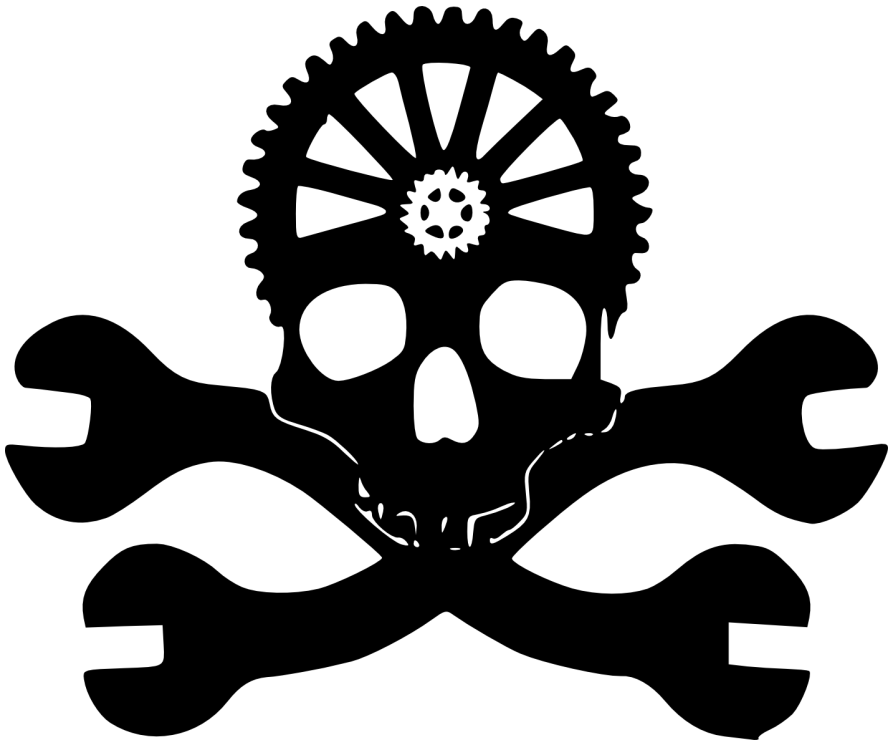
PIRACI PARY

Gra fabularna
o marynarskich przygodach w świecie technologii pary.



Rozdział 8 - Mechanika Open D6

Autorzy Podręcznika:
Kornel Misiejuk
Michał Ilczuk
Krzysztof Rakowski

Grafika Okładka:
Winter Rose

Mapa i jej wycinki:
Kornel Misiejuk
Michał Ilczuk
Wykorzystywane są tu fragmenty Carta Marina, mapy morza północnego z XVI wieku
https://pl.wikipedia.org/wiki/Carta_Marina
obraz wysp wygenerowano przy pomocy WorldEngine
https://github.com/Mindwerks/worldengine
Czcionka użyta w tytule: Alexander Babich

Pozostałe grafiki są podpisane na stronach na których występują. Niniejsza wersja podręcznika bazuje na wielu grafikach odnalezionych przez internet. Podpisy i adresy do stron źródłowych grafik mają na celu promocję autorów. Ta wersja podręcznika jest tworzona przez fanów dla fanów, bez chęci zysku komercyjnego. Autorzy teksu nie posiadają żadnych praw do grafik które to stanowią wspaniałą inspirację do pracy.

Najświeższa wersja podręcznika i dodatków zawsze pod adresem:
http://www.piracipary.eu.org

Wersja 011

Licencja treści tekstowych:
“Licencja Otwartej Gry”, OGL, treść licencji na końcu dokumentu.

Spis Treści:

Rozdział 8 - Mechanika Open D6 0

9. Mechanika Gry Fabularnej 4

9.1 O Open D6 4

9.2 Szybkie Zasady Gry 4

9.2.1 Podstawa Mechaniki 4

9.2.2 Karta Postaci 4

9.2.3 Dzika Kość (Wild Dice) 6

9.2.4 Testy 6

9.2.5 [Opcjonalna Zasada] Opisy sukcesu i porażki wynikającej z sumy rzutu w stosunku do skali trudności zadanej przez MG 6

9.2.6 Kolejność wykonywania akcji w rundzie 7

9.2.7 Modyfikator Skali 7

9.2.8 Modyfikatory Środowiskowe 8

9.2.9 Manewry w Walki Wręcz lub przy pomocy Broni Białej 8

9.2.10 Akcje Obronne 9

9.2.11 [Opcjonalna Zasada] Testy Siły Woli podczas stresu 9

9.2.12 Poruszanie się 10

9.2.12 Nabywanie i wydawanie Punktów Pary 10

9.2.13 Obrażenia 11

9.2.14 Leczenie 11

9.2.15 Tworzenie Postaci 12

9.3 Cechy, Umiejętności i Specjalizacje 14

9.3.1 Zręczność 14

9.3.2 Siła 14

9.3.3 Osobowość 15

9.3.4 Inteligencja 16

9.3.5 Zdolności Techniczne 16
9.4 Przewagi i Zawady 18
9.4.1 Zawady 18
9.4.2 Przewagi 19
9.4.3 Mutacje 19
X. Licencja Otwartej Gry 20

9. Mechanika Gry Fabularnej

9.1 O Open D6

Mechaniką gry jest otwarty system Open D6 firmy WEG. Pozmieniany jest o pewne mechanizmy z MiniSix firmy AntiPaladin Games i Cinema6 z firmy Wicked North Games.

Podręczniki MiniSix, Open D6 i Cinema6 są dostępne za darmo.
Zbiór podręczników i odnośników do nich (w różnych odmianach) jest zawarty na stronie
https://ogc.rpglibrary.org/index.php?title=OpenD6

Najważniejszą zmianą w stosunku do czystego Open D6 jest **brak** "**pips"** czyli wartości typu +1,+2,+3 do kości, na rzecz tylko pełnych kości .

9.2 Szybkie Zasady Gry

9.2.1 Podstawa Mechaniki

Całą mechanika opiera się na rzutach kostką sześciościenną, znaną choćby z gier planszowych. Oznaczane są one jako **D6**. Dla przykładu rzut 4D6 , oznacza sumę z rzutu 4 kostek sześciościennych. A modyfikator np. -3D6 , oznacza odjęcie przed rzutem 3 kości i rzut tylko pozostałymi w puli.
Brak kości do rzutu, oznacza 0, czyli rzut nieudany. Wszelkie testy opierają się na zasadzie ***im większa suma oczek tym lepiej***.
Jedna kość przy każdym rzucie powinna mieć wyróżniający się kolor, gdyż jest to ***dzika kość***.
Za ***punkty pary*** można do rzutu (tuż po) dodawać dodatkowe kości . Jedna kość za jeden punkt pary. Każda taka kość podlega zasadom dzikiej kości.

Skrót **MG** oznacza **Mistrza Gry**.

9.2.2 Karta Postaci

Do pobrania z adresu: http://www.cyberpedia.eu.org/PiraciPary/Karta%20Postaci.pdf

TESTY D6

Zręczność ..... ●○○○○○
Inicjatywa ..... ●○○○○○
☐ Akrobatyka ..... ○○○○○○
☐ Walka Wręcz ..... ○○○○○○
☐ Uniki ..... ○○○○○○
☐ Broń Biała ..... ○○○○○○
☐ Kieszonkowstwo ..... ○○○○○○
☐ Strzelectwo ..... ○○○○○○
☐ Jeździectwo ..... ○○○○○○
☐ Skradanie się ..... ○○○○○○
☐ Broń Miotana ..... ○○○○○○
☐ Wspinaczka ..... ○○○○○○

Siła ..... ●○○○○○
Witalność ..... ●○○○○○
Bonus Obrażeń ..... ●○○○○○
☐ Kulturystyka ..... ○○○○○○
☐ Odporność ..... ○○○○○○
☐ Wytrzymałość ..... ○○○○○○
☐ Pływanie ..... ○○○○○○

Osobowość ..... ●○○○○○
Siła Woli ..... ●○○○○○
☐ Artysta ..... ○○○○○○
☐ Dowodzenie ..... ○○○○○○
☐ Oszustwo ..... ○○○○○○
☐ Empatia ..... ○○○○○○
☐ Hazard ..... ○○○○○○
☐ Zastraszanie ..... ○○○○○○
☐ Językoznawstwo ..... ○○○○○○
☐ Perswazja ..... ○○○○○○

Inteligencja ..... ●○○○○○
☐ Nauka ..... ○○○○○○
☐ Handel ..... ○○○○○○
☐ Kultura ..... ○○○○○○
☐ Obycie ..... ○○○○○○
☐ Medycyna ..... ○○○○○○
☐ Polityka ..... ○○○○○○
☐ Spostrzegawczość ..... ○○○○○○
☐ Surwiwal ..... ○○○○○○
☐ Taktyka ..... ○○○○○○

Zdolności Tech ..... ●○○○○○
☐ Komunikacja ..... ○○○○○○
☐ Mechanika ..... ○○○○○○
☐ Mat. wybuch ..... ○○○○○○
☐ Pierw. Pomoc ..... ○○○○○○
☐ Nawigacja ..... ○○○○○○
☐ Poj. Silnikowe ..... ○○○○○○
☐ Żegluga ..... ○○○○○○
☐ Maszyny przem. ..... ○○○○○○
☐ Zabezpieczenia ..... ○○○○○○
☐ Broń Pokładowa ..... ○○○○○○
_____ ..... ○○○○○○
_____ ..... ○○○○○○
_____ ..... ○○○○○○
_____ ..... ○○○○○○

PIRACI PARY

IMIĘ POSTACI: _____

Gracz _____ Opis _____
Nacja _____ _____
Archetyp _____ _____
Płeć _____ Praworęczność ? _____ Ruch _____

Pkt. Pary	Pkt. Życia	Odp.Na Rany	Pancerz: Lokacje 1-6					

OBRAŻENIA

Lokacje: Głowa – 1, Tors -2, P. Ręka – 3, L. Ręka -4, P.Noga – 5, L. Noga -6

PRZEWAGI i ZAWADY

WYPOSARZENIE NOSZONE ZE SOBĄ

EKWIPUNEK

BROŃ

Nazwa	Zasięg (K/Ś/D)	Uszk. (K/Ś/D)	Kontr. Strz.(K/Ś/D)	Amun.
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	
			○○○/○○○/○○○	

Kreacja: 10d Cechy, 7d Umiejętności, Pkt.Życia = 12x Siła, Ruch = Zręczność + 3, Odp. Na Rany = Siła + 2
Inicjatywa = Zręczność, Witalność = Sił,a ,Siła woli = Osobowość, Bonus Obrażeń = Siła /2 (zaokr. ^),
12 Pkt. Pary, Dodatkowo: 1D Umiejętności = 3D Specjalizacji, Jedna umiejętność może mieć parę Specjalizacji

9.2.3 Dzika Kość (Wild Dice)

Jedna kość powinna mieć unikalny kolor gdyż jest to **Dzika Kość** (Wild Dice) i ‘6’ oznacza szczęśliwy rzut a ‘1’ oznacza pecha.
W przypadku pecha należy rzucić po raz drugi dziką kością i z puli kości odjąć wskazaną ilość najwyższych rzutów. ‘6’ następujące jako konsekwencje pecha, oznacza nie tylko zabranie 6 najwyższych wyników, ale również dodatkowe komplikacje.
Szczęśliwy rzut ‘6’, oznacz przerzut i zwiększenie sumy o kolejne wartości. ‘1’ na przerzucie nie powoduje pecha.
W przypadków testów obrażeń, wyrzucenie na dzikiej kości ‘1’ nie skutkuje pechem i żadnym obniżaniem sumy kości., zaś ‘6’ jest wciąż traktowana jako szczęśliwy rzut.

9.2.4 Testy

Wszystkie testy odbywają się przez rzuty kośćmi D6 (popularne kości sześciościenne). Ilość kości do rzutu to suma z **wartość cechy + wartości umiejętności + ew. modyfikator**.
Skalę trudności wyznacza albo MG, albo statystyki przeciwnika w przypadku walki.

Skala Trudności	**Wartość**
Bardzo Łatwe	2-5
Łatwe	6-10
Średnie	11-15
Trudne	16-20
Bardzo Trudne	21-30
Heroiczne	31+

Remis dla skali trudności narzucanej przez MG, oznacza sukces, a w przypadku testów opozycyjnych jest to decyzje MG.

W przypadku akcji nie bojowych, gdy gracz posiadają pulę minimum 3 kości. Może on zadeklarować zasadę “**wezmę 10**” , oznacza to, że nie jest sprawdzany wynik rzutu , tylko brana jest wartość 10 jako wynik.
Inną deklaracją jest “**wezmę 20**” , wtedy także nie odbywa się rzut, a z racji na dogodne warunki i duży zakres wolnego czasu, gracz bierze wartość 20 jako wynik rzutu.

9.2.5 [Opcjonalna Zasada] Opisy sukcesu i porażki wynikającej z sumy rzutu w stosunku do skali trudności zadanej przez MG

Sukcesy:
• ***Minimalny (0):*** postaci ledwo udało się wykonać poprawnie zadanie, jeżeli zadanie jest stopniowalne to wystąpił tylko minimalny efekt.
• ***Zwykły (1-4)***: postać osiągnęła sukces, bez fajerwerków czy innych bonusów.

• ***Dobry (5-7):*** postać osiągnęła sukces z dodatkową korzyścią, (np wykonała zadanie przed czasem)
• ***Wspaniały (8-12)***: sukces z wieloma dodatkowymi korzyściami, nastąpił szybciej, z większym efektem lub był dokładniejszy.
• ***Spektakularny (13-17)***: wykonanie zadanie było godne owacji na stojąco. Jeżeli zadanie mogło przynieść jakieś dodatkowe korzyści to przyniosło je wszystkie na raz.
• ***Niesamowity (18+)***: efekty jak przy sukcesie spektakularnym, plus postać powinna mieć wpisaną specjalizację lub przewagę pozwalającą w przyszłości łatwiej pokonywać tego typu trudności.

Porażki:
• ***Minimalna (1):*** Postaci sukces mignął przed nosem. Jeżeli to możliwe to zadanie zostało wykonane w ¾ .
• ***Zwykła (2-5)***: Postać nie wykonała zadania poprawnie. Jeżeli to możliwe to uzyskała 50% tego co było zaplanowane.
• ***Znacząca (6-8)***: porażka jest oczywista. Jeżeli zadanie jest skalowalne to zostało wykonane co najwyżej w 25% tego co było zaplanowane.
• ***Ogromna (9-13)***: zupełna porażka, nic z zadania nie zostało wykonane.
• ***Spektakularna (14-17)***: zadanie poszło tak źle, że postać mogła zostać ranna , lub zostały zniszczone narzędzia.
• ***Niewiarygodna (18 or +)***: zadanie ma podobne efekty jak porażka spektakularna plus postać zostaje ośmieszona. Ta porażka może przełożyć się na problemy postaci w przyszłości przy wykonywaniu podobnych zadań.

9.2.6 Kolejność wykonywania akcji w rundzie

(czas trwania rundy to zwykle około 10 sekund)

1. deklaracja wszystkich akcji w rundzie. Można zadeklarować parę akcji, każda powyżej dodatkowa akcja kosztuje 1 kość na wszystkich testach
2. Rzut na inicjatywę określający kolejność akcji.
3. Wykonywanie zadeklarowanych akcji, z możliwością zmiany deklaracji co kosztuje po 1 kości.

9.2.7 Modyfikator Skali

Jest to modyfikator do obrażeń jak i do uników. Duże obiekty zadają większe obrażenia małym obiektom, lub wchłaniają lepiej obrażenia od małych obiektów. Tak samo Małym obiektom łatwiej uniknąć ataktów wielkoskalowych.
Różnica wynosi 2D6 za każdy punkt różnicy skali.

Opisowa Gradacja Skali:
(-3) mała np. Dziecko/Pies
(0) zwykła np. Człowiek/Koń
(6) pojazdowa np. Automobil/Łódź / Słoń
(9) duża np. Czołg / Mech / Orka
(12) wielka np. Bryg/Jacht /Kaszalot
(15) gigantyczna np. Galeon/Twierdza portowa

Bronie mają opis numeryczny swojej skali

9.2.8 Modyfikatory Środowiskowe

(Opisy od strony Atakującego na Przeciwnika, w odwrotnej sytuacji proszę odwrócić modyfikatory)
Przeciwnik jest oślepiony, lub atak zza pleców +4D6 do Ataku
Przeciwnik jest atakowany zza ramion +2D6 do Ataku
Przeciwnik jest przycupnięty +1D6 do Ataku
Przeciwnik jest leżący +2D6 do Ataku.
Przeciwnik jest zaskoczony +1D6 do Ataku
Atak drugą ręką -2D6 do Ataku
Przeciwnik jest pod ścianą lub ma ograniczone ruchy +2D6 do Ataku
Przeciwnik jest trzymany, lub ma skrępowane ruchy +3D6 do Ataku
Przeciwnik jest w 50% zasłonięty, -2D6 do Ataku
Przeciwnik jest w 75% zasłonięty, -4D6 do Ataku
Przeciwnik jest na odległości bezpośredniej (<1m) a atak jest zasięgowy, -2D6 do ataku, przeciwnik może unikać.
Przeciwnik jest na odległości bliskiej a atak jest zasięgowy, brak modyfikatorów.
Przeciwnik jest na odległości średniej a atak jest zasięgowy, -2D6 do Ataku, przeciwnik może unikać.
Przeciwnik jest na odległości dalekiej a atak jest zasięgowy, -4D6 do Ataku, przeciwnik może unikać.
MG może określić dodatkowe modyfikatory , np nietypowa broń, lub inny powód.

Lepsze bronie zwiększają celność, statystyka (kontrola ostrzału) czyli dodają dodatkowe kości do trafienia.

9.2.9 Manewry w Walki Wręcz lub przy pomocy Broni Białej

Potężny cios: Mod. trafienia -2D6 , Mod. Obrażeń +1D6
Atakujacy nie przejmuje się konsekwencjami, nie wykonuje innych akcji w rundzie, ani nie unika w tej rundzie.
Pchnięcie: Mod.trafienia +1D6 , Modyfikator Obrażeń -1D6, broń cięta
krok w tył i atak końcem broni, bez cięcia, aby przeciwnikowi trudniej było to parować.
Atak Akrobatyczny: test na Akrobatyce, gracz opisuje cel ruchu, trudność ustala MG, połowa wartości sukcesu to dodatkowe obrażenia dla ataku tuz po tej akcji.
Kroki, Praca Nóg: Mod.sukcesu -2D6 , pełno rundowe zajmowanie przeciwnika, przekierowanie go na inny teren (np dziurę, rozsypane koraliki, ścianę)
Ruch Dekoncentrujący : Mod.trafienia -2D6 , Modyfikator Obrażeń -3D6, pełno rundowa seria cięć wybijająca z rytmu przeciwnika. Sukces oznacza że Atakujący ma +1D6 do ataku w następnej akcji (kolejnej rundzie)
Powalenie/Odepchnięcie: Mod.trafienia +1D6, Siła przeciwnika i skala nie może przewyższać atakujacego, udany atak powoduje -2D6 na zręczności Przeciwnika, sukces powyżej 6 punktów oznacza Powalenie, i przeciwnik musi stracić akcję na wstanie.
Atak Celowany: w zależności od wielkości obiektu w który celujemy

10-50 cm, np. kończyna lub głowa, Mod. trafienia -2D6
1-10 cm, np. oko lub ominięcie zbroi , Mod. trafienia -4D6
<1 cm, np. uszkodzenie mechanizmu, Mod trafienia -8D6
Pochwycenie: Mod trafienia +2D6. używane zwykle w Walce Wręcz, lub jako akcja drugiej ręki (-2D6) w Walce Bronią, podczas zwarcia. Test trafienia. Zabiera akcję przeciwnikowi, A udany test Siła v.s Siła jest wyjściem w kolejne manewry: **Trzymanie**, **Podduszanie**, **Łamanie kości**, **Przewrót** .
Rozbrojenie:Podczas w pełni udanego parowania, można wykonać dodatkową akcję rozbrojenia ,test Siła v.s Siła, wzmocnioną o punktami sukcesu pozostałymi po parowaniu.

9.2.10 Akcje Obronne

- standardowa trudność trafienia dla atakującego to 10
- poświęcając jedną akcję można ustanowić rundę z aktywną obroną o wartości wyniku rzutu na **uniki**. (test bez minusów wynikających z wieloakcyjności)
- Poświęcając pełna rundę można ustanowić trudność trafienia na wartość rzutu na uniki plus 10 .
- Każdy atak Walki Wręcz można **blokować** (test Walka Wręcz) o ile posiada się wolną akcję, modyfikatory wynikają z ilości zadeklarowanych akcji.
- Każdy atak Bronią Białą można **parować** (test Broń Biała) o ile posiada się wolną akcję, modyfikatory wynikają z ilości zadeklarowanych akcji. Testy przeciwstawne obrażeń, wskazują poziom redukcji ataku. Udane Parowanie można wykorzystać do **Rozbrojenia**.
- Każdy atak Walki Wręcz i Bronią białą można **unikać**. Wtedy Trudność trafienia dla atakujacego to wartość testu **uniku**, z modyfikatorami. W razie braku wolnych akcji może to być pożyczona akcja z kolejnej rundy.
- Każdy atak Bronią Zasięgową z odległości średniej lub dalekiej, można **unikać**. Wtedy Trudność trafienia dla atakującego to wartość testu **uniku**, z modyfikatorami. W razie braku wolnych akcji może to być pożyczona akcja z kolejnej rundy.

9.2.11 [Opcjonalna Zasada] Testy Siły Woli podczas stresu

MG może zarządać od gracza testu siły woli, gdy postać gracz wystawiona jest na silny stres.
Stres może być wyrażony stałą wartością lub liczbą kości jako rzut przeciwstawny.
W przypadku sukcesu, postać spokojnie zwycięża stres wynikający z sytuacji, w przypadku porażki postać może nabawić się konsekwecji w zależności od ilości brakujących punktów .

- ***zdenerwowanie*** (1-4): Postaci lekko drżą ręce, jest zdenerwowana , ma problem ze skupieniem myśli. Modyfikator -1D6 do wszystkich testów opartych o Inteligencję.
- ***zestresowanie*** (5-8): Postać ciężko oddycha i mocno trzęsą się jej ręce. Nie może skupić myśli. Modyfikator -1D6 do wszystkich testów opartych o Inteligencję jak i Zręczność.
- ***przestraszenie*** (9-12): Postać się cała trzęsie i ciężko oddycha. Nie może skupić się na zadaniach. Modyfikator -1D6 do testów opartych o Inteligencję, Zręczność i Zdolności techniczne.

- ***spanikowanie*** (13-15): Postać nie może się wysłowić , cała się trzęsie i zapowietrza. Modyfikator -1D6 do testów opartych o Inteligencję, Zręczność , Zdolności techniczne i Osobowość.
- ***szok*** (16+): Postać wpada w stan katakoni na przynajmniej 5 minut. Postać może być z niego wybudzona lub reanimowana przez inna postać, wtedy jej stan spada do poziomu paniki. Postać może się nabawić się zespołu stresu pourazowanego. Należy wykonać dodatkowy test Witalności kontra trudność 12. Niezdanany test oznacza zawał serca i 3 poważne rany (3 wielokrotności Odporności Na rany)

9.2.12 Poruszanie się

Wartość ruchu wskazuje i metrów zwykle przechodzi postać podczas normalnego chodu w ciągu jednej rundy (ok 10 sekund)

Bieg powoduje dwukrotne przyśpieszenie przy standardowym teście na poziomie *średnim* na *akrobatyce*
Sprint to potrójne przyśpieszenie przy standardowym teście *trudnym* na *akrobatyce*
Skradanie się jest testowane kontr przeciwstawnym na *spostrzegawczości* przeciwnika , prędkość ruchu jest podobna do zwykłego ruchu.
Pływanie i Wspinaczka to testy na poziomie *średnie* dla umiejętności odpowiednio pływanie i akrobatyka, prędkość ich to ½ Ruchu. Podwyższanie testów trudności na kolejne poziomy pozwala na przyspieszenie tych akcji to 1x Ruch lub nawet 2 x Ruch

Dodatkowe Modyfikatory do powyższych testów.

Sytuacja	**Modyfikator**
Łatwy teren (Płaski teren, gładka woda, drabina, lekka bryza lub deszcz)	**0**
Dziki teren (małe kamienie, wzburzona woda, wspinaczka na drzewo, mocne podmuchy wiatru, duży deszcz lub mgła)	**+5**
Wymagający teren (przeszkody, silny prąd/duże fale ,wspinaczka na ścianę)	**+10**
Bardzo Wymagający teren (duże lub geste przeszkody, załamujące się fale, pogoda sztormowa, grad)	**+15**
Zagrożenia śmiertelne (pola minowe, wspinaczka z nawisem, ogromne fale, kompletna ciemność)	**+20**
Extremum (huragan, ostrzał, wybuchy)	**+25**

9.2.12 Nabywanie i wydawanie Punktów Pary

Punkty Pary sa wzrowane na CienamaPoints z systemu Cinema6.
Dostawane są za filmowe akcje, wpływ na grę i zadania, odgrywanie swojej postaci (wad i zalet) , w skrócie widzimisię MG.

Po sesji każdy gracz powinien dostać od 3 do 8 punktów. Może je dostawać także w trakcie gry. Można je spożytkować do rozwoju postaci jak i do podbijania rzutów lub uruchamiania Przewagi/Zalety
Należy pamiętać że podczas podnoszenia umiejętności, wartością wyjściowa do obliczeń jest cecha plus umiejętność.

Rozwój	**Koszt**
Cecha (+1)	akt. wart. x 10
Umiejętność	akt. wart. x 3
Specjalizacja	akt. wart. umiej.
Punkt Życia	4
Nowa Umiejętność	akt. wart. cechy. x 3
Przewagi / Zawady	zgodnie z opisem

9.2.13 Obrażenia

Wartość Obrażeń to Obrażenia Broni zmodyfikowane o skalę minus Pancerze i Wchłanianie Obrażeń (rzut na **Witalność**). Obrażenia są zlokalizowane na części ciała.
1- Głowa, 2- Tors, 3- P. Ręka, 4-L.Ręka, 5-P.Noga, 6-L.Noga
Kończyny jak i Głowa **przyjmują maksymalnie 2 poważne rany** (std: 10 pkt.) u człowieka. Później dana kończyna jest już uszkodzona ostatecznie, najczęściej odcięta.
Każda wielokrotność **Odporności na rany** (std:5 pkt.) oznacza, trwałe problemy w testach poszkodowanego o 1D6, czyli poważną ranę utrudniającą życie.
Np. Dostanie 16 obrażeń na rękę , oznacza odjęcie ręki, utratę 10 Punktów życia i -2D6 do kolejnych akcji poszkodowanego.
Każde obrażenie wywołujące utrudnienia dla poszkodowanego, oznacza też otwartą ranę lub przemieszczenie kości i musi być ustabilizowane medycznie, inaczej co 6 rund (minutę) poszkodowany traci kolejny punkt życia.

9.2.14 Leczenie

Ustabilizowane pacjent w dobrych warunkach, odzyskuje 1D6 punktów Życia co dobę.
W gorszych to decyzja MG, czy ma szanse odzyskiwać 1D6 czy też w ogóle nie ma szans na poprawę.
Zasada leczenie na Pierwszej Pomocy lub Medycynie:

trudność Pierwsza Pomoc	**trudność Medycyna**	**Wynik**
Łatwy	bez rzutu	+3 Pkt. Życia, stabilizacja
Średni	Łatwy	+6 Pkt. Życia
Średni	Łatwy	Wyleczenie Zwykłej Choroby
Trudny	Średni	1d+6 Pkt. Życia
Trudny	Średni	Usunięcie trucizny
B. Trudny	Trudny	2D+6 Pkt. Życia
Heroiczny	B. Trudny	4D Pkt. Życia

9.2.15 Tworzenie Postaci

1.Wymyśl koncepcję postaci

Najważniejsze to ustalić drużynowo (z innymi graczami jak i MG), koncepcję postaci w czym będzie ona dobra, jakie obowiązki powinna najczęściej wykonywać.
Warto to połączyć od razu z podstawowym podłożem jakim jest nacja i religia z jakiej postać się wywodzi.
Pomocno powinny być w tym **Archetypy Postaci** (dział 9.5).

2. Przydziel punkty pomiędzy cechy i umiejętności:

Każdy postać ma 15 punktów (na kracie kropek) na cechy i 7 na umiejętności.
Podstawowe 5 punktów jest już na karcie rozdane, gdyż żadna z pięciu cech nie może mieć mniej niż jeden punkt. (Zwykła postać ma każdą cechę na 3 punkty)
Więc pozostaje rozdać 10 punktów na cechy i 7 na umiejętności

Jedną kropkę na Umiejętność można rozbić na 3 różne specjalizacje które można przypisać do różnych umiejętności. Jedna umiejętność może posiadać parę różnych specjalizacji, każda ***specjalizacja dodaje +1D*** do rzutu kiedy można ją uwzględnić.

3. Wylicz parametry zależne od cech:

Wartości statyczne:
Punkty życia = 12 x poziom Siły,
Ruch = Zręczność +3,
Odporność na Rany = Siła + 2,
Punkty Pary = 12

Wartości dynamiczne:
Inicjatywa = Zręczność
Witalność = Siła
Siła woli = Osobowość
Bonus do Obrażeń = Siła/2 zaokrąglona wartość w górę.

4. Oblicz majątek startowy.

- Majątek podstawowy to 200 guldenów.
- Do tego należy wykonać test na Handel o stopniu trudności 10.
  Sukces to 500 guldenów azlandzkich i każde przebicie o 5 pkt, dodaje kolejne 500 guldenów.
  Porażka to po prostu brak dodatkowych pieniędzy
- Plus istnieje opcjonalny test na Hazard, stopień trudności 21, sukces i przebicie o 5 pkt, dodaje po 1000 guldenów, porażka o 5 pkt w dół i kolejne przebicia w dół o 5pkt, zadłużają gracza po 1000 guldenów.

Do powyższych testów można używać punktów pary.

5. Rozważ zakup przewag i zawad. Warto przed grą pozostawić sobie 5-7 punktów pary.

Tabela z przewagami i zawadami jest w rozdziale 9.4

Przewagi i Zawady wprowadzają często zmiany na wartości parametrów i majątku.

6. Zakup wyposażenia, broni i ekwipunku.

Rozdział 10 to tabele sprzętu.

9.3 Cechy, Umiejętności i Specjalizacje

9.3.1 Zręczność

Jest o cecha odpowiadająca za akcje gdzie najważniejszym czynnikiem jest dobra kontrola własnego ciała. Chodzi o takie elementy jak odpowiednia pozycja ciała, przyłożenie siły, czy też zachowanie równowagi. Powiązania ruchów ciała także z innymi urządzeniami których działanie jest czułe na ruchy użytkownika.

Parametry zależne:
Parametrem dynamicznym określanym na podstawie zręczności jest ***inicjatywa***. Czyli parametr pozwalający określić szybkość reakcji postaci.
Parametrem statycznym jest ***ruch*** , czyli naturalna prędkość poruszania się postaci.

Umiejętności:

- ***Akrobatyka*** - wykonywanie skomplikowanych ruchów ciała lub zachowanie równowagi
  Specjalizacje: *Balans, Fitness, Skoki*
- ***Walka Wręcz*** - walka bez użycia broni.
  Specjalizacje: *Boks, Zapasy, Sztuki Walki*
- ***Uniki*** - zdolność unikania ataków
  Specjalizacje: *Ataki Bronią Białą, Bronie Miotane, Strzały*
- ***Broń Biała*** - używanie broni białej
  Specjalizacje: *Miecze, Młoty, Topory, Szpady, Noże, Halabardy*
- ***Kieszonkowstwo*** - okradanie innych osób
  Specjalizacje: *Odwracanie uwagi, Zwinne palce*
- ***Strzelectwo*** - obsługa broni zasięgowej z mechanizmem napędowym
  Specjalizacje: *Łuki , Kusze, Rewolwery, Karabiny*
- ***Jeździectwo*** - umiejętność jazdy na zwierzętach
  Specjalizacje: *Powożenie, Wyścigi, Akrobacje w siodle*
- ***Skradanie Się*** - ciche poruszanie się
  Specjalizacje: *Las, Kamienne Posadzki, Drewniane podłoża*
- ***Broń Miotana*** - umiejętność obsługi broni rzucanej
  Specjalizacje: *Dzidy, Toporki, Rzutki, Proce*
- ***Wspinaczka*** - znajomość skał, sprzętu i odpowiednich technik
  Specjalizacje: Wysokogórska, Budowle, Lasy

9.3.2 Siła

Jest to cecha określająca walory ciała postaci. Przede wszystkim siły i odporności. Jest to cecha o małej ilości umiejętności i znaczących parametrach.

Parametry zależne:

Bonus Obrażeń to parametr dynamiczny zwiększający obrażenia dla broni napędzanych mięśniami, a ***Witalność*** to parametr odpowiadający za wchłanianie obrażeń, kiedy te przejdą przez pancerz.
Parametrem statycznym jest ***Odporność na Rany*** , czyli podobny parametr do witalności określający jaki poziom obrażeń staje się raną , oraz ***Punkty Życia*** czyli maksymalna liczba obrażeń

Umiejętności:

- ***Kulturystyka*** - treningi do rozbudowy i prezentacji mięśni
  Specjalizacje: *Pokazy, Podnoszenie Ciężarów, Udźwig*
- ***Odporność*** - ćwiczenie odporności ciała na trucizny i tortury
  Specjalizacje: *Trucizny Roślinne, Jady Zwierząt, Środki Chemiczne , Przesłuchania*
- ***Wytrzymałość*** - odporność na trudne warunki
  Specjalizacje: *Głód, Zimno, Gorą*
- ***Pływanie*** - kondycja do pływania
  Specjalizacje: Szybkie pływanie (Kraul), Dalekie pływanie, Akrobacje Wodne

9.3.3 Osobowość

Jest to cecha określająca łatwość interakcji postaci z innymi postaciami. Chodzi zarówno o społeczne zachowania, jak i wczucie się w emocje ludzi lub też łatwość operowania na zmysłach innych osób.

Parametry zależne:
Parametrem dynamicznym wynikającym z osobowości jest ***Siła Woli*** czyli po części zdolność kontrolowania własnych emocji.

Umiejętności:

- ***Artysta*** - umiejętność tworzenia dzieł sztuki
  Specjalizacje: *Plastyka, Rzeźba, Muzyka, Poezja, Śpiew*
- ***Dowodzenie*** - umiejętność kontroli grupy
  Specjalizacje: *Inspirowanie, Podnoszenie Głosu, Znajdowanie Opornych*
- ***Oszustwo*** - wpływanie na innych podstępem.
  Specjalizacje: *Kłamstwa, Wyłudzanie, Podszywanie się*
- ***Empatia*** - wyczytywanie emocji innych osób
  Specjalizacje: *Mediacja, Psychologia, Dyplomacja*
- ***Hazard*** - granie w gry oparte na szczęściu
  Specjalizacje: *Poker, Kości, Zakłady*
- ***Zastraszanie*** - wpływanie na innych metodami siły
  Specjalizacje: *Groźby, Wyzwiska, Szantaż*
- ***Językoznawstwo*** - rozumienie obcych języków
  Specjalizacje: *Azlandzki, Kreolski, Imperialny,*
- ***Perswazja*** - przekonywanie, nakłanianie lub pobudzanie innych osób

Specjalizacje: *Propaganda, Agitacja, Retoryka*

9.3.4 Inteligencja

Jest to cecha odpowiadająca za akcję oparte w największej mierze o zdolności analityczne umysłu jak też możliwości pamięci.

Umiejętności:

- ***Nauka*** - wiedza akademicka
  Specjalizacje: *Matematyka, Biologia, Prawo*
- ***Handel*** - znajomość zasad rynku wymiany
  Specjalizacje: *Targowanie, Techniki kursowe, Giełda,*
- ***Kultura*** - znajomość dzieł i trendów kultury
  Specjalizacje: *Sztuka Sakralna, Architektura, Sztuka Współczesna*
- ***Obycie*** - znajomość zasad zachowania w towarzystwie
  Specjalizacje: *Savoir Vivre, Grypsera, Kluby Dżentelmeńskie*
- ***Medycyna*** - znajomość zasad działania organizmu
  Specjalizacje: *Anatomia, Diagnostyka, Chirurgia, Farmakologia*
- ***Polityka*** - mechanizmy władzy od środka
  Specjalizacje: *Republika Azlandzka, Związek Agnajski, Imperium, Cesarstwo*
- ***Spostrzegawczość*** - umiejętność wykrywania i rozpoznawania obrazów, głosów i zapachów
  Specjalizacje: *Węch, Wykrywanie Wzorca, Nocne widzenie, Słuch*
- ***Surwiwal*** - znajomość metod przeżycia w dziczy
  Specjalizacje: *Tropiki, Tundra, Góry, Pustynie, Bezludne Wyspy*
- ***Taktyka*** - znajomość technik walk grupowych i wpływu terenu na walkę
  Specjalizacje: *Strategia Morska, Oddziały piechurów, Odziały zmechanizowane*

9.3.5 Zdolności Techniczne

Jest to cecha odpowiadająca za akcje w których najważniejsza jest praktyka w łatwości rozumienia zasad działania jak i łatwości w sterowaniu urządzeń technicznych. Z jednej strony chodzi o sytuacje gdy nawet najlepszy umysł analityczny nie poradzi sobie bez praktyki w obsłudze. Z drugiej strony ani wspaniała kontrola własnego ciała ani wielka siła nie pozwoli wczuć się w sytuacje gdy nasze ruchy przekładają się na inną perspektywę niż ruch ludzkiego ciała.

Umiejętności:

- ***Komunikacja*** - techniki komunikacji, znajomość szyfrów
  Specjalizacje: *Nadawanie , Szyfry, Stenografia*
- ***Mechanika*** - umiejętność naprawy i wytwarzania urządzeń mechanicznych
  Specjalizacje: *Maszyny Parowe, Maszyny Sprężynowe, Prowizorka,*
- ***Materiały wybuchowe*** - znajomość w materiałach wybuchowych
  Specjalizacje: *Czarny Proch, Trotyl, Wyburzanie, Odporność materiałowa*

- ***Pierwsza Pomoc*** - techniki ratowania życia, opatrywania ran i nastawiania kości
  Specjalizacje: *Opatrunki, Nastawianie Kości, Amputacje*
- ***Nawigacja*** - umiejętność odnajdywania położenia na oceanie
  Specjalizacje: *Mapa Gwiazd, Prądy Morskie, Znajomość Wiatrów*
- ***Pojazdy Silnikowe*** - umiejętność kierowania i obsługi pojazdów napędzanych silnikiem
  Specjalizacje: *Pojazdy Kołowe, Lokomotywy, Pojazdy gąsienicowe*
- ***Żegluga*** - kierowanie i obsługa pojazdów pływających
  Specjalizacje: *Rejowce, Parowce, Jachty (skośne), Windsurfing, Kitesurfing*
- ***Maszyny Przemysłowe*** - kierowanie i obsługa maszyn pneumatycznych i dźwigowych
  Specjalizacje: *Dźwigi, Koparki, Maszyny Kroczące*
- ***Zabezpieczenia*** - znajomość zakładania i obchodzenia technik zabezpieczeń
  Specjalizacje: *Zamki, Sejfy, Alarmy*
- ***Broń Pokładowa*** - obsługa broni ciężkiej, przymocowanej do pokładu statku lub innego pojazdu
  Specjalizacje: *Działa okrętowe, Działa harpunnicze, Kartacze, Balisty*

9.4 Przewagi i Zawady

Przewagi i Zawady są przedostatnim szlifem kreacji postaci.
Najczęściej określają dodatkowe predyspozycje lub osobliwości fizyczne postaci.
Czasem pochodzenie lub perypetie.
Nigdy zaś cechy charakteru. Te powinien budować gracz samemu, a MG nie powinien zajmować się porównywaniem założeń na karcie z faktycznym ich odgrywaniem.

Mechanicznie przewagi i zawady nie powinny przejmować roli umiejętności lub specjalizacji, najczęściej są dobrą metodą do naginania parametrów wynikających z cech.

Koszty i zyski są wyrażane w Punktach Pary (pp).

9.4.1 Zawady

Człowiek Szklanka (zysk x pp) - postać łatwo łamie kości i narusza inne ważne tkanki. *Odporność na rany* spada o 2 punkty.
Żółwie tempo (zysk x pp) - postać jest mocno flegmatyczna. *Inicjatywa* zmniejsza się o 1 kość, a *Ruch* o 2 punkty.
Niezdara (zysk x pp) - w przypadku testów na Zręczności jak i Zdolności Techniczne, gracz każdą wyrzuconą '1' na kości która nie jest Dziką Kością, traktuje jako podstawowy pech i zdejmuje 1 najwyższy wynik z pozostałych wartości.
Bijesz jak baba (zysk x pp) - niezależnie od wyglądu i siły uderzenia są mało wspomagane, *Bonus Obrażeń* jest zmniejszony o 1D6
Biedak (zysk x pp) - pochodzisz z biednej rodziny, posiadasz tylko ½ startowych możliwości finansowych.
Dłużnik (zysk x pp) - podobnie jak u biedaka, posiadasz tylko ½ startowych zasobów, plus dług na drugie tyle .
Brzydal (zysk x pp) - niezależnie od poziomu Osobowości, w przypadku testów polegających na bezpośrednim kontakcie z inną osobą, testy są obarczone karą -1D6
Odszczepieniec (zysk x pp) - masz problemy w kontaktach z przedstawicielami swojej nacji, może być to inny kolor skóry lub wyraźnie inny akcent, kara -1D6 na testach
Fobia (zysk x pp) - istnieje zwierze lub przedmiot który zmusza twoją postać do testów siły woli z trudnością 18.
Poszukiwany (zysk x pp) - przynajmniej w jednym państwie jesteś poszukiwany, może być to też brać piracka lub inne towarzystwo.
Piętno (zysk x pp) - Masz na piersi tatuaż, który świadczy o określonym rodzaju przestępstwa (kradzież, zdrada, tchórzostwo, morderstwo itp.)
Przygłuchy (zysk x pp) - stępiony zmysł słuchu, powoduje problemy zarówno w testach na spostrzegawczości słuchowej (-2D6), jak i
Zobowiązanie (zysk x pp) -
Zapominalski (zysk x pp) -
Zestresowany/Nałogowiec (zysk x pp) -
Wiecznie Niewyspany (zysk x pp) -

9.4.2 Przewagi

Mocne Kości/Twardziel (koszt x pp) -
Sokole Oko (koszt x pp) -
Szybszy od swojego Cienia/Chyży (koszt x pp) -
Bogaty (koszt x pp) -
Krzepki (koszt x pp) -
Ładny/Śliczny (koszt x pp) -
Wykrycie kierunku (koszt x pp) -
Rodzina na całym świecie/Koneksje (koszt x pp) -
Gumowy Żołądek (koszt x pp) -
Goji się jak na Psie/Szybkie Zdrowienie (koszt x pp) -
Stalowe Nerwy (koszt x pp) -
Pamięć Słonia (koszt x pp) -
Ulubiona broń/Ulubiony sprzęt (koszt x pp) -
Głęboki Głos (koszt x pp) -

9.4.3 Mutacje

X. Licencja Otwartej Gry

Licencją typu “Otwarta Zawartości Gry“ objęty jest tekst dokumentu, ilustracje podlegają licencjom ustalonych przez ich autorów. Poniższa treść licencji jest tłumaczeniem z jęz. angielskiego licencji OGL.

Wersja 1.0a PL

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Wszystkie prawa zastrzeżone.
1. Określenia: (a) "Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) "Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) "Dystrybucja"" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisją, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) "Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) "Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.
2. Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.
3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.
4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnoświatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.
5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.
6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.
7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znaku Towarowego lub Znaku Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.
8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.
9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określeni Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.
10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.
11. Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.
12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregokolwiek warunku niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.
13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.
14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowalności.
15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.
Mini Six Bare Bones Edition, Copyright 2010, AntiPaladin Games.
Cinema6 RPG Framework, Copyright 2011,2012,2013, Wicked North Games, L.L.C.
Piraci Pary Copyright 2015, Autor : Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk, Krzysztof Rakowski
KONIEC LICENCJI