

DZIENNIK KAPITAŃSKI

NAZWA STATKU

Hispaniola. Black Pearl. Trafalgar. Sovereign. Wind Star. Wind Song. Royal Clipper. Argo. Calypso. Titanic. Minotaur. Archilles. Midas. Leviathan. Dawn Treader. Queen Liz. White Shark. Poseidon. Hammerhead.

TYP STATKU

Bryg, Slup, Fregata, Galeon, Liniowiec

ATRYBUTY

PRZYPI SZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

OFICEROWIE I SPECJALIŚCI

IMIĘ ZAROBKI UMIEJĘTNOŚCI PREMIE

IMIĘ	ZAROBKI	UMIEJĘTNOŚCI	PREMIE

KAPITAŃ

KWATERMISTRZ

NAWIGATOR

BOSMAN

CIEŚLA

LEKARZ OKRĘTOWY

STARSZY NAD ARMATĄ

KUK

ZWIROTNOŚĆ

PŁ

MAKSYMALNE

AKTUALNE

ZAKŁOGA

MAKSYMALNA

OBECNA

ODPORNOŚĆ

NIESPRAWNY PRZU

TONAŃCY PRZU

LOJALNOŚĆ

OBRĄŻENIA

2K

RUCHY MORSKICH OPOWIEŚCI

Manewrowanie okrętem

Gdy **manewrujesz okrętem w bitwie morskiej**, opisz swój cel i rzuć +ZWR ▶ Na 10+, zależnie od twego celu:

- znalazłeś się w zasięgu salwy od wrogiego okrętu, który chciał uniknąć walki, i masz przewagę pomyślnego wiatru;
- wymanewrowałaś swój statek tak, by móc ostrzelać wrogi okręt ze wszystkich dział; zadajesz pełne obrażenia wrogiemu okrętowi;
- udało ci się przerzucić pomosty abordażowe; możesz wykonać ruch Abordażu;
- zbiegasz z walki i unikasz dalszego konfliktu;
- pokonujesz niebezpieczną rafę lub sztorm.

▶ Na 7-9, zależnie od twego celu:

- jesteś w zasięgu salwy od wrogiego okrętu, który chciał uniknąć walki, ale MG wybiera jedno:
 - jesteś po zawietrznej; masz -1 do wszystkich rzutów w Bitwie morskiej poza próbą ucieczki, dopóki nie wymanewrujesz się tak, że zyskasz przewagę;
 - kapitan był przygotowany; otrzymujesz połowę obrażeń od salwy przeciwnika (jedną kostkę zamiast dwóch);
- wymanewrowałaś swój statek tak, by móc ostrzelać wrogi okręt, ale MG wybiera jedno:
 - zadajesz tylko połowę obrażeń od salwy burtowej (jedną kostkę zamiast dwóch);
 - zadajesz pełne obrażenia od salwy burtowej, ale wróg odpowiedział ogniem: zadaje ci połowę obrażeń od swojej salwy burtowej (jedną kostkę zamiast dwóch);
 - udało ci się przerzucić pomosty abordażowe ale coś poszło nie tak; masz -1 do wszystkich testów Abordażu;
 - zbiegasz z miejsca bitwy i unikasz dalszego konfliktu, ale MG wybiera jedno:
 - ścigający was okręt zdołał was ostrzelać; wasz statek przyjmuje 1k4 obrażeń;
 - MG może wykonać dowolny ruch przeciwko waszemu statkowi;
 - pokonujesz niebezpieczną rafę lub sztorm, ale wasz statek przyjmuje 1k6 obrażeń.

▶ Na 6-, zależnie od twojego celu:

- statek, który ścigasz, zniknął za horyzontem;
- wróg ostrzelał was (pełne obrażenia od salwy) lub przeprowadził abordaż;
- pokonujesz niebezpieczną rafę lub sztorm, ale wasz statek przyjmuje 1k10 obrażeń.

Igranie z niebezpieczeństwem w Bitwie morskiej

Gdy wasz statek został ostrzelany, kule armatnie roztrzaskują deski pokładu i maszty tworząc chmurę zabójczych drzazg, mogących pozabijać żeglarzy czy okaleczyć ich kończyny.

Gdy wasz **okręt odnosi obrażenia podczas Bitwy morskiej**, wszyscy bohaterowie graczy na pokładzie muszą rzucić + SiŁ, KON, ZRC, INT lub MDR. ▶ Na 10+ nie odnosisz obrażeń ▶ Na 7-9 jesteś ogłuszona. ▶ Na 6- odnosisz połowę obrażeń, które otrzymał statek (zaokrąglając w dół).

Straty wśród załogi

Straty wśród załogi są zawsze proporcjonalne do przyjętych przez okręt obrażeń. Nie musisz pilnować ich dokładnej liczby, ale pamiętaj o poniesionych stratach, gdy rozpoczyna się abordaż.

Niesprawny statek

Gdy **statek straci jakieś 2/3 swoich punktów wytrzymałości**, jest *niesprawny* przez straty załogi i zniszczone olinowanie. Ma -2 do wszystkich następnych testów Zwrotności i zadaje jedną kostkę obrażeń zamiast dwóch. *Atakujące go statki mają +1 do Zwrotności.*

Tonący statek

Gdy **statek straci jakieś 4/5 swoich punktów wytrzymałości**, tonie. Może do niego bez testów strzelać lub dokonać abordażu każda jednostka, która nie jest obecnie związana walką z innym okrętem.

Rozbity

Gdy **PW statku spadają do 0**, zostaje rozbity. Załoga ginie. BG i nazwani BN mogą przeżyć, jeśli Igrają z niebezpieczeństwem i ktoś ich uratuje.

Ruch Abordażu

Gdy **jesteś częścią grupy, składającej się nie tylko z postaci graczy, walczącej z grupą przeciwników** rzuć+Siła Abordażu. ▶ Na 10+ załoga wygrywa bitwę, ponosząc małe straty; wróg ponosi wielkie straty i rozproszy się lub skapituluje. ▶ Na 7-9 załoga wygrywa bitwę, ale ponosi straty do 40% (1k4 x 10%); mogą być też inne komplikacje. ▶ Na 6- załoga przegrywa bitwę, ponosząc straty do 60% (1k6 x 10%). MG wykonuje twardy ruch przeciwko załodze.

Przykłady twardych ruchów: BN po stronie postaci graczy uciekają, panikują lub poddają się. Zabij nazwanego BN. Weź BN jako jeńca lub zakładnika.

Uwagi:

BG nie mogą zginąć w następstwie abordażu, mogą zginąć tylko, jeśli odniosą obrażenia. Nie musisz dokładnie rozliczać straconej załogi, to nie jest symulacja walki. Ale trzeba uwzględnić ludzi straconych w świetle gry.

Okręty liniowe

Gdy **statki o niezmodyfikowanej Zwrotności mniejszej niż 1 wspierają się wzajemnie:**

- za dwa okręty: weź +1 do rzutów na Zwrotność;
- za więcej niż dwa okręty: weź +2 do rzutów na Zwrotność.

Kupowanie statków

Kto kupuje statek, kiedy może po prostu go przejąć? Ale OK, może chcecie sprzedać. Oto, ile taki statek jest wart: pomnóż jego obecne punkty wytrzymałości x 1000 monet. Na przykład fregata (maksymalnie 20 punktów wytrzymałości) przyjęła 10 punktów obrażeń, kosztuje więc 10 000 monet. Nowiutka jak spod igły kosztuje 20 tysięcy.

Naprawy statku

Koszt napraw to 500 monet za jeden utracony punkt wytrzymałości. Jeśli masz dobrego bosmana, statek jest w dobrym stanie, odejmij więc 10% od ogólnej kwoty. A jeśli masz dobrego cieślę, odejmij jeszcze 20% lub nawet 40% od kosztu.

Zapasy

Zapasy na miesiąc żeglugi kosztują 6 x rozmiar załogi w monetach. Na przykład fregata z 250 marynarzami wymaga 1500 monet (6 x 250 = 1500) by móc podróżować przez miesiąc.

Lojalność załogi

Gdy **załoga znajdzie się w niebezpiecznej, upokarzającej czy po prostu szalonej sytuacji z powodu rozkazów kapitana**, rzuć+lojalność. ▶ Na 10+ są posłuszni i wykonują rozkaz.

▶ Na 7-9 robią to, na razie, ale później wrócą z żądaniami. Musisz je wypełnić albo załoga odejdzie na najgorszych dla ciebie warunkach (poza buntem).

BOMBARDIERKA / BOMBARDIER

POZIOM

PD

IMIĘ

Brim Stone. Gruba Kaśka. Billy Badaboom. Czarny Bart. El Bombardero. Polver Tormentario. Szalony Sven. Bomb Voyage. Guy Fawkes. Gruba Bertha. Daisy Fitzgerald. Anzio Annie. Vinny Blue-eyes

CHARAKTER

- Dobry**
Wysadź okupanta!
- Neutralny**
Eksplozje same w sobie są super! Niech wszystko wybucha!
- Chaotyczny**
Spowoduj wybuchowy bałagan!

POCHODZENIE

Nie zawsze byłeś maniakiem eksplozji. Kiedyś zajmowałeś się czymś innym. Czymś, co pokazało ci czystą moc prochu. Nigdy nie spojadasz wstecz.

- Krasnoludzki górnik**
Bomby to jeden z twoich ruchów początkowych
- Pół-orł grenadier**
Jesteś na tyle duży, by móc unieść 2 dodatkowe granaty.
- Niziołek włamywacz**
Gdy **otwierasz zamki**, rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ robisz to bez problemu.
▶ Na 7-9 nadal ci się to udaje, ale MG zaoferuje ci wybór między zwróceniem na siebie uwagi, niebezpieczeństwem i kosztem.
- Człowiek artylerzysty okrętowy**
Artylerzysta to jeden z twoich Ruchów początkowych.

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

PROCH TO NIEBEZPIECZNE NARZĘDZIE: Wybierz część ciała, którą straciłaś, opisz, jak miało to miejsce i jak wpłynęło to na twoje życie. Jeśli spowodowało to kalectwo, masz +2 zamiast +1, gdy Igrasz z niebezpieczeństwem (INT) – ruch Nerwy ze Stali.

WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- _____ nie powinna/powinien grać z ogniem... ani dotykać moich rzeczy!
- Płonę na widok _____
- Z _____ może być pojętny adept artylerii, proch płynie w jego żyłach.
- _____ to tylko gaz, bez szrapnelu.

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

ATRYBUTY

PRZYSPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SILĘ

SIE

OSŁABIEDNIE -1

ZRĘCZNOŚĆ

ZRC

DRGAŹNIE -1

KONDYCJA

KON

CHOROBA -1

INTELIGENCJA

INT

OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ

MDR

DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA

CHA

OSZPECENIE -1

PWI

8+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K6

EKWIPIUNEK

Udźwig

Monety

Twój udźwig to 10+SIL. Masz następujące przedmioty (choć nie musisz być w stanie ich wszystkich przemiścić!):

- prowiant (5 użyć; 1 wagi);
- skórzany płaszcz i gogle ochronne (pancerz 1);
- szabla (krótka; 1 wagi);
- pistolet czarnoprochowy (niedaleki; głośny; przebicie 1; przeładowanie; 1 wagi);
- proch i kule (3 amunicji);
- bandolier z 6 granatami (3 wagi).

Granat: 1k10 obrażeń; niebezpieczny; miotany; niedaleki; głośny; zasięg wybuchu: bliski (5 metrów średnicy); przebicie 2; ½ wagi.

□□□□□□

Wybierz jedno:

- Garłacz (obrażenia: +3; dwuręczny; potężny; brutalny; niedaleki; głośny; przebicie 1; przeładowanie; waga: 1);
- Muszkiet (dwuręczny; daleki; głośny; przebicie 2; przeładowanie; waga: 2).

Adept artylerii

Znasz się na używaniu czarnego prochu. Możesz stworzyć go, mając surowe materiały (węgiel, saletrę i siarkę), i wysadzać przy jego pomocy różne rzeczy. Używanie prochu nie wymaga od ciebie rzutu na Igranie z niebezpieczeństwem.

Grenadier

Jesteś biegła w wytwarzaniu własnych granatów, przenosisz je w bandolierze (maksymalnie 6, nie ma miejsca na więcej). Gdy spędzisz dzień w warsztacie, możesz stworzyć więcej granatów.

Gdy **zapalisz granat i rzucisz lub wystrzelisz go w stronę wroga**, rzuć +ZRC.

- ▶ Na 10+ trafia tam, gdzie wymierzyłeś, i wybucha w odpowiedniej chwili.
- ▶ Na 7-9 MG wybiera komplikację:

- nie trafiasz dokładnie w cel;
- nie wybucha w idealnej chwili;
- musisz zmienić pozycję, by dokładnie trafić, co sprawia, że ładujesz się w kłopoty wybrane przez MG.

Mylisz się tylko raz

Jesteś ekspertem w rozbrajaniu materiałów wybuchowych.

Gdy **rozbrajasz uzbrojoną bombę lub zapalony granat**, rzuć+INT.

- ▶ Na 10+ udało ci się. ▶ Na 7-9 na ten moment rozbrajasz bombę, ale ładunek jest niestabilny i później może nastąpić eksplozja.

Nerwy ze stali

Gdy Igrasz z niebezpieczeństwem (INT) lub rozbrajasz bombę (Mylisz się tylko raz), weź +1.

Chemił

Możesz rozpoznać każdą lotną substancję chemiczną.

Gdy **Tryskasz wiedzą na temat substancji wybuchowych i ich zastosowań**, masz +1.

Gdy umierasz...

... odchodzisz z wybuchem. Każde wybuchowe urządzenie, które masz przy sobie, eksploduje. A ponieważ czarny proch płynie w twoich żyłach, twoje ciało też wybucha. Zadajesz 2k10 obrażeń w bliskim zasięgu.

BOMBARDIERKA / BOMBARDIER

RUCHY ZA AWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

Bomby

Jesteś ekspertem w wytwarzaniu własnych bomb. Gdy spędzasz dzień w warsztacie, możesz stworzyć bomby.

Bomba: 2k10 obrażeń; niszczy małe budynki w zasięgu broni przedłużonej (ok 5 m); głośna; brutalna; potężna; niebezpieczna; 3 wagi.

Gdy **podkładasz bombę i zapalasz lont**, rzuć+INT. ▶ Na 10+, Bomba wybucha zgodnie z planem. ▶ Na 7-9 wybierz jedną komplikację:

- zadaje połowę obrażeń (1k10).
- osłabia budynek zamiast go zniszczyć.

Grenadier specjalista

Wiesz, jak stworzyć dwa spośród poniższych specjalnych granatów.

- granat ogłuszający: nie zadaje obrażeń; stworzenia w zasięgu wybuchu są ogłuszone;
- granat dymny: nie zadaje obrażeń; tworzy gęstą chmurę dymu w zasięgu wybuchu;
- granat z gazem łzawiącym: nie zadaje obrażeń; stworzenia w zasięgu wybuchu są osłabione, chwieją się i mają nudności;
- granat foniczny: nie zadaje obrażeń; rzucony w taktyczne miejsce wydaje z siebie dziwne dźwięki, by zwabić wroga i odciągnąć go od posterunku;
- granat błyskowy: nie zadaje obrażeń; stworzenia w zasięgu wybuchu są na krótko oślepione;
- granat termiczny: zadaje normalne obrażenia; trafienie oznacza, że wszelkie palne substancje w zasięgu wybuchu stają w ogniu;
- lepki granat: ten granat będzie trzymał się powierzchni, dopóki nie wybuchnie; możesz go zdetonować, mierząc do niego, możesz też użyć ruchu Piroman.
- granat-flara: wybucha w powietrzu, tworząc flarę oświetlającą obszar bliskiego zasięgu; zgaśnie po kilku minutach.

Mistrz-Grenadier *Wymaga: Grenadier specjalista*

Wiesz, jak wytwarzać kolejne dwa typy specjalistycznych granatów. Możesz wymyślić własne za zgodą MG.

Granatnił

Zbudowałaś własny granatnił – ma etykiety przeładowanie i daleki.

Rakiatomistrz

Możesz tworzyć rakiety, by miotać granatami poza daleki zasięg (a więc na bardzo daleki).

Rakieta: niebezpieczna; bardzo daleki; 1 wagi; niecelna: -1 do ruchu Grenadier.

Możesz przymocować raketę do dowolnego przedmiotu, jeśli ma to sens w świecie gry.

Wybuchowe buty

Niebezpieczne.

Stworzyłeś parę butów mających ładunki wybuchowe w obcasach.

Gdy **detonujesz ładunki w wybuchowych butach**, rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ lecisz w powietrzu (niedaleki zasięg) i lądujesz tam, gdzie chciałeś. Masz +1 do następnego ruchu. ▶ Na 7-9 lecisz w powietrzu (niedaleki zasięg) i lądujesz tam, gdzie chciałeś. MG wybiera jedno:

- wystawiasz się na atak;
- lądujesz niezgrabnie i odnosisz 1k4 obrażeń;
- lądujesz niezgrabnie i masz -1 do następnego ruchu.

Buty mają cztery ładunki, możesz uzupełnić ładunek, gdy masz kilka wolnych minut.

Wybuchowe rękawice

Niebezpieczne

Stworzyłaś parę rękawic z wybuchowymi ładunkami. Gdy **wyrzucisz sukces w ataku To ja go tnę! bez broni**, zadajesz +1k6 obrażeń. Każda rękawica ma dwa ładunki. Możesz uzupełnić ładunek, gdy masz kilka wolnych minut.

Zrozumienie prochu

Masz +2 pancerza przeciwko obrażeniom zadanych przez ogień lub urządzenia wybuchowe

Miner

Wymaga: Bomby

Rozumiesz słabe punkty budynków i możesz używać bomb, by niszczyć struktury znacznie większe od obszaru wybuchu.

Bomby zegarowe

Wymaga: Bomby

Jesteś biegły w wytwarzaniu rurobomb i fugasów wyposażonych w zegarowe detonatory. Wiesz, jak ustawić taki mechaniczny detonator w podłożonej pułapce.

Gdy **podkładasz bombę i ustawiasz zegar**, rzuć+INT. ▶ Na 10+, Bomba wybucha zgodnie z planem. ▶ Na 7-9 wybierz jedną komplikację:

- zadaje połowę obrażeń (1k10);
- osłabia budynek zamiast go zniszczyć.

Gdy **podkładasz bombę jako pułapkę**, rzuć+INT. ▶ Na 10+, wiesz, że to dobra pułapka i zadziała zgodnie z planem. ▶ Na 7-9 nie jesteś pewna. MG zdecyduje, jakie będą komplikacje, gdy ktoś aktywuje pułapkę.

Ulepszony bandolier

Możesz przenosić 8 granatów w bandolierze.

Artylerzysta

Jesteś biegły w obsłudze dział i artylerii polowej. Gdy **jestes artylerzystą okrętu**, jego działa zadają +1k4 obrażeń.

Strzelec

Gdy **prowadzisz Ostrzał z muszkietu na daleki zasięg**, masz +1.

Rewolwerowiec

W walce dystansowej na broń palną zawsze strzelasz pierwszy.

Przeciążenie

Wiesz, jak napchać prochem twoją broń palną aż do limitów bezpieczeństwa.

Gdy **przeciżyłeś prochem broń palną**, zadaje +1k6 obrażeń. Porażka oznacza, że broń eksploduje – odnosisz 1k6 obrażeń poza wszystkim innym, co MG ma dla ciebie przygotowane.

Mistyczny grenadier *Wymaga 6 poziomu i Grenadiera specjalisty*

Wiesz, jak nasączyć czarny proch mistyczną energią. Potrafisz stworzyć dwa spośród poniższych rodzajów mistycznych granatów.

- granat usypiający: nie zadaje obrażeń; cele w zasięgu wybuchu tracą przytomność na parę chwil – odzyskują ją, gdy ktoś je przebudzi;
- granat strachowy: nie zadaje obrażeń; cele w zasięgu wybuchu doświadczają wizji mrozących krew w żyłach;
- granat uciszający: nie zadaje obrażeń; wybucha, tworząc pole antymagiczne – przez krótki czas w zasięgu wybuchu nie można rzucać zaklęć, już trwające uroki czy rytuały zostają przerwane;
- granat rozweselający: nie zadaje obrażeń; cele w zasięgu wybuchu zaczynają się śmiać;
- granat portalowy: granat zadaje normalne obrażenia, ale eksplozja rozrywa też osnowę rzeczywistości, tworząc portal do najmroczniejszych wymiarów; choć ty sam nie możesz przejść przez portal, może przezeń przedostać się coś niebezpiecznego (także dla ciebie!) – MG decyduje, co to jest;
- granat ciemności: poza normalnymi obrażeniami granat tworzy pole magicznej ciemności niemożliwej do przejścia; trwa to chwilę;
- granat pirotechniczny: nie zadaje obrażeń, jest w zamian bardzo widowiskowy – możesz za jego pomocą stworzyć fajerwerki, sztuczne ognie czy rozbłyśki światła; jeśli masz taki granat, dodajesz +1 do rzutów na hulankę.
- święty granat ręczny: podgrzewa wodę święconą do superrozgrzanej pary. Zadaje +1k6 obrażeń nieumarłym i demonom.

Mistrz - Mistyczny Grenadier *Wymaga: Mistyczny Grenadier.*

Wiesz, jak wytwarzać kolejne dwa typy mistycznych granatów. Możesz wymyślić własne za zgodą MG.

Piroman

Wymaga 6. poziomu

Twoja miłość do urządzeń wybuchowych sprawiła, że możesz podpalać rzeczy w dalekim zasięgu lub detonować wybuchowe urządzenia w takim zasięgu siłą samego umysłu.

Mistyczny wytwórca

Wymaga 6. poziomu

Potrafisz transmutować substancje w składniki materiałów wybuchowych, zajmuje ci to też kilka godzin zamiast całego dnia. Możesz uzupełnić swoje zapasy materiałów wybuchowych, kiedy tylko rozbijasz obóz.

WILK MORSKI

POZIOM

PD

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

IMIĘ

CHARAKTER

MOTYWACJA

CZŁOWIEK: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra

ELF: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir

Praworządny
W Królewskiej Marynarce. Za Króla i Kraj!

Dobry
Buntownik, kupiec. Walcz o wolność i uczciwy handel.

Neutralny
Kaper. Płyniesz tam, gdzie są pieniądze.

Zły
Bukanier, korsarz. Zawrzyj pakt z diabłem.

Przygoda
Zaznacz PD, gdy masz arcyciekawą historię do opowiedzenia.

Sława
Zaznacz PD, gdy inni mogą opowiedzieć o tobie arcyciekawą historię.

Łup
Zaznacz PD, gdy odkryjesz niesamowity skarb.

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: zamglone, mroczne, niebezpieczne, burzliwe
Fryzura: rozwichrzona, wypalona słońcem, dready, ogolona, peruka
Znaki szczególne: ogorzała cera, trójrożny kapelusz, czapka marynarska, uniform kapitana, bryczesy do kolan

ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SILĘ

SIE

OSŁABIEDNIE -1

ZRĘCZNOŚĆ

ZRC

DRGAŃMI -1

KONDYCJA

KON

CHOROBA -1

INTELIGENCJA

INT

OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ

MDR

DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA

CHA

OSZPECENIE -1

PŁI

8+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K8

WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMIJNIEJ JEDNO Z PÓL:

- _____ jest buntownikiem! Mam na tę osobę oko!
- _____ to szczur lądowy, ale ma potencjał.
- _____ miał/a kiedyś bardzo interesującą mapę. Ciekawe, czy nadal ją ma.
- Gdybym musiał zostać zesłany z kimś na bezludną wyspę, wybrałbym _____.

EKWIPUNEK

Udźwig

Monety

Twój udźwig to 10+SIL. Masz róg na proch i kule (3 amunicji) oraz suchary okrętowe (5 użyć, 1 wagi).

Wybierz broń:

- Pistolet skałkowy (niedaleki; głośny; przebicie 1; przeładowanie; 1 wagi);
- Garłacz (obrażenia: +3; dwuręczny; potężny; brutalny; niedaleki; głośny; przebicie 1; przeładowanie; 1 wagi);
- Muszkiet (dwuręczny; daleki; głośny; przebicie 2; przeładowanie; 1 wagi);
- Kordelas (precyzyjny; krótki; przebicie 1; 1 wagi);
- Sztylet, lewak (precyzyjny; krótki; 1 wagi);
- Nagiel (krótki; 1 wagi);
- Hak (krótki; 0 wagi).

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

Pośród takielunku

Gdy **wykonujesz popis akrobatyczny, wykorzystując środowisko**, opisz, co robisz, i rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ wykonałeś manewr doskonale i zyskujesz +1 do następnego rzutu. ▶ Na 7-9 prawie ci się udało. MG wybiera jedną z opcji:

- wystawiasz się na atak;
- upuściłeś coś ważnego;
- masz -1 do następnego rzutu, bo wylądowałeś nie tam, gdzie chciałeś.

Takielator

Niezależnie od tego, co robisz z liną, zawsze ci się udaje, jeśli fikcja na to pozwala.

Kontakt w każdym porcie.

Gdy **wkraczasz do portu lub miasta, w którym byłeś wcześniej** (twoja decyzja), rzuć+CHA. ▶ Na 10+ znasz tam kogoś, kto może ci pomóc. ▶ Na 7-9 mogą ci pomóc... za coś. ▶ Na 6- utrudniają życie tobie i twojej drużynie.

Pływaczka

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem w wodzie**, masz +1.

Pistolet i kordelas

Gdy **Tniesz go z precyzyjną bronią w jednej ręce i pistoletem w drugiej**, dodaj obrażenia pistoletu do obrażeń w walce wręcz, dopóki masz naładowane pistolety.

WILK MORSKI

RUCHY ZA AWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

Zwierzęcy towarzysz

Masz niemal nadprzyrodzoną więź z lojalną papugą czy małpką. Nie możesz z nią rozmawiać, ale zawsze działa, kiedy chcesz.

Gdy **twoja papuga rozprasza wroga podczas bójki, a ty wyrzuciłeś 12+ w ruchu To ja go tnę**, zadajesz +1k6 obrażeń.

Gdy **twoja małpka przetrząsa komuś kieszenie lub podbiera mały przedmiot**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, udaje jej się to zrobić, ale ukrywa się przez chwilę. Zdobędziesz przedmiot jakiś czas później.

▶ Na 7-9 kradnie przedmiot, ale MG wybiera jedną z opcji:

- przyciąga uwagę i ładuje cię w kłopoty;
- podbiera nie ten przedmiot, który chciałaś, ale nie jest on całkowicie bezużyteczny;
- jest przerażona i znika na resztę dnia.

Strzelec

Gdy **prowadzisz Ostrzał z muszkietu na daleki zasięg**, masz +1.

Adept artylerii

Znasz się na używaniu czarnego prochu. Możesz stworzyć proch, mając surowe materiały (węgiel, saletrę i siarkę), i wysadzać przy jego pomocy różne rzeczy. Używanie prochu nie wymaga od ciebie rzutu na Igranie z niebezpieczeństwem.

Artylerzysta

Wymaga: Adept artylerii

Znasz się na używaniu dział. Twój statek zadaje +1k4 obrażeń od salwy. Twoja broń palna zadaje +1k4 obrażeń.

Starszy artylerzysta

Zastępuje: Artylerzysta.

Twój statek zadaje +1k6 obrażeń od salwy. Twoja broń palna zadaje +1k6 obrażeń.

Nawigator

Gdy **ruszasz w niebezpieczną podróż morską**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ docierasz na czas i unikasz kiepskiej pogody.

Gdy **Wnikliwie badasz otoczenie na morzu**, masz +1. Możesz też dokładnie przewidzieć pogodę na następne 24 godziny

Tatuaze Krakena

Gdy **masz tatuaze wykonane z atramentu Krakena i nie nosisz innego pancerza**, masz +1 pancerza.

Mistrz nawigacji

Wymaga: Nawigator

Tak długo, jak jesteś na morzu lub widzisz gwiazdy, nie zgubisz się.

Możesz dokładnie przewidzieć pogodę na następne 48 godzin.

Możesz porozumiewać się z duchem morza i wiatru. Gdy **robisz to, by podążać tropem statków lub wielkich czy mistycznych potworów morskich**, rzuć+MDR. ▶ Na 7+ podążasz za okrętem lub potworem, dopóki nie zmieni kierunku lub sposobu podróżowania. ▶ Na 10+ wybierasz jedną z opcji:

- poznajesz użyteczną informację na temat tropionego celu, MG powie ci co to jest;
- odgadujesz, co sprawiło, że trop się zmienił.

Sternik

Twój okręt ma +1 do Zwrotności.

Kapitan

Wymaga: Mistrz nawigacji, Sternik

Możesz być kapitanem. Twój okręt zyskuje +1 do rzutów Abordażu.

Poszukiwacz skarbów

Gdy **Wnikliwie badasz mapę**, możesz zapytać *Gdzie jest skarb?*

▶ Na 10+ odpowiedź jest mniej więcej prosta. ▶ Na 7-9 odpowiedź jest trochę mętna lub stanowi zagadkę.

Łowca skarbów

Wymaga: Poszukiwacz skarbów.

Gdy **znalazłaś skarb** rzuć+MDR. ▶ Na 10+ znajdujesz o 50% więcej skarbów niż ktokolwiek inny w tej sytuacji. ▶ Na 7-9 znajdujesz o 20% więcej skarbów.

Parowanie

Gdy **Tniesz go bronią precyzyjną**, masz +1 do pancerza do czasu wykonania następnego ruchu.

Rozbrojenie

Wymaga: Parowanie

Gdy **Tniesz przeciwnika bronią precyzyjną**, na 10+ możesz go też rozbroić (jeśli ma to sens w świecie fikcji).

Kłata jak u pirata/Królowa mórz

Gdy **pertraktujesz z kimś, kto uważa cię za osobę atrakcyjną**, masz +1.

Pojedynek na obelgi

Gdy **obrzucasz rozumnego przeciwnika lub jego bogu ducha winną mamę celną obelgą**, a MG uważa, że jest ona zabawna, oryginalna lub zasługuje na uznanie, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, gdy Tniesz przeciwnika, weź +1 i zadaj +1k6 obrażeń, gdy Tniesz przeciwnika. ▶ Na 7-9, gdy Tniesz przeciwnika, weź +1 i zadaj +1k4 obrażeń. ▶ Na 6- twój przeciwnik odpowiada idealną ripostą i zadaje +1k6 obrażeń w następnym ataku przeciwko tobie.

Oddech ryby

Możesz wstrzymać oddech na 5 minut.

Żadnej kontrabandy!

Gdy **żąda się od ciebie dokumentów, listów ładunkowych, dokumentów przewozowych czy innych oficjalnych papierów**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ masz przy sobie jakiś papier, którym możesz machnąć komuś przed nosem, i w ten sposób się wyłgać.

▶ Na 7-9 MG wybiera jedną z opcji:

- musisz obiecać, że zaprezentujesz dokument władzom w ciągu mniej więcej dnia;
- musisz zapłacić łapówkę.

Straszliwy pirat Roberts!

Gdy **rozmawiasz z BN**, twoja straszliwa reputacja działa na twoją korzyść. ▶ Od 3 do 5 poziomu: rzuć +3 zamiast +CHA. ▶ Od 6 poziomu: rzuć +4 zamiast +CHA.

Jo ho ho i butelka rumu

Gdy **walczysz, będąc pod wpływem rumu**, masz +1 pancerza, +1 do wszystkich rzutów z CHA i -1 do wszystkich rzutów z MDR.

Gdy **wygrałeś bójkę w tawernie, będąc nietrzeźwym**, masz +1 do Hulanki.

Języki ludzi i syren

Gdy **spotykasz nową kulturę mającą nowy język**, rzuć+INT.

▶ Na 10+ możesz względnie łatwo się z nimi porozumieć.

▶ Na 7-9 MG wprowadzi ciekawe nieporozumienia.

ZAPAŚNICZKA / ZAPAŚNIK

POZIOM

PD

NA POZĄTKU
POSIADASZ TE RUCHY:

IMIĘ

NASTAWIENIE

Ci **DOBRY**: Johnny Begood. Mściciel. Nacho Libre. Sędzia. Edek Elegant. Żelazny Szejk. El Gigolo del Chupacabra. Dina Dynamite. Jaguarina.
Ci **ZŁI**: Pan Kostek. Dusiciel. Anihilator. Blades. Grabarz. Rzeźnik. Vickie Guerrero. Trixie Dee. Rameses. El Skeleto.

Face

Face to dobry gość czy gościowa, bohaterka. Twoi fani cię kochają, a ty karmisz się ich adoracją i oklaskami. Raz na sesję, kiedy jesteś miła dla fana czy postaci gracza, nawet gdy na to nie zasługują, zaznacz PD.

Heel

Heel to łotr, złoczyńca w historii. Twoi fani kochają cię nienawidzić, a ty żyjesz dla buczenia i gwizdów. Raz na sesję, gdy zachowasz się jak prawdziwy łotr wobec fana lub postaci gracza, zaznacz PD.

RUCHY POCZĄTKOWE

Sławniejszy niż sam król

Ludzie rozpoznają cię na ulicach, gdziekolwiek jesteś. Bardowie, bukmacherzy, agenci i hordy fanów śledzą twoją karierę – tak na arenie, jak i poza areną, gdy szukasz przygód. Gdy **pertraktujesz z fanem**, masz +1.

Ryk tłumów

Gdy **masz walczyć na oczach widzów**, możesz przyciągnąć uwagę fanów, by zainteresowali się walką. Opisz, co mówisz i robisz, by tłum cię uwielbiał (face) lub nienawidził (heel). Możesz spróbować to zrobić raz na walkę (nie na przeciwnika). Rzuć+CHA. ▶ Na 7+ masz +1 do pierwszego ruchu względem twojego przeciwnika.

Krzestem go!

Gdy **uderzasz wroga krzesłem, stołem, drabiną czy czymkolwiek innym**, zadajesz +1 obrażeń. Improwizowana broń może się połamać przy trafieniu (na 7–9).

Rzuć krzesłem!

Broń improwizowana ma etykietę *bliska*, gdy nią rzucasz.

Symulant skubany

Gdy **odnosisz obrażenia w walce, i udajesz, że są bardziej poważne niż są w istocie**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ wybierz dwie z poniższych opcji.
▶ Na 7–9: wybierz jedną:

- masz sympatię tłumowi i oszukujesz przeciwnika; weź +1 w następnym ruchu przeciwko niemu;
- następny atak przeciwnika skupiony będzie na kimś innym;
- następny atak przeciwnika skupiony będzie na tobie.

Aktywacja: Mistrzowski Ruch, Kombo lub Chwył

Gdy **wyrzucisz 10+ w teście To ja go tnę**, poza wykonaniem normalnego ruchu możesz uaktywnić albo swój Mistrzowski ruch, Kombo lub Chwył.

Mistrzowski ruch

Masz charakterystyczny ruch. Nazwij go – coś jak Tombstone Piledriver, Brain Buster, Ankle Lock czy Shining Wizard. Opisz go. Nie może korzystać z broni improwizowanej. Gdy **uaktywniasz swój Mistrzowski ruch**, opisz go i zadaj +1k4 obrażeń.

Kombosy zagłady

Gdy **uaktywniasz Kombo**, masz +1 w następnym ruchu. Jeśli i w tym ruchu wyrzucisz +1, masz +1 do następnego ruchu, i tak dalej, tak długo, jak wyrzucasz więcej niż 10 i walka trwa. Gdy wyrzucisz mniej niż 10, kombo kończy się natychmiast. Wszystkie ruchy kombo muszą być ruchami To ja go tnę przeciwko temu samemu przeciwnikowi i nie mogą korzystać z broni improwizowanej.

Chwył

Gdy **chwytasz przeciwnika** (uaktywniając Chwył na 10+), a **ten spróbuje się wyzwolić lub ty chcesz go zranić**, rzuć+SIL. ▶ Na 10+ weź dwie poniższe opcje. ▶ Na 7–9 wybierz jedną:

- nie może się wyzwolić;
- zadajesz obrażenia.

▶ Na 6- przeciwnik się wyzwala, a ty otrzymujesz obrażenia.

Zamiana

Gdy awansujesz, jeśli jesteś heelem możesz stać się face'em, a jeśli jesteś face'em, możesz stać się heelem.

DOBRY

ZŁY

NASTAWIENIE

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: błękitne, łagodne, niewinne

Strój: proste ubrania, widowiskowy strój, kolorowe spodnie

Sylwetka: umięśniona, ogorzała, szczupła

Oczy: ciemne, ponure, harde

Głowa: rozczochrane włosy, wygolona głowa, skórzana maska

Strój: tatuaże, krzepkie ciało, kostium, wielkie buty

ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SILĘ

SILĘ

OSŁABIEDNIE -1

ZRĘCZNOŚĆ

ZRC

DRGAŃKI -1

KONDYCJA

KON

CHOROBA -1

INTELIGENCJA

INT

OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ

MDR

DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA

CHA

OSZPECENIE -1

PWI

10+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA

K8

STYL

WYBIERZ STYL SWOJEJ WALKI

- egzotyczny**: pochodzisz z odległego kraju, twój styl i akcent się wyróżniają;
- zamaskowany**: jesteś tajemniczym bohaterem lub łotrem w masce, budzącym strach w sercach wrogów i uwielbianym – czasem ze względu na okrucieństwo – przez swoich fanów;
- superbohater**: jesteś bohaterką ratującą świat – zawsze, gdy wkraczasz na ring!
- superłotr**: masz plan podbicia świata i zawładnięcia nim dzięki złu i sprytowi... a przynajmniej tak sądzą twoi fani;
- nadprzyrodzony**: przypominasz nieumarłego potwora, anioła, demona czy mistycznego szamana;
- diva**: jesteś boska, twoi fani cię wielbią – zresztą ty sama też się wielbisz; chcesz, by wszyscy traktowali cię jako supergwiazdę, a świat pewnie się skończy, jeśli nie dostaniesz tego, co chcesz... i to najlepiej ZARAZ!
- tramp**: jesteś zwykłą szumowiną z nizin społecznych, zachowujesz się i walczysz tak, jakbyś wypelzł z rynsztoka;
- arystokrata**: jesteś dziedzicem tytułów i posiadłości, roztaczasz wokół siebie aurę człowieka z klas wyższych; walczysz, ponieważ cię to bawi.

WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW
W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- _____ zna mój brudny sekretik.
- _____ to prawdziwy fan. Mogę na nim polegać.
- Złożyłem obietnicę matce _____
- _____ i ja toczymy feud – wojnę.

EKWIPUNEK

Udźwig

Monety

Twój udźwig to 10+SIL.

ZACZYNASZ MAJĄC:

- sprzęt awanturniczy (waga: 1) i prowiant (5 użyć, 1 wagi);
- dwa eliksiry lecznicze (waga: 0) i antytoksynę (1 wagi);
- 3k10 monet;
- pas mistrza – jest tak świetny, że daje ci pancerz +1 (1 wagi).

ZAPAŚNICZKA / ZAPAŚNIK

RUCHY ZA AWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

Najbardziej agresywny

Twój Mistrzowski ruch jest teraz albo *brutalny*, albo *potężny* (możesz wybrać, gdy go używasz).

Krew i flaki

Twój Mistrzowski ruch zadaje +1k6 obrażeń.

Żelazna skóra

Maz +1 pancerza, nawet gdy nie nosisz zbroi.

Superkombosy zagłady

Gdy **uaktywiasz Kombo**, masz +1 i +1k4 obrażenia zadawane w następnym ruchu. Jeśli i w tym ruchu wyrzucisz +1, masz +1 do następnego ruchu i +1k4 obrażeń (...) tak długo jak wyrzucasz więcej niż 10 i walka trwa. Gdy wyrzucisz mniej niż 10, kombo kończy się natychmiast. Wszystkie ruchy kombo muszą być ruchami To ja go tnę przeciwko temu samemu przeciwnikowi i nie mogą korzystać z broni improwizowanej.

Krzestem w ryj

Broń improwizowana zadaje +1k6 obrażeń.

Mocarne mięśnie

Gdy **zastraszasz wroga**, opisz, jak to robisz i rzuć+CHA.

- ▶ Na 10+ szokujesz wroga czystą przebojowością. Jest ogłuszony.
- ▶ Na 7-9 wróg jest ogłuszony, ale nie możesz tego wykorzystać. Ktoś inny jednak mógłby. Przeciwnik może być ogłuszony mocą twoich mięśni tylko raz.

Dramatyczne pirotechniczne wejście

Znasz magiczną sztuczkę, która odpala fajerwerki. Jeśli to zrobisz, zanim aktywujesz Ryk tłumów, masz +1 do rzutu na Ryk tłumów.

Sponsor

Gdy **udało ci się wzbudzić Ryk tłumów przynajmniej raz**, i wspomniałeś przy tym sponsora lub jego produkt, zyskasz (10 x twój poziom) monet na końcu sesji.

Dzięki szaf

Gdy **ktos drażni cię swoją brudną tajemnicą**, zatrzymaj 3. Wydaj zatrzymania, by:

- rzucić na To ja go tnę – i na 10+ zadaj +1k8 obrażeń; na 7-9 zadajesz +1k8 obrażeń ale ty sam (lub sojusznik) otrzymujesz +1k4 obrażenia; na 6- tracisz wszystkie zatrzymania i MG może wykonać przeciwko tobie twardy ruch;

- wykonać niesamowity popis siły, podnieść coś nietypowego, rzucić tym lub to zniszczyć.

Twój szaf trwa tylko jakąś minutę, potem tracisz zatrzymania. To katharsis, więc przez cały następny dzień nie będzie można cię rozłościć.

Orła cień

Masz totem. Opisz go. Gdy **wywasz swój totem**, rzuć+MDR.

- ▶ Sukces oznacza, że możesz wykonać jakiś niesamowity popis naśladujący twój totem. Możesz przygotować pozycję, by zaatakować wroga lub obronić sojusznika. ▶ Na 10+ użyj obu poniższych opcji.
- ▶ Na 7-9 wybierz jedną z nich:

- ty lub jeden sojusznik masz +1 do następnego ofensywnego ruchu;
- ty lub sojusznik macie +2 pancerza do następnego ataku względem was.

Wierna widownia

Gdy **zamierzasz walczyć**, może zebrać się wokół was tłum, nawet gdy wydaje się, że nikogo nie ma w pobliżu. Ktoś cię spostrzegł i rozgłosił o tym (no, chyba że jesteś zamknięty w lochu czy na Biegunie Północnym, ale nawet wtedy może zebrać się tłum jaskiniowych goblinów bądź lodowych trolli).

Pikanne szczegóły

Gdy **sławny Bard opowiada historie o twoim życiu prywatnym lub konfliktach zawodowych**, podwajasz pieniądze, które zarabiasz za Sponsora lub Kayfabe.

Rzut krasnoludem

Gdy **złapałeś wroga, używając Chwytu, i wykorzystujesz go jako broń improwizowaną**, rzuć+SIŁ. ▶ Na 12+ zadajesz obrażenia pochwyconemu wrogowi i dwóm lub mniej innym przeciwnikom.

- ▶ Na 11-10 zadajesz obrażenia pochwyconemu wrogowi i jednemu innemu przeciwnikowi. ▶ Na 7-9 zadajesz obrażenia pochwyconemu wrogowi lub jednemu innemu przeciwnikowi, możesz też rozdzielić obrażenia między ich dwóch. Gdy wykonasz ten ruch, wróg już nie jest pochwycony. Przeciwnik nie może być większy od ciebie o więcej niż jedną kategorię rozmiaru.

Czytam w nim jak w księżce

Gdy **oceniaś wroga, o którym zupełnie nic nie wiesz**, rzuć+MDR.

- ▶ Na 10+ zadaj dwa pytania dotyczące twego przeciwnika.
- ▶ Na 7-9 zadaj jedno pytanie. Możliwe pytania to:

- Co jest jego słabością?
- Co jest jego największą siłą?
- Jakie z moich słabości może wykorzystać?

- Jaki jest jego prawdziwy cel?

- Jak mogę go skłonić by _____?

Gdy działał na podstawie zdobytych informacji, masz +1 do rzutu – jeden bonus za każde pytanie.

Feud

Gdy **walczysz z wrogiem, którego możesz znać**, rzuć+CHA.

Sukces oznacza, że coś was łączy. Walczyliście już wcześniej i znacie się dobrze. Opisz krótko wasze poprzednie spotkanie. ▶ Na 10+ znasz dwa fakty o tym wrogu, które dadzą ci przewagę. Opisz je. ▶ Na 7-9 znasz jeden fakt na temat tego wroga, który da ci przewagę. Opisz go.

Gdy działał na podstawie faktów, masz +1 do następnego ruchu – jeden bonus za każdy fakt.

Diezniszczalna

Gdy twoje punkty wytrzymałości spadły do 0, rzuć+KON. ▶ Na 10+ wstajesz jeden ostatni raz, by zmiażdżyć wroga. Zadasz +8 obrażeń.

Masz teraz 1 punkt wytrzymałości. ▶ Na 7-8 wstajesz jeden ostatni raz, by zmiażdżyć wroga. Zadajesz +8 obrażeń, następnie rzuć na Ostatnie tchnienie. ▶ Na 6- rzuć na Ostatnie tchnienie.

Barbarzyńca

Weź ruch z karty postaci Barbarzyńcy. Musisz mieć wymagany poziom.

Kayfabe

Gdy **odnosisz obrażenia w walce i udajesz, że jesteś znokautowana lub martwa**, rzuć+CHA ▶ Na 10+ na koniec sesji dostaniesz (10 x twój poziom) monet od agenta lub nieuczciwego bukmachera.

▶ Na 7-9 na koniec sesji dostaniesz (10 x twój poziom) monet od agenta lub nieuczciwego bukmachera. Bezpośredni lub długoterminowy koszt przegranej walki jest większy niż sądziłaś.

Wyjaśnij, z kim zawczasu zrobiłaś deal, by przegrać walkę, oraz jak i dlaczego zawarłaś umowę

Zmiana!

Gdy **tagujesz swojego partnera, wzywając go do zmiany przez klepięcie dłonią**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ może dwa razy użyć twojego ruchu, którego wykorzystanie widział, nawet jeśli nie jest Zapaśnikiem. ▶ Na 10+ może raz użyć twojego ruchu, którego wykorzystanie widział, nawet jeśli nie jest Zapaśnikiem.

Figurki

W sklepach można kupić przedstawiające cię figurki! Nie dają ci żadnej przewagi w walce, ale jesteś po prostu tak mocarny!

Wymaga 6. poziomu

ZEGARMISTRZ / ZEGARMISTRZYNI

POZIOM

PD

IMIĘ

CHARAKTER

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

Marty McFly, Emmett Brown, Artemus Gordon, Doktor, Rose Tyler, Jack Harkness, Sarah-Jane Smith, River Song, Fry, Bill, Ted, Peggy Sue, Henry DeTamble, Donnie Darko, Quinn Mallory, Artemis Fowl

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: bystre, szaleńcze, badawcze

Fryzura: rozwichrzona, przetłuszczona, łysina

Ubiór: biały kitel, skórzany płaszcz, szaty uczonego, kombinezon mechanika, kurtka bomberka

STRÓJ: anachroniczny / futurystyczny

ATRYBUTY

PRZYPIŚZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SILA

SIL

OSŁABIEDNIE -1

ZREĆZNOŚĆ

ZRC

DRGAŃMI -1

KONDYCJA

KON

CHOROBA -1

INTELIGENCJA

INT

OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ

MDR

DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA

CHA

OSZPECENIE -1

PWI

8+
KONDYCJA AKTUALNE

PANCERZ

OBRĄŻENIA

K6

Praworządny

Ujarmij prawa kosmosu dla dobra społeczeństwa.

Neutralny

Nauka? Jeśli da się na tym zarobić, wchodzić w to.

Chaotyczny

Odkryj tajemnice wszechświata, by dokopać rządowi i bogaczom. Czas chce być wolny

POCHODZENIE

Zbuntowany Władca Czasu

Czy zniszczysz wszechświat, tworząc paradoksy czasu i przestrzeni? Kto chce cię schwytać i dlaczego? Masz międzywymiarowy wehikuł czasu i przestrzeni. Opisz go. Co w nim nie działa poprawnie?

Szalony naukowiec

Jakie masz plany zdobycia władzy nad światem? Dlaczego pozwalasz głupcom traktować cię jak śmiecia? Masz grupę sług – na przykład szczep zmutowanych goblinów. Jakie użyteczne usługi ci zapewniają? Jak mogłyby wprowadzić chaos do twoich planów?

Królewski wynalazca

Masz bogatego i potężnego patrona. Kto to jest? Jakich usług będzie od ciebie wymagał? Jak będzie cię chronić, gdy wpadniesz w tarapaty?

Stwórz własne pochodzenie

WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW
W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- _____ uratował mi życie.
- _____ i ja dorastaliśmy razem. Mamy wspólne przeznaczenie
- _____? Nie ma leku na głupotę.
- _____ może nawet zrozumieć naukę.

EKWIPUNEK

Udźwig

Monety

Twój Udźwig to 8+SIL. Zaczynasz, mając:

- prowiant (5 użyć, 1 wagi);
- sprzęt awanturńczy (5 użyć, 1 wagi);
- narzędzia zegarmistrzowskie i części (3 użycia, 1 wagi);
- czasokręt (urządzenie mechaniczne);
- pistolet czarnoprochowy (niedaleki; głośny; przebiecie: 1; przeładowanie; 1 wagi);
- proch i kule (3 amunicji);
- rapier (precyzyjny, przebiecie: 1, 1 wagi);
- sztylet (precyzyjny, 1 wagi).

Nie nosisz zbroi.

Nakręć zegar

Gdy spędzasz parę minut, by nakręcić czasokręt, tracisz cały czas i zyskujesz 3 czasu. Przepływ energii temporalnej jest przekazywany z czasokrętu przez metalowe przewodniki. By wpłynąć na obiekt lub stworzenie, musisz krótko dotknąć go miedzianą rękawicą lub metalowym przedmiotem, takim jak miecz. Gdy powiedzie ci się rzut na To ja go tnę, możesz spróbować przekazać energię temporalną swojemu celowi (jeśli masz odpowiednie ruchy).

Wynalazca

Gdy zyskujesz poziom i spędzasz przynajmniej tydzień w warsztacie, możesz wynaleźć i zbudować nowe urządzenie mechaniczne. Opisz je i jego działanie Mistrzyni Gry. MG stworzy własny ruch dla twojego urządzenia.

Mechaniczny Geniusz

Gdy majstrujesz przy jakimkolwiek mechanicznym urządzeniu, rzuć +INT. Na 10+ udało ci się zrobić to, co chciałeś. ▶ Na 7-9 urządzenie może nie odpowiadać albo zadziałać nie do końca zgodnie z twoimi oczekiwaniami. Niszczysz jedno z narzędzi zegarmistrzowskich (zaznacz 1 użycie).

Zamrożenie czasu

Gdy przyspieszasz swoje tempo czasu do tempa, w którym wszystko wokół ciebie wydaje się zamarzać, wydaj 1 czas i rzuć+INT. ▶ Na 10+ zatrzymaj 3. ▶ Na 7-9 zatrzymaj 1.

Wydaj zatrzymanie, by:

- zadać obrażenia przeciwnikowi;
- zrobić coś normalnie niemożliwego, jak schwywanie kuli lub strzały w locie;
- przenieść się z jednego miejsca do drugiego (na dowolnym zasięgu), co innym wydaje się natychmiastowym zniknięciem.

Gdy wydasz zatrzymanie, czas zaczyna płynąć normalnie.

Wizje przyszłości

Widzisz przyszłe chwile jako rozgałęziające się drzewo możliwości.

Gdy bierzesz udział w walce, widzisz zadany cios zanim ktoś uderzy. Masz +2 pancerza.

Gdy Igrasz z niebezpieczeństwem, widzisz skutki swych czynów, zanim te mają miejsce. Wydaj 1 czas, by przerzucić nieudany rzut na Igranie z niebezpieczeństwem. Musisz zaakceptować drugi wynik.

Gdy Pertraktujesz, widzisz skutek swoich słów, zanim je wypowiedzisz. Wydaj 1 czas, by przerzucić nieudany test Pertrakcji. Musisz zaakceptować drugi wynik.

Gdy wykonujesz rzut na Wnikliwe badanie, odpowiedź na pytanie Co zaraz się zdarzy? jest bardzo szczegółowa w perspektywie kilku następnych minut.

Wizje przeszłości

Gdy coś Wnikliwie badasz, odpowiedź na twoje pytanie Co tu zaszło? jest bardzo szczegółowa w odniesieniu do kilku poprzednich godzin. Widzisz wszystkie zdarzenia, jak gdybyś sam tam był.

ZEGARMISTRZ / ZEGARMISTRZYNI

RUCHY ZA AWANSOWANE

GDY AWANSUJESZ NA POZIOMY 2-10, WYBIERZ JEDEN Z PONIŻSZYCH RUCHÓW:

Skok w przód

Gdy **skaczesz w przód w czasie**, wydaj 1 czas i rzuć+INT. ▶ Sukces oznacza, że znikasz i pojawiaasz się chwilę później w tym samym miejscu. Dla ciebie nie minął czas. Skacząc w czasie przed atakiem wroga, uniknąłeś tego ataku. ▶ Na 10+ masz przewagę zaskoczenia. Gdy pojawiaasz się, zadajesz obrażenia +1k6. Zyskujesz 1 czas ▶ Na 7-9 masz przewagę zaskoczenia. Gdy pojawiaasz się, zadajesz obrażenia +1k6.

Skok wstecz

Gdy **planujesz Skok wstecz w czasie**, wydaj 1 czas i rzuć+INT. ▶ Sukces oznacza, że ty z przyszłości pojawia się obok ciebie z terażniejszości na parę chwil. ▶ Na 10+ ty z przyszłości może wykonać trzy ruchy. Zyskujesz 1 czas. ▶ Na 7-9 ty z przyszłości może wykonać jeden ruch. Gdy twoja wersja z przyszłości wykonała wszystkie ruchy lub gdy minęło to parę chwil, ty z terażniejszości znika, by skoczyć wstecz w czasie, a ty z przyszłości stajesz się swoją bieżącą wersją. Zauważ, że ten skok musi się zdarzyć, kiedy test jest udany – więc ty z terażniejszości nie może umrzeć ani zostać powstrzymanym przed skokiem, zanim ten będzie miał miejsce. Jeśli zginiesz, umrze twoje ja z przyszłości.

Wysłanie w przyszłość

Gdy **Wysyłasz przedmiot w przyszłość**, wydaj 1 czas i rzuć+INT. ▶ Na 10+ przedmiot znika i pojawia się w parę chwil później. Zyskujesz 1 czas. ▶ Na 7-9 przedmiot znika i pojawia się parę chwil później.

Odwrócenie

Gdy **Odwracasz skutki czasu na przedmiocie**, wydaj 1 czas i rzuć+INT ▶ Na 10+ przedmiot staje się taki, jaki był przedtem – na przykład jeśli był połamany, teraz jest cały. Zyskujesz 1 czas. ▶ Na 7-9 przedmiot staje się taki, jaki był przedtem – na przykład, jeśli był połamany, teraz jest cały.

Rozkład

Gdy **przyspieszasz bieg czasu dla przedmiotu**, wydaj 1 czas i rzuć+INT ▶ Na 10+ przedmiot jest tknięty rozkładem i korozją, łamie się lub przestaje działać. Zyskujesz 1 czas. ▶ Na 7-9 przedmiot jest tknięty rozkładem i korozją, łamie się lub przestaje działać.

Odmłodzenie

Wymaga: Odwrócenie

Gdy **Odwracasz skutki czasu na żywej istocie**, wydaj 1 czas i rzuć+INT ▶ Na 10+ stworzenie staje się takie, jakie było przedtem – na przykład jeśli istota była ranna, teraz jest zdrowa. ▶ Na 7-9 jak wyżej, ale stworzenie traci pamięć z czasu, który minął od tej zmiany.

Postarzenie

Wymaga: Rozkład. Nie działa na nieumarłych lub nieśmiertelnych.

Gdy **przyspieszasz bieg czasu dla żywej istoty**, wydaj 1 czas i rzuć+INT. ▶ Sukces oznacza, że stworzenie pokazuje oznaki starości. ▶ Na 10+ wybierz obie poniższe opcje. ▶ Na 7-9 wybierz jedną z nich:

- cel zyskuje 1k6 ułomności za każde otrzymane obrażenia (rzuć 1k6 i zastosuj wynik do każdego rzutu);
- cel zyskuje 1k6 ułomności na Kondycji (-1k6 punktów wytrzymałości).

Ulepszona sprężyna.

Gdy **nakręcasz czasokręt**, zyskujesz +2 dodatkowego czasu.

Automat

Stworzyłeś niezależne mechaniczne urządzenie rozmiarów szczura. Jego sztuczna inteligencja opiera się na mechanizmach zegarowych wykorzystujących energię temporalną w punkcie zero. Jest mniej więcej tak inteligentne jak tresowana małpa lub przygłupi goblin.

Ma mechaniczne oko i może nagrywać wszystko, co widzi – a każdy dysponujący odpowiednią wiedzą może to odtworzyć.

Wybierz budowę automatonu: pajęczak, insekt, jaszczur itp.

WYBIERZ 2 ULEPSZENIA:

- potrafi poruszać się skrycie;
- może przecisnąć się przez bardzo małe otwory;
- może latać dzięki mechanicznym śmigłom lub skrzydłom;
- jest wodoodporny i może bez problemu poruszać się pod wodą;
- ma mechaniczne uszy i może również nagrywać dźwięk;
- ma wbudowany pistolet skałkowy i może oddać jeden strzał w bliskim zasięgu do z góry określonego celu (proch nie może zamoknąć!).

Gdy **nakręciłeś automaton**, możesz wysłać go na przespīgi, wróci trochę później z informacją. Może wyszukiwać małe przedmioty. Musisz go nakręcać ponownie przez kilka minut, zanim będzie można go ponownie użyć.

Ulepszenie automatonu: Skok wstecz

Wydaj 1 czas, by wysłać automaton parę miesięcy lub nawet lat wstecz, by zbierał informacje i badał obszar, a następnie wrócił do ciebie w terażniejszości. Nie może przekazać żadnych informacji ludziom z przeszłości. Nie może zmienić historii w znacznym stopniu.

Mechaniczne oko

Gdy **tracisz oko**, przy następnym awansie możesz osadzić (używając magii leczącej, by spleść nerwy z zębatkami) mechaniczne oko w oczodole. Mechaniczne oko splecione jest na poziomie temporalnym z twoimi ulepszeniami – widzisz więc wszystko to, co widzi, nawet jeśli bada przeszłość. Musisz nakręcić ruchomą część mechanicznego oka co najmniej dwa razy dziennie.

Schwytaj to z przeszłości

Wymaga: Ulepszenie automatonu: Skok wstecz oraz Mechaniczne oko
Gdy **twój automaton chwyta obiekt z przeszłości i prznosi go do twojej terażniejszości**, wydaj 1 czas i rzuć+INT. ▶ Na 10+ przedmiot pojawia się w terażniejszości w niezmienionym stanie. ▶ Na 7-9 przedmiot pojawia się, ale jest osłabiony wpływem czasu. Jest popsuty, skorodowany, a może nawet strzaskany.

Ulepszenie mechanicznego oka

Twoje mechaniczne oko i automatony potrafią widzieć w spektrum podczerwieni. Widzisz ciepło żywych istot w całkowitej ciemności.

Prostetyczne mechaniczne ramię

Gdy **tracisz rękę w walce lub w inny sposób**, przy następnym awansie możesz przymocować mechaniczne ramię w miejsce starego, używając magii uzdrawiania, by połączyć drobne zębarki z końcówkami nerwów. Twój czasokręt jest teraz wbudowany w protezę; **gdy go nakręcasz**, zyskujesz +1 czas. Musisz nakręcać protezę co najmniej 2 razy dziennie.

WYBIERZ 2 ULEPSZENIA:

- wirujące ostrza (brutalne) lub sprężynowe (potężne);
- wbudowana podwójna mini-kusza lub dwulufowy pistolet skałkowy: możesz wykonać dwa ruchy strzału zamiast jednego (przeładowanie; przebiecie 1);
- teleskopowe: każda broń do walki wręcz trzymana w tej ręce jest efektywnie przedłużona;
- zestaw narzędzi: pełen zestaw narzędzi zegarmistrzowskich wbudowany w protezę, zawsze wszystko masz pod ręką;
- naoliwiona: jest szybka jak błyskawica; masz +1 do To ja go tnę lub Ostrzału.

Ulepszenie mechanicznego ramienia

Wybierz dwa dodatkowe ulepszenia twojego mechanicznego ramienia.

Pole temporalne

Stworzyłeś wybuchową kulę, napełniając czarny proch energią temporalną. Wystrzelisz ją ze swojego pistoletu lub muszkietu podłączonego do czasokrętu. Gdy trafia ona coś, wybucha, tworząc na chwilę pole temporalne na obszarze zasięgu broni przedłużonej. Wybierz efekt, który możesz normalnie nałożyć na przedmiot lub stworzenie. Nakładasz ten efekt na wszystkie przedmioty lub stworzenia w zasięgu eksplozji. Wydaj +1 czasu więcej niż normalnie (3 amunicji).

Wypaczenie grawitacji

Gdy **używasz czasokrętu, by zmienić grawitację przedmiotu lub stworzenia**, wydaj czas zależnie od jego rozmiaru – malutki: 1, mały: 2, rozmiarów człowieka: 3, duży: 4, wielki: 5. Następnie rzuć+INT.

▶ Na 12+ manipulujesz siłą grawitacji tak, jak planowałeś. Przedmiot może stać się cięższy, trochę lżejszy, a może nawet leci do góry i znika. Efekt trwa przez godzinę. ▶ Na 7-11 rezultaty są nieprzewidywalne.