

Sztuczne Kończyny

ulepszenia

- Sztuczne Nogi
(dodaje +1 do testów Atletyki)
- Sztuczna Ręka
(dodaje +1 do testów Łamania Kości i Szmierza)
- Ukryta Broń Palna
(wbudowany w ciało pistolet)
- Ukryta Broń Biała
(wysuwana broń biała zadająca obrażenia cięte)

Pochodzenie

- Odporność na trucizny
(+1 do Surwiwału jak i Twardego Skurczybyka)
- Tatuaz / symbol nacji
(może dodać +1 w kontaktach z jakimiś subkulturami)

Sprzęt

- Monokle Mistrza
(dodaje +1 do testów Detektywa i Majster)
- Zestaw do Kamufiarzu
(dodaje +1 do testów Cienia)
- Maska Twarzowa
(modulator głosu dodaje +1 do testów Handlu i Popisowy)
- Zestaw Narzędzi
(dodaje +1 do testów Majster i Medyka)

Wytrzymałość

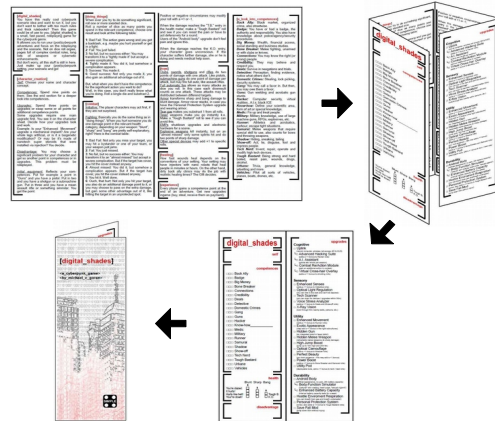
- Pancierz Wspomagany
(+1 Łamanie Kości, pancierz, zasobnik pary starcza na godz.)
- Dłuższe Działanie
(zasobnik pozwala na 2 godz pracy)
- Armata
(zamontowane działo na pancerzu)
- Zasobnik Tlenu
(możesz oddychać w trującym gazie i pod wodą)
- Pancierz ze smoczej skóry
(pancerz)

[o_karcie]

Karta postaci do gry w **SIMPLE Piraci Pary**
Jest to gra o morskich przygodach w świecie wielkich potworów i wielkich żaglowców, Świat o innej geografii, bez prądu elektrycznego, samopowtarzalnych dział i karabinów oraz bez ropy naftowej i gazu ziemnego. Za to z bardzo rozwiniętą technologią pary.

[jak_wydrukować_i_złożyć]

Wydrukuj dwustronnie. Złóż by uzyskać fajną i poręczną broszurę. Musisz złożyć wydruk trzy razy, zaczynając od środka.



Otwórz broszurę by zobaczyć kartę postaci i kolejny raz by zobaczyć zasady.

Wersja: 1.0
Autorzy: Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk 2016
Autor mechaniki SIMPLE: Michael C. Goran 2015
Wykorzystano tłumaczenie SIMPLE autorstwa Jakuba Nowosada
Grafika Statku to część obrazu będące w domenie publicznej „Second Battle of the Virginia Capes” autor V, Zwęg rok 1962



Gra oparta na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



PIRACI PARY



karta_postaci

ja

kompetencje

- Atleta
- Broń Palna
- Broń Pokładowa
- Cień
- Detektyw
- Duże Pięniądze
- Gadanina
- Handel
- Kontakty
- Kradzież
- Łamanie Kości
- Majster
- Medyk
- Nawigacja
- Sława
- Surwiwal
- Status
- Szmierz
- Taktyka
- Twardy Skurczybyk
- Wiedza _____
- Zaulek
- Żegluga

zdrowie

Uderzenia Cięcia Pociski

- | | | | |
|------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| Otumanienie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Boli! | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Boli jak diabli! | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> T.S. |
| Leżysz bez ruchu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> K.O. |

wada

[o postaciach]

Gracze mają szansę zagrać awanturnikami którzy mogą być piratami, handlowcami, Szpiegami lub najemnikami.

Wyzwaniami są rozgrywki między potęgami bitwy morskie i szalone ekspedycje.

[tworzenie postaci]

Ja: Wymyśl imię postaci i jej koncepcję.

Kompetencje: Rozdziel dziewięć punktów pomiędzy kompetencje. Ich opisy znajdziesz w dalszej części zasad.

Ulepszenia: Rozdziel trzy punkty na ulepszenia bądź wymień ich część lub wszystkie na punkty kompetencji. Niektóre ulepszenia wymagają najpierw wykupienia ulepszenia pod - stawowego. Potem zdecyduj jak twe ulepszenia wyglądają i działają

Wada: Możesz wybrać problem dotyczący postaci i uzyskać dodatkowy punkt na kompetencje lub ulepszenia. Pamiętaj o odgrywaniu tej wady.

Ekwipunek startowy: Odzwierciedla twoje kompetencje. Daj na przykład punkt w "Broni Palnej" i masz pistolet. Daj dwa punkty i masz rewolwer lub muszkiet. Przy trzech punktach masz karabin snajperski lub coś podobnego.

[wykonywanie akcji]

Gdy postać robi coś ważnego rzuć jedną lub kilkoma kostkami sześciocennymi: Rzuć tyłoma kostkami ile punktów wydałeś na właściwą kompetencję, potem wybierz jedną kostkę i wynik odczytaj w tabeli:

- 1: Duża Porażka: akcja się nie udaje i wywołuje negatywną reakcję, np. może się zraniłeś lub wdałeś się w bójkę.
- 2: Porażka: akcja po prostu się nie udaje.
- 3: Ani sukces, ani porażka: możesz uznać, że akcja się ledwo udała, ale z dużymi negatywnymi konsekwencjami.
- 4: Ledwo się udało: akcja się udała, ale z negatywnymi konsekwencjami.
- 5: Sukces: akcja się powiodła.
- 6: Duży Sukces: akcja się udała! Zyskujesz dodatkową przewagę w grze.

Co jeśli postać nie ma potrzebnych kompetencji? W takim przypadku twoja postać nie wie co robi. Rzuć jedną kostką i od wyniku odejmij dwa.

[walka]

Inicjatywa: Postacie graczy zaczynają pierwsze, jeśli nie są zaskoczone.

Walka: Przebiega według zasad "robienia rzeczy", ale skorzystaj z poniższej tabelki. Kiedy postać kogoś zrani zadaje jedno obrażenie konkretnego rodzaju. Rodzaj ran zależy od użytej broni, która może zadawać obrażenia takie jak "Uderzenia", "Cięcia" lub "Pociski".

- 1: Duża Porażka: Nie trafiasz w cel i możesz zranić przypadkową osobę lub inną postać, albo broń się zacina.
- 2: Porażka: Nie trafiłeś w cel.
- 3: Ani sukces, ani porażka: możesz uznać, że to "Draśnięcie", ale z dużymi negatywnymi konsekwencjami. Jeśli cel miał osłonę, to trafiasz w nią.
- 4: Draśnięcie: trafiłeś, ale z negatywnymi konsekwencjami. Jeśli cel miał osłonę, to trafiasz w nią.
- 5: Trafienie. Brawo.
- 6: Strzał w 10! Zadajesz dodatkowe obrażenia. Możesz zrezygnować z dodatkowego obrażenia w zamian zyskując przewagę, np. trafiasz w odsłonięte miejsce lub od razu eliminujesz pomniejszego zbira.

Dobre lub złe okoliczności mogą zmodyfikować twój rzut o +1 lub -1.

Gdy obrażenia osiągną poziom T.S. na skali zdrowia, zrób test "Twardego Skurczybka" by zobaczyć, czy postać wytrzyma ból, czy musi przez rundę działać defensywnie.

Kiedy obrażenia osiągną poziom K.O. , postać traci przytomność. Otrzymując kolejne obrażenia postać staje się umierającą i wymaga pomocy medycznej.

[zabawki]

Pałki, miecze, muszkiety i karabiny zadają dwa obrażenia w jednym ataku. **Rewolwery** zadają 1 obrażenie tak jak **pistolety**, ale mogą oddać pełną serię **Pełna Seria** pozwala na tyle ataków, ile jest rzuconych kostek. Każdy wynik to jeden, oddzielny atak. Mogą one być wycelowane w różne cele. **Pancerz** zmienia obrażenia cięte i od pocisków w uderzenia. Efekty pancerzy się nie kumulują. **Gaz łzawiący** powoduje -1 do rzutów. **Ładunki wybuchowe** zabijają od razu, ale przy "draśnięciu" odłamki zadają tylko 2 cięte obrażenia. **Działa pokładowe** zabijają od razu, ale przy "draśnięciu" urywają kończynę i powodują status K.O. **Nowoczesny sprzęt** może dodawać +1 do wybranych rzutów.

[leczenie]

Żeglarze to twardzi ludzie, plus powszechna jest już wiedza o bakcylach. Rany cięte goją się w tępie jedna na dobę.

[doświadczenie]

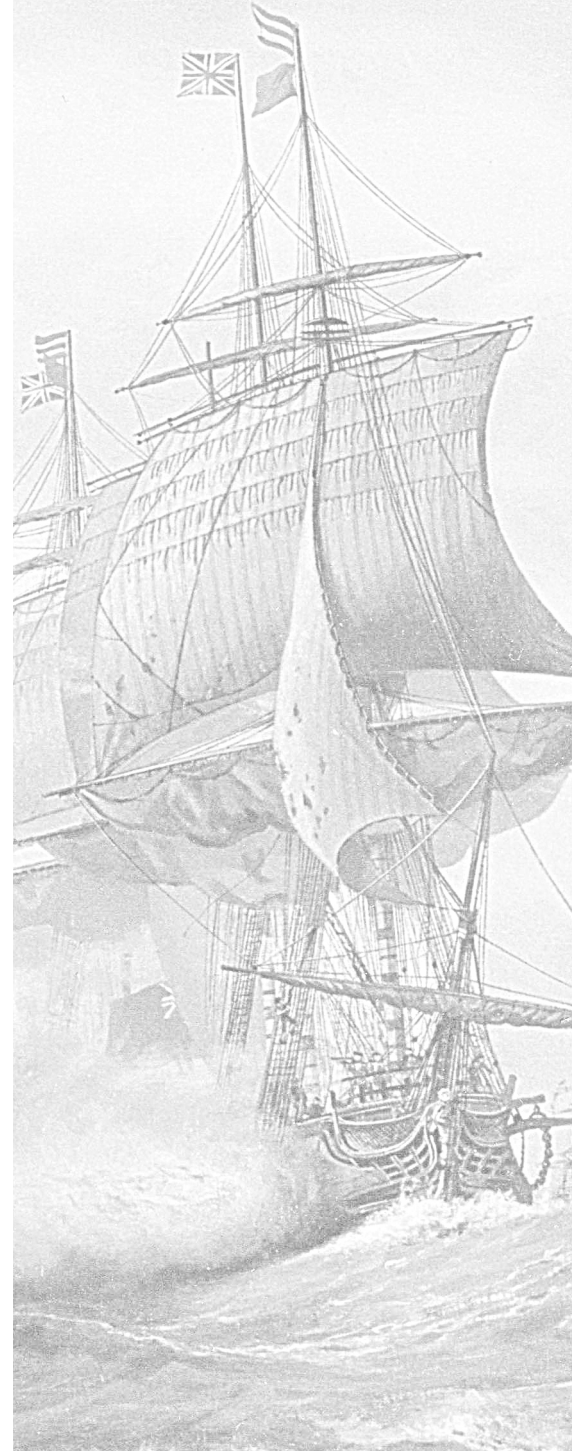
Każda postać po zakończeniu przygody otrzymuje jeden punkt kompetencji. Nowe ulepszenia zdobywa się w grze (zakup, kradzież).

[spojrzenie_na_kompetencje]

Atleta: Lekkoatletyka, parkour, wspinaczka.
Broń Palna: Normalne i akrobatyczne Strzelanie.
Broń Pokładowa: Działa, harpuny, kartacze
Cień: Ukrywanie się, skradanie, śledzenie.
Detektyw: Percepcja, szukanie dowodów i dostrzeganie szczegółów.
Duże Pieniądze: Bogactwo, dostęp do środków finansowych, znajomość elit.
Gadanina: Udawanie, kłamstwo, przebieganie się, imponowanie innym.
Handel: Targowanie się, wycena, sztuczki księgowo
Kontakty: Znasz wielu różnych ludzi.
Kradzież: włamania, kieszokowstwo, zabezpieczenia,
Łamanie Kości: Walka wręcz z bronią improwizowaną lub bez.
Majster: Wymyślanie, naprawianie, modyfikowanie i obsługiwanie dowolnego sprzętu
Medyk: Leczenie ludzi.
Nawigacja: znajomość gwiazd, przyrządów, prądów morskich.
Sława: Ludzie cię znają, z piosenek i opowieści
Status: Twój status na statku, tytuł i stopień
Surwiwal: przeżycie w dziczy, na pustyni, bezludnej wyspie
Szermierz: Używanie broni białej, sztuczki, manewry
Taktyka: znajomość manewrów dla walk grupowych i wpływu terenu na walkę
Twardy Skurczybyk: Bycie twardym, odporność na ból i używki.
Wiedza: Określ dziedzinę wiedzy, sztuki, itp.
Zaulek: Czarny rynek, przestępczość zorganizowana, znajomość półświatka.
Żegluga: Znajomość obsługi statków, morza , zwyczajów



PIRACI PARY



ulepszenia

Automatyka

- Silnik parowy
(+1 do testów mocy, umożliwia ruch bez wiatru)
- Obroty masztów i rozw. żagli
(+1 to testów Zwrotności, szybsze manewry)
- Dźwigi parowe
(+1 do Ładowności, dźwigi pozwalają więcej upchać)
- Teleskopowe maszty
(możliwość regulacji wysokości masztów)
- Pompy Wodne
(szybko gasi podpalenia, niweluje ich skutki)

Konstrukcja

- Duży Rozmiar (Fregata)
(+1 do testów Mocy i Ładowności)
- Większy Rozmiar (Galeon)
(+2 to testów Mocy i Ładowności)
- Kształt Kliper
(+1 do Prędkości, skośne żagle, redukcja zanurzenia)
- Kadłub stalowy / Pancerz
(Pancerz, redukuje uszkodzenia poszycia)
- Dodatkowy Pokład Działowy
(Strzelanie seria, -1 do ładowności)

Użyteczne

- Listy Kaperskie
(+1 do Kontraktów, armator daje zlecenia zarobku)
- Doświadczona Załoga
(+1 do testów Zwrotności i +1 do Salwa Burtowa)
- Bezpieczny Port
(+1 do testów Utrzymania)
- Piękny Galion
(+1 do Kontraktów)
- Części Zapasowe
(dodaje +1 do testów Naprawy)

Uzbrojenie

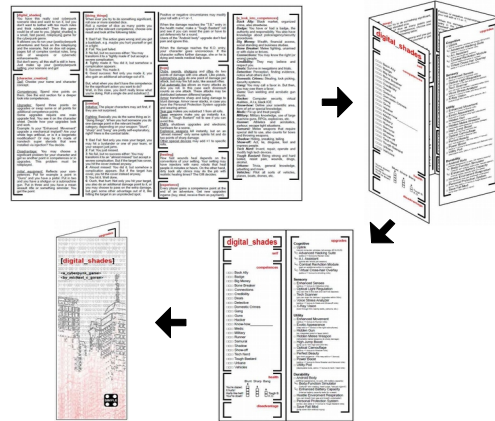
- Ołowiane Kule
(+1 do Salwy Burtowej, lepsze od kamiennych i żelwn.)
- Działa Harpunniczne
(ułatwia polować na morskie potwory)
- Działa Pościgowe
(Pozwala użyć ½ Salwy Burtowej podczas pościgu)
- Taran
(Pozwala taranować statki, atak na Mocy)
- Torpedy/ Miny
(zatapiające statków, testy wykonuje obsługa)

[o_karcie]

Karta statku do gry w **SIMPLE Piraci Pary**
Jest to gra o morskich przygodach w świecie wielkich potworów i wielkich żaglowców, Świat o innej geografii, bez prądu elektrycznego, samopowtarzalnych dział i karabinów oraz bez ropy naftowej i gazu ziemnego. Za to z bardzo rozwiniętą technologią pary.

[jak_wydrukować_i_złożyć]

Wydrukuj dwustronnie. Złóż by uzyskać fajną i poręczną broszurę. Musisz złożyć wydruk trzy razy, zaczynając od środka.



Otwórz broszurę by zobaczyć kartę postaci i kolejny raz by zobaczyć zasady.

Wersja: 1.0
Autorzy: Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk 2016
Autor mechaniki SIMPLE: Michael C. Goran 2015
Wykorzystano tłumaczenie SIMPLE autorstwa Jakuba Nowosada
Grafika Statku to część obrazu będące w domenie publicznej „Second Battle of the Virginia Capes” autor V. Zweg rok 1962



Gra oparta na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

karta_statku

nazwa

bandera

galion

atrybuty

- (v) Prędkość
- (z) Zwrotność
- (x) Salwa Burtowa
- (p) Moc
- (w) Wytrzymałość
- Kontrakty
- Utrzymanie/Naprawy
- Ładowność

Uszkodzenia (kary na atrybuty)

- 1. Poszycie (w)
 - 2. Żagle (v i p)
 - 3. Podpalenie (x i z)
 - 4. Pokład działowy (x)
 - 5. Straty załogi (x i z)
 - 6. Maszt (w, v, z, p)
- T.W

[o_karcie]

Poniższe karta jest uzupełnieniem Do kompetencji jakie mają bohaterowie. Pozwala zasymulować działanie załogi statku, lub statek przeciwnika.

[o_statkach]

Statki są tu duże, o dł. kadłubów od 30m do 300m. Muszą być one gotowe na długich tras oceanicznych, oraz na ataki morskich potworów.

Zwykle statki są to żaglowce rejoye, gdyż są tanie i niezawodne. Od brygów przez fregaty po galeony. Od 2 masztów po nawet 5.

Są też już statki o napędzie parowym. Najczęściej dokładanym do klasycznych kadłubów, statki jednak są wolniejsze i drogie w utrzymaniu.

[tworzenie_statku]

Nazwa: Wymyśl nazwę i galion

Atrybuty: Rozdziel osiem punktów pomiędzy atrybuty. Ich opisy znajdziesz w dalszej części zasad.

Ulepszenia: Rozdziel trzy punkty na ulepszenia bądź wymień ich część lub wszystkie na punkty kompetencji. Niektóre ulepszenia wymagają najpierw wykupienia ulepszenia podstawowego. Potem zdecyduj jak twe ulepszenia wyglądają i działają

[testy_atrybutów]

Na statku bohaterów, jeżeli bohaterowie posiadają odpowiednie kompetencje, to oni powinni wykonywać testy typu trafienie, zwrotność, naprawy. Jednak mogą oni też zdać się na testy atrybutu statku i wykonywać je według zasad **wykonywanie_akcji**.

Testy podlegają modyfikacjom ze względu na warunki atmosferyczne, stan załogi, uszkodzenia i inne przyczyny, zgodnie z wolą Mistrza Gry.

[walki_morskie]

Walki morskie to złożone operacje, np. załadunek dział to parę minut, a idealny strzał to gdy statek atakujący jest ustawiony burtą a atakowany nie ma szans odpowiedzieć ogniem, bo jest ustawiony np. rufą.

Jednostka dążąca do konfrontacji musi dogonić przeciwnika na odległość zasięgu strzału czyli poniżej 200 metrów, w przypadku prób ucieczki zachować dystans lub go skrócić, a dodatkowo uzyskać odpowiedni obrót burtowy dzięki czemu można robić pełny atak.

Zarówno testy pościgów i manewrów podlegają kontr testom. Zasady **wykonywanie_akcji** wciąż tu obowiązują.

Salwy podlegają zasadom **walki**.

Abordaż wychodzi poza zakres zasad z tej karty. Są to już walki na pokładzie toczony

Załogi pirackie zwykle unikają zatapiania okrętów, gdyż straciłyby cenny towar.

[uszkodzenia]

Salwy z dział zadają po jednym obrażeniu na losowym uszkodzeniu. W przypadku sukcesu typu 6, może wybrać konkretne uszkodzenie lub wybrać dwa losowe.

Taran zadaje dwa różne losowe obrażenia.

Torpedy i Miny Morskie, zadają po 3 półlosowe obrażenia, czyli wyłącznie w lokacjach nieparzystych (1,3,5).

Każde uszkodzenie wprowadza utrudnienia do testów atrybutów, grupa uszkodzeń definiuje które to atrybuty.

Część uszkodzeń trafia w pole T.W czyli test wytrzymałości, niezdany test oznacza że statek nabiera wody i zaczyna się topić.

Uszkodzenia można naprawiać przez załogę, ale powinno to odbyć się kosztem innej akcji opartej na załodze, jak zwrotność lub salwy.

[atrybuty]

Prędkość: szybkość poruszania się, korzystanie z wiatru.

Zwrotność: szybkość przeprowadzania manewrów takich jak zmiana kierunku lub omijanie niebezpieczeństw.

Salwa Burtowa: jakość i siła dział burtowych.

Moc: siła wyporności i parcia całej jednostki

Wytrzymałość: odporność na zniszczenia kadłubu.

Kontrakty: ilość zleceń dla jednostki

Utrzymanie / Naprawa: Łatwość zachowania Statku w dobrej formie i jego naprawy

Ładowność: możliwości magazynowe