

GLWS™¹

Prędzej czy później, gracze/MG zaczynają odczuwać braki w uzbrojeniu. Ileż można latać z karabinem laserowym bądź kałasznikowem? Co ma zrobić MG gdy gracze staną się zbyt potężni? Brakuje ci broni lub pomysłu na nią (dla egzotycznej rasy kosmitów?). A może sądzisz że korporacja GLWS™ powinna wypuścić na rynek nową partię śmiercionośnych narzędzi zagłady? To mam coś dla ciebie...

Jedyny... niepowtarzalny... GLWS(Generator Losowy Wielkich/Wielu Spluw.!!!!)™

Wymagania:: jedna kostka k20.(a najlepiej 2), po jedna k4, dwie k6, dwie k10

Instrukcja obsługi:

a) tryb losowania:

mistrz gry rzuca 1 lub 2 kostkami za każdą kategorię i wybiera co bardziej pasuje dla charakteru danej broni. Do wynik rzutu modyfikuje się typ broni: broń antyczna -4/średniowieczna -2/ nowoczesna +1/ broń SF +2. Następnie dodaje k3 losowe zalety i k3 wady. I volia.

b) tryb twórczy:

Zakładamy że gracz/e, konstruuja sobie broń, zamawiają u rusznikarza, tworzą dla kogoś projekt uzbrojenia. Gracz rzuca k20 za każdą kategorię, wynik oznacza MAXIMUM jaki broń może mieć dla danej kategorii. (dla przykładu jeżeli gracz wyrzuci wraz z modyfikatorami 14 na zasięgu to jego broń będzie mogła mieć zasięg 20/40/80 lub niższy, rzut można przerzucić ale akceptuje się nowy wynik, nawet jak byłby gorszy i dodaje modyfikator -1 do trudności projektu). wybiera ile zalet będzie posiał. Oraz opcjonalnie ile wad. Wady wybiera się takie jak wyniósł rzut. Następuje wyliczenie trudności budowy(spryt lub reperowanie) z wszystkimi modyfikatorami, podanymi przy danej cesze konstrukcji. Jeżeli rzut nie uda się o 1 do 3 oczek, dodaje się za każde oczko dodatkową losową wadę, przy porażce o 4 oczka i powyżej projekt okazuje się fiaskiem(pieniądze idą w błoto nie mówiąc o straconym czasie). Przebicie skraca czas budowy broni o połowę i pozwala dodać dodatkową zaletę.

¹ Generator Losowy Wielkich/Wielu Spluw™.

Dla przykładu broń mająca 15/30/60 zasięgu-2, zadająca 1-3k6 -2, strzelająca raz na dwie tury +1, i mająca w magazynku 6 pocisków. Mająca 2 zalety -2 i jedną wadę +2 Będzie miała bazową trudność- 7

Przykład: Tomek(mechanik/rusznikarz) chce sobie sam stworzyć pistolet ze świata SF, rzuca więc za każdą kategorię. Zasięg maksymalny wynosi

12+2=14 czyli 15/30/60 -2,

16+2= 18 obrażenia 3k8 -4,

9+2=11 szybkostrzelność +1

6+2=8 magazynek k6 lub6 0.

Ostatecznie: wybiera statystyki broni:

zasięg 12/15/30 -1

obrażenia 3k8 -4

szybkostrzelność raz na dwie tury +1 .

Magazynek 6 pocisków. 0

Musi wyrzucić co najmniej 8 by wykonać broń, postanawia dodać też dwie zalety. 10 trudności testu. Wyrzuca tylko 8 przez co broń będzie miała 2 dodatkowe wady.

Zasięg rzuć k20 (broń antyczna -4/średniowieczna -2/ nowoczesna +1/ broń SF +2)

1-2 3/6/9 +2

3-4 4/8/12 +1

5- 9 8/12/24 0

10-13 12/15/30 -1

14-18 15/30/60 -2

19 30/60/120 -4

20 50/100/200 -6

Obrażenia rzuc K20 (broń antyczna -4/średniowieczna -2/ nowoczesna +1/ broń SF +2)

1-2	2k4	+2
3-5	2k6	+1
6-10	2k8	0
11-13	2k10	-1
14-15	1-3k	-2
16-17	3k6	-3
18	3k8	-4
19	3k10	-5
20	4k10	-6

SzS Rzuć k20 (broń antyczna -4/średniowieczna -2/ nowoczesna +1/ broń SF +2)

1-3	+2	1 raz na 4 tury
4-5	+1	1 raz na dwie tury
6-11	1	0
12-15	2	-1
16-18	3	-2
19-20	k4+3	-4

Magazynek:(broń antyczna -4/średniowieczna -2/ nowoczesna +1/ broń SF +2)

1	Tylko 1 strzał	+4
2-4	Brak(przeładunek po każdym strzale)	+2
5-9	k6 lub 6	0
10-13	2k6 lub 12	-1
14-16	2k10 lub 20	-2
17-19	30	-3
20	więcej	-4

Lista wad wybrane w momencie tworzenia broni +2 inaczej +1: te z * mogą się kumulować, nie ma limitu wad.

- 1-3 Niecelna(-1 do strzelania)*
- 4-6 Ciężka (wymagana co najmniej k6 do siły by przenieść inaczej -1 do ruchu -2 do strzelania za każdą kość poniżej, kolejny wybór zwiększa wymagania o kość)*
- 7-8 Nieporęczna(-2 do strzelania jeżeli w ruchu, -1 za kolejne wylosowanie)*
- 9 Zacina się(przegrzanie liczy się od teraz jako zacięcie)- gdy na kości umiejętności zostanie wyrzucona 1 broń zacina się i dopóki się jej nie oczyści(test strzelania lub naprawy -2 nie można z niej strzelać). Kolejne wylosowanie sprawia że broń zacina się na 1 i 2 na kości umiejętności, itd.
- 11-12 Słaba przebijalność pancerza- broń traci -2 do pp. Gdy nie ma pp każdy pancerz otrzymuje +1 do wytrzymałości w przypadku trafienia taką bronią*
- 13-14 przegrzewa się*(zacięcie liczy się od teraz jako przegrzanie) gdy zostanie wyrzucona 1 na kości umiejętności, broń nagrzewa się niebezpiecznie, test wytrzymałości-2 by utrzymać broń w rękach(przy udanym teście połowa obrażeń od broni w strzelającym) dodatkowo broń nie strzela przez k3 tury. Kolejne wylosowanie sprawia że broń przegrzewa się na 1 i 2 na kości umiejętności, itd.
- 15 zmniejszony zasięg- zasięg broni zmniejszony o jeden rodzaj kategorii niż wybrana*
- 16 zmniejszone obrażenia obrażenia broni zmniejszone o jeden rodzaj kategorii niż wybrana
- 17 zmniejszony magazynek magazynek broni zmniejszony o jeden rodzaj kategorii niż wybrana*
- 18 zmniejszona szybkostrzelność szybkostrzelność broni zmniejszona o jeden rodzaj kategorii niż wybrana*
- 19 wadliwa budowa- Broń może dosłownie się rozpaść/ wybuchnąć w rękę. Gdy w teście strzelania wypadną dwie jedynki na obu kościach, broń wybucha/ przepala się/pocisk eksploduje w lufie, zadając posiadaczowi obrażenia równe normalnie zadawanym obrażeniom. Broń wymaga naprawy z modyfikatorem -4 i k3 godzin by wrócić do pełnej sprawności
- 20 Nietypowa amunicja- broń wymaga innych rodzajów amunicji, lub specjalnego jej przygotowania, kosztuje ona 2 razy więcej niż standardowa.

Lista zalet: te z * mogą się kumulować można wziąć w czasie tworzenia broni 4 każda liczy się jak -1

- 1-4 Przebicie Pancerza +2 do przebicia pancerza*
- 5-6 Celny(+1 do strzelania)*
- 7-8 Zabójczy(+1 do obrażeń)*
- 9 Zabójczy dla... +4 do obrażeń dla danego gatunku(zabójca trolli, szarych obcych) / +2 dla rodzaju przeciwników (nieumarci, roboty)wybór gracza (akceptacja mg).
Każdy kolejny wybór pozwala dodać dodatkową kategorię/gatunek*
- 10 Ogłuszający- tryb broni, zamiast obrażeń ogłusza/pozbawia przytomności, obrażenia „idą,, w wytrzymałość.
- 11-12 Zwiększenie zasięgu/obrażeń/magazyńka/szybkostrzelności o poziom- zwiększa jedną cechę o poziom wybór gracza*
- 13-14 Automat- broń dostaje cechę automat
- 15-16 Dublet- broń dostaje cechę dublet
- 17-18 Seria 3 pociskowa- broń dostaje cechę seria 3 pociskowa
- 19 Wybuchowy(mały wzornik wybuchu)* (drugie wylosowanie duży wzornik wybuchu, następne +1 cal do zasięgu)
- 20 Broń ciężka(przebija także ciężkie pancerze)

Generator nazw Broni

I. Rodzaj:

- 1-2 Pistolet
- 3-4 Karabin
- 5-6 Strzelba
- 7-8 Wyrzutnia
- 9-10 Miotacz
- 11-12 Generator
- 13-14 Kusza
- 15-16 Łuk
- 17-18 Działo
- 19-20 Proca

II. Typ

1-2 Laserowy/a

3-4 Mikrofalowy/a

5-6 Plazmowy/a

7-8. Protonowy/a

9-10 Mezonowy/a

11-12 Przeciwpancerzy/a

13-14 Ciepły/a

15-16 Kwasowy/a

17-18 Chemiczny/a

19-20 Soniczny/a .