejnego rzędu zębów, rosnących za pierwotnymi zębami. Wymaga zmiany morfologii twarzy. Dodaje 1k4 do obrażeń spowodowanych przez ugryzienia.	2k6	750 e\$	estetyczne
Skóra kameleona	Pozwala zmieniać kolor naskórka zależnie od woli postaci, dając +2 do testów ukrywania, kamuflażu itd. Stres może wpływać na efektywność tej umiejętności. Pokrywa całą skórę postaci.	3k8	5 000 e\$	estetyczne

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Ulepszone powonienie	Uwrażliwienie receptorów pozwala na ulepszenie zdolności rozpoznawania i zapamiętywania zapachów. Daje +2 do testów związanych z powonieniem.	1k6	300 e\$	zmysły
Słyszenie ultra- i infradźwięków	Drastycznie uwrażliwia słuch i pozwala odbierać dźwięki niesłyszalne dla przeciętnego człowieka, a także używać echolokacji. Dodaje +2 do testów związanych ze słuchem.	1k6	500 e\$	zmysły
Echolokacja	Pozwala na badanie otoczenia przy użyciu ultradźwięków, co pozwala na lokalizowanie obiektów w całkowitej ciemności. Wymagana umiejętność postrzegania ultradźwięków.	1k6	400 e\$	zmysły
Ulepszenie akomodacji oczu	Znacząco ulepsza zdolność widzenia dalekich obiektów (+3 do testów widzenia z odległości).	1k6	600 e\$	zmysły
Oczy mozaikowe	Pozwalają na widzenie w zakresie 360°, co daje postaci premię do Spostrzegawczości i Inicjatywy +2, jednak -1 do testów opartych o ostrość widzenia. Zajmują znacznie więcej powierzchni twarzy niż zwykłe oczy.	3k6	1000 e\$	zmysły

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Pazury	Wydłużone paznokcie, pozwalają na zadawanie cięć dodając +2 do obrażeń w walce wręcz. Ceny obejmują jedną dłoń.	1k6	250 e\$	kończyny
Mikrohaczyki	Pokrycie powierzchni wewnętrznej strony dłoni mikroskopijnymi haczykami zwiększa przyczepność do powierzchni pozwalając na wspinięcie się po ścianach, czy suficie.	1k8	800 e\$	kończyny
Błona pławna	Umieszczona pomiędzy palcami kończyn (dolnych, górnych lub wszystkich) poprawia kontrolę ruchu postaci podczas zanurzenia w wodzie (+2 do pływania). Koszt obejmuje jedną parę kończyn.	1k8	600 e\$	kończyny
Augmentacja autopodium	Permanentna zmiana budowy dolnej kończyny, upodabniająca ją do zwierzęcej poprzez wydłużenie stopy i podniesienie stawu skokowego. Znacząco wpływa na zdolność do skoków i biegania postaci dając +3 do testów z nimi związanych.	1k6	2000 e\$	kończyny
Wzmocnienie włókien mięśniowych	Zwiększa siłę i wytrzymałość mięśni kończyn (+2 do Siły). Cena obejmuje jedną kończynę.	1k6	350 e\$	kończyny

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Skrzela	Pozwalają przez nieograniczony czas oddychać pod wodą.	2k6	800 e\$	inne
Pancerz chitynowy	Pokrywać może zarówno fragmenty ciała, jak i całą jego powierzchnię dając +2 do Wytrzymałości postaci.	1-6k8	300 – 1500 e\$	inne
Twarda łuska	Pokrywać może zarówno fragmenty ciała, jak i całą jego powierzchnię (koszt 4k10) dając +4 do Wytrzymałości postaci, lecz zmniejszając Tempo o 1.	1-6k10	500-2000 e\$	inne
Ogon	Przedłużenie kręgosłupa pozwala postaci lepiej utrzymywać równowagę (+1 do testów balansu, skoków i spadania).	1k8	900 e\$	inne
Augmentacja języka	Pozwala na wydłużenie języka do maksymalnie 2 metrów. Dzięki złożonemu umięśnieniu może służyć zarówno do chwytania obiektów, jako kończyna, lub też jako broń o charakterze pejcza (Si+k4).	1k8	400-1000 e\$	inne

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Gruczoł jadowy	<p>Może być wszczepiony zarówno w śliniance, na końcu ogona (również zakończonego kolcem), jak i kciuku postaci, umożliwiając iniekcję poprzez ukąszenie lub zranienie pazurem. Za dodatkową opłatą w wysokości 300 e\$ oferuje się zabieg umożliwiający płucie jadem na odległość równą wynikowi testu Siły dzielonemu na pół (zaokrąglany do dołu). Aby działać, jad musi dostać się do krwiobiegu (w przypadku płucia, wymagany jest kontakt ze śluzówką oka). Postać początkowo nie jest odporna na własny jad, długotrwałe poddawanie działaniu jadu (początkowo w małych dawkach) uodparnia postać z czasem.</p> <p>Jad działa przez k10 minus wynik rzutu na Wigor godzin, efekt polega na karze -3 do wszystkich testów z wyjątkiem społecznych.</p>	1k8	500 e\$	inne

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Gruczoł feromonowy	Może być wszczepiony w dowolnym miejscu, zazwyczaj jednak jest wszczepiany w okolicach najcieplejszych partii ciała (szyja, pachy, pachwiny), co powoduje szybsze rozprzestrzenianie się feromonu. Podnosi Charyzmę o 3, efekty działania różnią się pomiędzy poszczególnymi osobnikami. Wszczepienie więcej niż 1 gruczołu wzmacnia efekt (+1 za każdy kolejny gruczoł).	1k6	2000 e\$	inne
Regeneracja kończyn	Terapia farmakologiczna z użyciem enzymu Kdm6b.1 znacząco oddziałuje na proces regeneracji tkanek, pozwalając na odrastanie utraconych kończyn, lub ich fragmentów. Warunkiem odzyskania utraconej kończyny jest wcześniejsze zatamowanie krwawienia. Enzym musi być podawany przez okres przynajmniej 12 miesięcy przed ewentualną utratą kończyn – nie działa jako doraźny lek. Przejście podstawowego testu Wigoru pozwala na zregenerowanie kończyny po 3 miesiącach (ręka) i pół roku (noga). Kolejne przebiccia odejmują po 2 tygodnie od tego czasu.	4k10	50 000 e\$	kończyny

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Dodatkowa para rąk	Dodatkowa para rąk umiejscowiona pod pierwowotną. Nie ma różnic w sile, czy zręczności pomiędzy parami rąk, o ile któraś nie została poddana zabiegom splicingowym lub cybermodyfikacjom. Do testów walki wręcz, obrony oraz czynności manualnych postaci dodaje +2, zaś do obrażeń wynikających z walki wręcz dodaje kolejną kość odpowiadającą kości siły postaci. Dodatkowa para rąk może zostać wzbogacona o augmentacje jak pozostałe kończyny.	4k12	50 000 e\$	kończyny
Skrzydła	Kości palców górnych kończyn zostają kilkakrotnie wydłużone, zaś pomiędzy dłonią a biodrem postaci wyhodowana zostaje błona skórną umożliwiającą lot. Aby wzbić się w powietrze postać musi zdać test siły (wliczane są premie do skoku, np zmodyfikowane autopodium). Każde kolejne 2 punkty sukcesu siły dają postaci kolejne 5 minut lotu. Z kolei manewrowanie w powietrzu (także próba przejścia w lot podczas spadania) opiera się na testach zręczności.	2k12	30 000 e\$	kończyny

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Emisja ultradźwięków	Modyfikacja strun głosowych pozwala na emisję fal ultradźwiękowych, które są w stanie spowodować obrażenia narządów słuchu innych osób i zwierząt. Ultradźwięki zadają 1k4 obrażeń, a także nakładają karę -1 do testu wyjścia z szoku, oraz testów związanych ze słuchem.	1k6	1200 e\$	inne
Jeżoskóra	Skóra postaci pokryta jest ostrymi oraz twardymi kolcami różnej wielkości. W zależności od wyboru, mogą być pokryte wybrane kończyny lub części ciała. Kolce zadają dodatkowe obrażenia w zwarciu 2k4.	1-6k10	3000 - 5000 e\$	inne
Jamy pneumatyczne	Wyłobienia w kościach zmniejszają znacząco masę ciała, co pozwala na wykonywanie wyższych i dalszych skoków, przyśpieszenie biegu, oraz zwiększa wyporność ciała dając +1 do wszystkich testów zręcznościowych i pływania. Z drugiej strony, puste kości są znacznie podatniejsze na złamania i uszkodzenia. Postać otrzymuje -1 do Wytrzymałości, a w razie złamań otrzymuje dodatkowy punkt obrażeń.	2k6	4000 e\$	kończyny

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Elastyczne stawy	Uelastycznienie stawów pozwala na znaczne zwiększenie kąta ruchu kończyn, co umożliwia przechodzenie przez ciasne szczeliny, przebywanie w małych przestrzeniach, łatwiejsze wyłamywanie kończyn ze stawów oraz zminimalizowanie obrażeń spowodowanych upadkami, uderzeniami i wstrząsami. Postać otrzymuje +2 do testów związanych z unikaniem przeszkód, upadkami, przeciskaniem się przez szczeliny, wyswabadzaniu się z więzów oraz przy wychodzeniu z uścisku przeciwnika.	2k8	4500 e\$	kończyny
Mimetyzm twarzy	Zwiększenie elastyczności oraz znaczne poprawienie unerwienia mięśni i kości twarzoczaszki, daje postaci możliwość imitowania twarzy innej osoby. Nie musi być to konkretna osoba, gdyż zmiany są zależne od woli postaci. Zmiana wyglądu trwa godzinę, minus wynik testu ducha postaci. Augmentacja daje postaci +4 do wszystkich testów społecznych, a także zapewnia niemal absolutną nieuchwytność w razie bycia poszukiwanym.	60	1 000 000 e\$	inne

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Augmentacja palców dłoni	Dwukrotne wydłużenie kości palców kończyn górnych wraz z równoległym rozwojem unerwienia dłoni pozwala nawet na czterokrotne zwiększenie efektywności i zręczności dłoni pacjenta. Postać otrzymuje premię +2 do każdej czynności manualnej takiej jak pisanie na klawiaturze, granie na instrumentach, czy choćby sztuczki iluzjonistyczne. Ceny obejmują zabieg na jednej dłoni.	1k8	800 e\$	kończyny
Augmentacja palców stóp	Zmiana morfologii układu kostnego stóp daje postaci możliwość wykorzystania ich w taki sam sposób jak dłonie. Pozwala na chwytanie obiektów oraz wykonywanie nimi czynności manualnych dając +2 do wszystkich akcji zręcznościowych wykonywanych za pomocą stóp. Z powodu zmniejszenia powierzchni stępu postać wolniej biegnie, co skutkuje karą -1 do Tempa.	1k8	1 000 e\$	kończyny

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Chrzęstny układ szkieletowy	Zastąpienie kości chrząstkami w układzie szkieletowym, skutkuje znaczącym wzrostem elastyczności ciała. Postać bez problemu przeciska się przez wąskie szczeliny, mieści w ciasnych przestrzeniach (np. pudełko o wymiarach 50cm x 50cm), oraz może wyginać kończyny pod znacznie większym kątem niż przeciętny człowiek. Ulepszenie daje postaci premię do uników i czynności związanych z pokonywaniem przeszkód +2. Wymagana jest augmentacja „Elastyczne stawy”. W zamian postać ma obniżoną wytrzymałość o 1 punkt, a obrażenia od upadków są zwiększone także o 1 punkt.	3k8	20 000 e\$	inne
Filtr fal podczerwonych	Zmiana zakresu percepcji siatkówki oka pozwala na postrzeganie obiektów w zależności od ich temperatury. Do prawidłowego działania tej augmentacji wymagane jest wykonanie zabiegu na obojgu oczu. Postać przez cały czas widzi otoczenie w barwach od ciemnego fioletu (zimno) poprzez niebieski, czerwony aż do białego (gorąc).	2k8	3000 e\$	zmysły

# TABELA AUGMENTACJI

Nazwa augmentacji	Działanie	PCz	Koszt zakupu	Rodzaj augmentacji
Narząd elektryczny	Organ pozwalający na wytwarzanie i wyładowywanie energii elektrycznej, która razi wszystko z czym postać wchodzi w fizyczny kontakt. Wyładowania zadają obrażenia 1k8. Tak jak w przypadku prądu każdego innego pochodzenia, jest on przewodzony przez wodę, metal itp. Częste i długotrwałe używanie elektrowstrząsów jest wyczerpujące. Po każdym ataku, postać wykonuje prosty test Ducha, aby sprawdzić czy sama nie wprowadziła się w szok własnymi elektrowstrząsami.	2k6	1500 e\$	inne

# SPLICINGOWE ZAWADY

## **Amok (poważna)**

Za każdym dwóm zabitych przeciwników, postać musi zdać trudny test Ducha (-2), albo na jedną turę opanowuje ją szal. Wówczas bohater atakuje każdego w zasięgu wzroku, nawet sojuszników (opcjonalnie: kontrolę nad postacią przejmuje MG).

## **Psi zwyczaj (drobna/poważna)**

Splicing wpłynął na twoją psychikę, lub nawet uszkodził ci mózg, w wyniku czego odczuwasz niekontrolowaną potrzebę wykonywania jakiejś czynności, charakterystycznej dla zwierzęcia od którego zostały zapożyczone geny do Twojej augmentacji. Może to być jedzenie wyłącznie surowego mięsa bez używania sztuców, niekontrolowane okrzyki w odpowiedzi na dzwonek do drzwi, lub inny, dziwny zwyczaj.

# SPLICINGOWE PRZEWAGI

## Purysta (Nowicjusz, Duch k8)

Jesteś absolutnym przeciwnikiem idei splicingu, zaś splicerzy są dla ciebie wybrykami natury i budzą w tobie odrazę. Splicer podczas prób oddziaływania na Ciebie, nie dodaje premii wynikających z jego augmentacji do testów przekonywania i wypytywania. Wyjątkiem jest działanie gruczołu feromonowego.

## Prawdziwe zwierzę (Weteran, Duch k10)

Przewagę można wykupić dopiero wtedy, kiedy postać posiada minimum 5 augmentacji splicingowych. Koszt kolejnych ulepszeń jest obniżony w poziomie kości, czyli za augmentację kosztującą 3k10 rzucamy 3k8. W przypadku kosztu liczonego w k4 (przynajmniej dwóch kościach) odejmujemy jedną kość. Koszt augmentacji nie może być niższy niż 1 PCz.

Wyjątkiem jest “Mimetyzm twarzy”, w przypadku którego odejmuje się 1k10 PCz. od kosztu augmentacji.

# OUTRO

Dotrwałeś do końca Czytelniku, dlatego jeszcze należą ci się pewne informacje o nas. Jesteśmy graczami RPG, którzy robią coś więcej niż tylko turlają kośćmi i wałkują sesje przy stołach. Wychodzimy na przeciw własnym potrzebom jednocześnie dzieląc się naszą pasją z innymi. Dlatego, jeśli jesteś malkontentem, szczekaczem, autoironicznym onanistą, daruj sobie kąśliwe uwagi i korzystaj z owoców naszej pracy wedle własnego uznania, a powyższy suplement traktuj jako źródło inspiracji oraz pomysłów.

Powyższy suplement traktuj jako źródło inspiracji oraz pomysłów. My tak do tego nie podchodzimy.

Jeśli chcesz dowiedzieć się o nas czegoś więcej, zajrzyj na naszą stronę internetową, którą znajdziesz w nagłówku każdej ze stron suplementu.

# INSPIRACJE

## Filmy:

- Wyspa Doktora Moreau (1996)
- Splice (2009)
- Mucha (1986)
- Hybryda (1997)

## Seriale

- Batman Beyond (seria 2, odcinek 1 "Splicers") (1999-2001)
- Spider-Man: The Animated Series (1994)
- The X-Files (np. 2X20, 5X07, 6X11, 6X12)
- South Park (Dr Mephisto)

## Gry

- Bioshock (2007)