APTECZKA ANIOŁA

W apteczce anioła mieści się naprawdę sporo różnego śmiecia: nożyczki, szmaty, taśmy, strzykawki, zaciski, foliowe rękawiczki, okłady, tampony, spirytus, opaska iniekcyjna i spowalniacz ciśnienia krwi, pojemniki ze sztuczną krwią, tubka taśmy tkankowej, stabilizatory kości i nakłuwacze, narkoinfuzory, chemoinfuzory, narkotyki (tabletki uspokajające) w sporych ilościach oraz defibrylator z zestawem samoprzylepnych elektrod, jeśli będzie naprawdę źle. Apteczka anioła spokojnie wypełnia cały bagażnik samochodu. Kiedy używasz apteczki, zmniejsz jej zasobność; możesz wydać 0–3 zasobów apteczki na jedno jej użycie. Możesz uzupełnić zasoby apteczki, płacąc 1-barter za 2-zasoby, jeśli okoliczności pozwolą ci nabyć materiały medyczne.

ZASOBY

Początkowa zawartość apteczki to 6-zasobów.

Gdy używasz apteczki anioła do ustabilizowania i wyleczenia kogoś na 9:00 i dalej, rzuć+wydane zasoby apteczki. W przypadku sukcesu pacjent został ustabilizowany i leczy się do 6:00, ale MC wybiera jedną (na 10+) lub dwie (na 7–9) opcje z listy:

- *pacjent musi zostać unieruchomiony, zanim będzie można go przenieść;*
- *mimo narkozy pacjent rzuca się i opiera, działasz pod presją;*
- *przez następne 24 godziny pacjent będzie tracił co chwilę przytomność;*
- *stabilizacja zużyła więcej zasobów niż planowano, wydaj 1-zasób apteczki dodatkowo;*
- *pacjent będzie przykuty do łóżka co najmniej tydzień;*
- *pacjent wymaga ciągłego nadzoru i opieki przez następne 36 godzin.*

W przypadku porażki pacjent dostaje 1-ranę.

Gdy używasz apteczki, żeby przyspieszyć zdrowienie kogoś na 3:00 lub 6:00: nie rzucaj kośćmi. Pacjent wybiera: spędzi 4 dni (w przypadku ran z 3:00) lub 1 tydzień (w przypadku ran z 6:00), naszprycowany uspokajaczami, nieruchomy (ale za to bardzo radosny) albo cierpi jak wszyscy inni.

Gdy używasz apteczki, żeby przywrócić kogoś do życia (na 12:00, nie dalej), rzuć+wydane zasoby apteczki. Na 10+ pacjent wraca na 10:00. Na 7–9 pacjent wraca na 11:00. W przypadku porażki zrobiłeś co było w twojej mocy, ale pacjent nadal jest martwy.

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedną skuteczną resuscytację (plus koszt zużytych materiałów), jedną całodobową opiekę nad pacjentem przez tydzień (plus koszt zużytych materiałów), miesięczne zatrudnienie jako dyżurny anioł (plus ewentualnie koszt zużytych materiałów).*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *uzupełnienie dwóch zasobów apteczki anioła; jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tydzień ochrony przez żyletę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

ANIOŁ

Leżysz w piachu Świata Apokalipsy, z flakami na wierzchu. O czyją pomoc się modlisz? Bogów? Dawno odeszli. Twoich przyjaciół? To same dupki, inaczej nie leżałbyś teraz tutaj. A może chcesz do mamusi? Jest kochana, ale nie wpakuje ci flaków z powrotem do brzucha. Modlisz się o kogoś, obojętnie kogo, z igłą, nitką i sześciopakiem morfiny. A kiedy wreszcie się zjawi, zdaje się być aniołem.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

RANY I LECZENIE

Rany przed 6:00 z czasem leczą się same. Rany po 9:00 pogarszają się z czasem, chyba że stan zdrowia postaci zostanie ustabilizowany. Jeśli gracz zakreśli segment od 11:00 do 12:00, oznacza to, że postać jest martwa, ale wciąż może zostać przywrócona do życia. Jeszcze jedna rana i postać umiera na serio.

DODATKOWY RUCH

Gdy ***leczysz rany postaci innego gracza***, dostajesz +1Hx z leczoną postacią (na twojej karcie) za każdy segment ran, który wyleczysz. Jeśli dzięki temu osiągniesz Hx+4, resetujesz ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznaczasz doświadczenie.

Kiedy kogoś leczysz, poznajesz lepiej tę osobę.

KLINIKA

Gdy poświęcasz czas, żeby pracować nad pacjentami w swojej klinice, określ, co chcesz zrobić, i powiedz o tym MC. MC powie coś w stylu: „spoko, to żaden problem, ale…” i doda od 1 do 4 opcji:

- *zajmie to godziny/dni/tygodnie/miesiące pracy;*
- *musisz najpierw zdobyć/zbudować/naprawić/zrozumieć _ _ _;*
- *będziesz musiał skorzystać z pomocy _ _ _;*
- *będzie cię to kosztowało fortunę;*
- *uda ci się stworzyć co najwyżej gówniany prototyp, słaby i zawodny;*
- *zrobienie tego będzie wiązało się z narażeniem ciebie (oraz twoich pracowników i pacjenta) na poważne niebezpieczeństwo;*
- *najpierw musisz ulepszyć klinikę, dodając do niej _ _ _;*
- *musisz wykonać kilka/dziesiąt/set prób, nim osiągniesz zadowalający efekt;*
- *musisz rozebrać na części _ _ _ , by to zrobić.*

MC może łączyć wybrane opcje spójnikiem „oraz”, bądź, jeśli ma dobry dzień, dorzucić litościwe „albo”.

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE ANIOŁA

Aby stworzyć swojego anioła, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di lub Dez.

Doc, Rdzeń, Wózek, Buzz, Klucz, Gabe, Biz, Bish, Lina, Cal, Chwyt lub Kręgarz.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart=0 Urok+1 Spryt+2 Dziw–1
- Spokój+1 Hart+1 Urok=0 Spryt+2 Dziw–1
- Spokój–1 Hart+1 Urok=0 Spryt+2 Dziw+1
- Spokój+2 Hart=0 Urok–1 Spryt+2 Dziw–1

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Wybierz 2 ruchy Anioła.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to. Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1, 2 albo wszystkie 3 opcje wobec postaci:

- Jedna z nich była kiedyś w odpowiednim miejscu i we właściwym czasie, dzięki czemu udało ci się uratować czyjeś życie. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich była u twojego boku i widziała wszystko to co ty. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- W oczach jednej z nich dostrzegasz dążenie do samozniszczenia i zagłady. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx–1 z tobą na swojej karcie.

Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx+1. Można w tobie czytać jak w otwartej księdze.

W turze pozostałych graczy:

- Starasz się nie przywiązywać do innych. Odejmij –1 od wszystkich wartości Hx, które polecą ci zapisać, i zapisz nową wartość przy imionach tych postaci.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: roboczy, codzienny plus roboczy, łachmany plus roboczy.

Twarz: przyjazna, kwadratowa, surowa, wychudzona, ładna, radosna.

Oczy: rozbiegane, surowe, zatroskane, bystre, śmiejące się, szczere.

Ciało: krępe, tęgie, chude, potężne, smukłe, krzepkie.

SPRZĘT

Dostajesz:

- apteczkę anioła
- 1 małą, praktyczną broń
- różności warte 1-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi; możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

Mała, praktyczna broń (wybierz 1):

- rewolwer kalibru .38 (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- 9mm (2-rany, bliski, głośny)
- duży nóż (2-rany, ramię)
- obrzyn (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- paralizator (o-rana, ramię, przeładowanie)

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

RUCHY

SPOKÓJ — ***działaj pod presją*** — ◯ wyróżnienie

HART — ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** — ◯ wyróżnienie

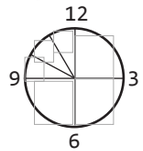
UROK — ***uwiedź lub zmanipuluj*** — ◯ wyróżnienie

SPRYT — ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** — ◯ wyróżnienie

DZIW — ***otwórz swój mózg*** — ◯ wyróżnienie

RANY

zegar obrażeń



◯ ustabilizowany

◯ wstrząśnięty (–1spokój)
◯ okaleczony (–1hart)
◯ oszpecony (–1urok)
◯ rozbity (–1spryt)

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH ANIOŁA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, twoja Hx z nią na twojej karcie automatycznie skacze do +3, a jej Hx z tobą na jej karcie automatycznie skacze o +1. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do Hx+1 i jak zawsze zaznacza doświadczenie.

ROZWÓJ

doświadczenie ◯◯◯◯◯ ***rozwinięcie***

- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+3)
- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
- __ dostajesz ruch anioła
- __ dostajesz ruch anioła
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz ***brudną robotę***
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

- __ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
- __ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- __ stwórz drugą postać i graj obiema
- __ zmień kartę postaci na inną
- __ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
- __ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY ANIOŁA

◯ ***Szósty zmysł:*** gdy otwierasz swój mózg na psychiczny wir, rzuć+spryt zamiast rzucać+dziw.

◯ ***Własna klinika:*** posiadasz własny szpital, warsztat wyposażony w aparaturę do podtrzymywania życia, laboratorium chemiczne oraz dwuosobowy personel (ekipa) (Shigusa i Mox, pasuje?). W klinice możesz pracować nad pacjentami tak, jak tekknik pracuje nad technologią (por.).

◯ ***Zawodowe współczucie:*** gdy pomagasz komuś, kto wykonuje rzut, możesz rzucić+spryt zamiast rzucać+Hx.

◯ ***Anioł bitwy:*** kiedy opiekujesz się ludźmi i nie walczysz, dostajesz +1pancerza.

◯ ***Uzdrawiający dotyk:*** gdy nakładasz ręce na ciało rannej osoby i otwierasz na nią swój mózg, rzuć+dziw. Na 10+ leczysz 1 segment. Na 7–9 również leczysz 1 segment, ale działasz pod presją ze strony mózgu swojego pacjenta. W przypadku porażki: po pierwsze, nie leczysz tej osoby. Po drugie, otwierasz swój mózg i mózg pacjenta na działanie psychicznego wiru, bez żadnego przygotowania ani ochrony. Dla twojej postaci oraz dla pacjenta (jeśli jest to postać innego gracza) liczy się to jak porażka w rzucie na otwarcie mózgu. Jeśli pacjentem jest postać MC, to MC decyduje, co się z nią stanie.

◯ ***Naznaczony przez śmierć:*** jeśli pacjent będący pod twoją opieką umrze, dostajesz +1dziw (max. +3).

SPRZĘT I BARTER

INNE RUCHY

ZATRZYMANIA

GANG

Domyślnie twój gang składa się z około 15 agresywnych sukinsynów wyposażonych w prowizoryczne pancerze, byle jaką broń i całkowicie pozbawionych dysypliny (2-rany, gang, mały, bestialski, 1-pancerza).
Wybierz 2:

- ◯ Twój gang składa się z około 30 agresywnych sukinsynów. Zmień mały na średni.
- ◯ Twój gang jest dobrze uzbrojony. +1rana.
- ◯ Twój gang jest dobrze opancerzony. +1pancerza.
- ◯ Twój gang jest bardzo zdyscyplinowany. Usuń bestialski.
- ◯ Twój gang jest koczowniczy: nie potrzebuje stałej bazy, by naprawiać i utrzymywać swoje motocykle w dobrym stanie. Dostaje +mobilny.
- ◯ Twój gang jest samowystarczalny, potrafi utrzymać się z najazdów i zbieractwa. Dostaje +bogaty.

Następnie wybierz 1:

- ◯ Motocykle twojego gangu są w złym stanie, trzeba o nie ciągle dbać. Słaby punkt: awarie.
- ◯ Motocykle twojego gangu są kapryśne i trudne w utrzymaniu. Słaby punkt: uziemienie.
- ◯ Twój gang ma luźną strukturę, ludzie przychodzą i odchodzą, kiedy chcą. Słaby punkt: dezercja.
- ◯ Twój gang ma poważny dług u kogoś potężnego. Słaby punkt: zobowiązanie.
- ◯ Twój gang jest brudny i chorowity. Słaby punkt: choroby.

ROZMIAR

RANY

PANCERZ

+1rana przeciwko mniejszym gangom

–1rana przeciwko większym gangom, za każdy 1-rozmiar różnicy

ETYKIETY

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *przeprowadzenie jednego najazdu; przeprowadzenie jednego konwoju przez wrogie terytorium; przekazanie groźby w czyimś imieniu (głośno i wyraźnie), tygodniowe zatrudnienie twojego gangu w roli zbirów i ochroniarzy.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

CHOPPER

Świat Apokalipsy to niedobór wszystkiego, wiesz jak jest. Za mało zdrowej żywności, za mało czystej wody, za mało bezpieczeństwa, za mało światła, za mało elektryczności, za mało dzieci, za mało nadziei.

Na szczęście po złotej erze zostały nam dwie rzeczy: mnóstwo benzyny, mnóstwo amunicji. Wygląda na to, że pierdolone gnoje nie potrzebowali ich tak bardzo, jak zakładali.

Więc, chopper, zapraszam. Wystarczy dla ciebie.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

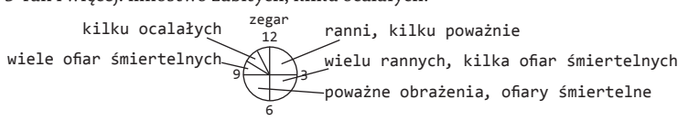
GANG JAKO BROŃ

Kiedy postać wykonuje agresywny ruch, używając swojego gangu jako broni, wówczas to gang zadaje i otrzymuje obrażenia zamiast niej. Gang zadaje i otrzymuje obrażenia zależne od wielkości, pancerza i uzbrojenia obu stron.

GANGI I RANY

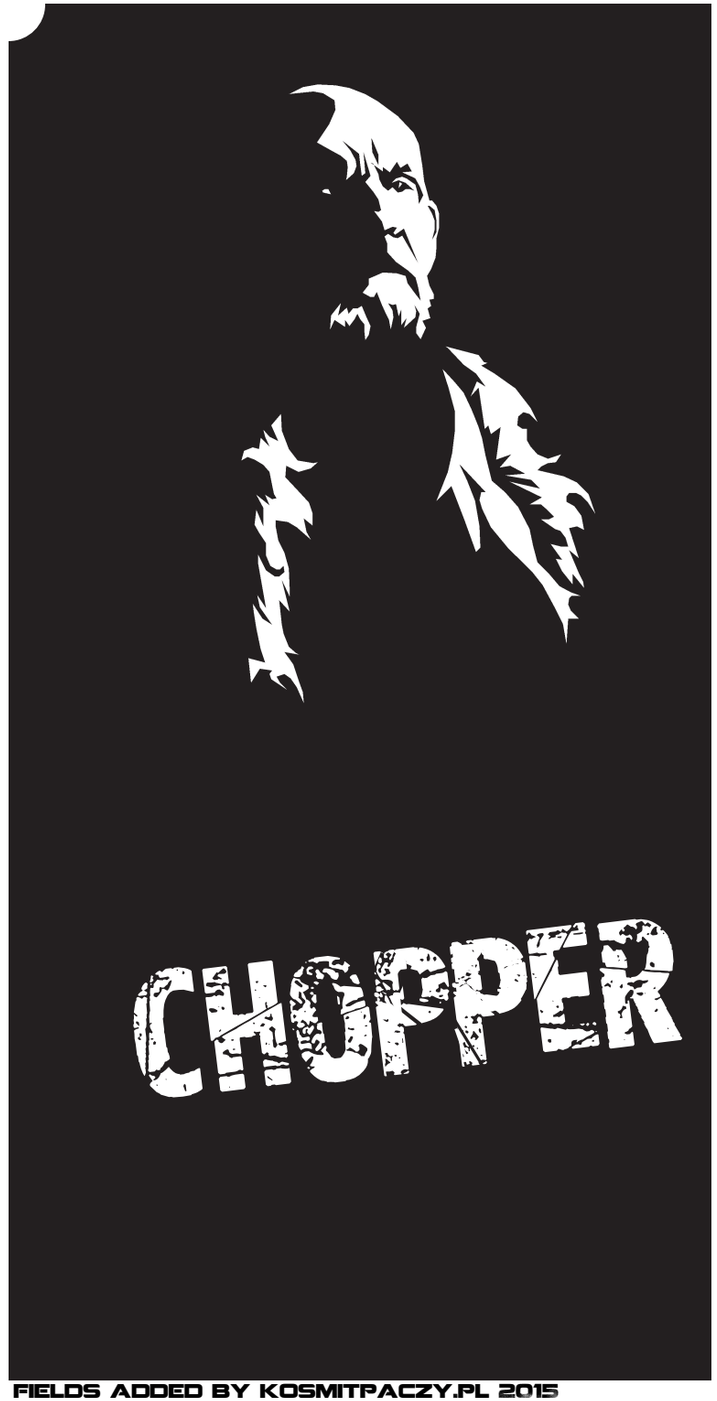
Jeśli pomiędzy gangami występuje różnica wielkości, każdy poziom różnicy atakującego gangu zwiększa zadawane przez niego obrażenia o +1ranę. Jeżeli atakujący gang jest mniejszy, to każdy poziom różnicy zmniejsza obrażenia o –1ranę.

Kiedy gang otrzymuje rany...
1-rana: kilku rannych, jeden, może dwóch poważnie, brak zabitych.
2-rany: wielu rannych, kilku poważnie, paru zabitych.
3-rany: mnóstwo rannych, wielu poważnie, kilku zabitych.
4-rany: mnóstwo poważnie rannych, wielu zabitych.
5-ran i więcej: mnóstwo zabitych, kilku ocalałych.



Jeśli przywódca jest silny i obecny podczas walki, to gang będzie trzymał się razem do otrzymania 4-ran. Jeśli przywódca jest słaby *lub* nieobecny, gang wytrzyma do 3-ran. Jeśli przywódca jest i słaby, i nieobecny, gang wytrzyma 1-ranę lub 2-rany. Jeśli gang nie posiada przywódcy, wytrzyma 1-ranę, ale nie więcej.

Jeśli postać gracza jest członkiem gangu, który otrzymuje rany, rany postaci będą zależały od jej roli w strukturze gangu. Jeśli jest przywódcą lub ważnym i widocznym członkiem gangu, dostaje tyle ran, ile cały gang. Jeśli nie pełni żadnej wyróżniającej roli w gangu lub celowo chroni się przed otrzymaniem obrażeń zamiast walczyć, dostaje 1-ranę mniej.



FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE CHOPPERA

Aby stworzyć swojego choppera, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, motocykl, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Pies, Domino, T-bone, Fetor, Szatan, Lars, Kula, Kość, Pojeb, Karzeł, Strzelec, Diament, Złotko, Partacz, Luzak, Dziecina, Juck, Młot, Gorzała, Snake Eyes, Pinkie, Garota, Blues.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart+2 Urok–1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój+1 Hart+2 Urok+1 Spryt=0 Dziw–1
- Spokój+1 Hart+2 Urok=0 Spryt+1 Dziw–1
- Spokój+2 Hart+2 Urok–1 Spryt=0 Dziw–1

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Dostajesz oba ruchy choppera.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Powiedz wszystkim, żeby zapisali Hx+1. Jesteś nieskomplikowaną osobą.

W turze pozostałych graczy:

- Jedna z postaci postawiła się tobie i twoim ludziom. Do wartości podanej przez tego gracza dodaj +1 i zapisz je obok imienia jego postaci na swojej karcie.
- Od wartości Hx podanych przez pozostałych graczy odejmij –1 i zapisz obok imion postaci na swojej karcie. Domyślnie niespecjalnie dbasz o, tych tam, ludzi.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: bojowy motocykliści, szpanerski motocykliści, zniszczony motocykliści, motocykliści w stylu sado-maso.

Twarz: ogorzała, kwadratowa, surowa, pociągła, zdefasonowana.

Oczy: wąskie, zmrużone, taksujące, znużone, przyjacielskie.

Ciało: szerokie, smukłe, żylaste, krzepkie, grube.

SPRZĘT

Oprócz motocyklu opisz swój ubiór o wartości 1-pancerza lub 2-pancerza, ty wybierasz. Wybierz też 2 sztuki konkretnej broni:

- magnum (3-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- pistolet maszynowy (2-rany, bliski, automatyczny, głośny)
- obrzyn (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- łom (2-rany, ramię, jatka)
- maczeta (3-rany, ramię, jatka)

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

RUCHY

SPOKÓJ ***działaj pod presją*** ○ wyróżnienie

HART ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** ○ wyróżnienie

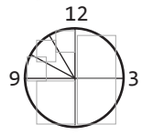
UROK ***uwiedź lub zmanipuluj*** ○ wyróżnienie

SPRYT ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** ○ wyróżnienie

DZIW ***otwórz swój mózg*** ○ wyróżnienie

RANY

zegar obrażeń



○ ustabilizowany

○ wstrząśnięty (–1spokój)
○ okaleczony (–1hart)
○ oszpecony (–1urok)
○ rozbity (–1spryt)

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH CHOPPERA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, Hx tej postaci z tobą automatycznie skacze do Hx+3. Prowadzący ją gracz decyduje również, czy twoja Hx z jego postacią zmniejsza się o –1 czy zwiększa o +1.

ROZWÓJ

doświadczenie ○○○○○ ***>rozwinięcie***

_ _ dostajesz +1hart (max. hart+3)
_ _ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
_ _ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
_ _ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
_ _ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
_ _ wybierz nową opcję dla swojego gangu
_ _ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz ***brudną robotę***
_ _ dostajesz posiadłość (opisz) oraz ***bogactwo***
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci

_ _ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
_ _ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
_ _ stwórz drugą postać i graj obiema
_ _ zmień kartę postaci na inną
_ _ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
_ _ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY CHOPPERA

Przywódca watahy: gdy chcesz narzucić wolę swojemu gangowi, rzuć+hart. Na 10+ wszystkie 3. Na 7–9 wybierz 1:

- *robią to, co im każesz;*
- *dają sobie spokój z robieniem zadymy;*
- *nie musisz karać nikogo z nich dla przykładu.*

W przypadku porażki ktoś z gangu podejmuje zdecydowane działanie, by zastąpić cię w roli przywódcy.

Cholerni złodzieje: gdy nakazujesz członkom swojego gangu przetrząsnąć kieszenie i sakwy w poszukiwaniu czegoś, rzuć+hart. Pamiętaj, że ta rzecz powinna być na tyle mała, aby łatwo można było ją ukryć w kieszeni lub plecaku. Na 10+ wygląda na to, że jeden z was ma przy sobie rzecz, której akurat poszukujesz, lub coś bardzo podobnego. Na 7–9 jeden z was ma coś podobnego. Jeśli szukasz czegoś hi-tech, nawet nie sięgaj po kości. W przypadku porażki któreś z was miało właśnie to coś, ale najwyraźniej jakiś dupek wam to ukradł.

SPRZĘT I BARTER

INNE RUCHY

ZATRZYMANIA

MOTOCYKL

Zalety (wybierz 1 lub 2): szybki, wytrzymały, agresywny, mocno podkręcony, wielki, zwrotny.

Wygląd (wybierz 1 lub 2): opływowy kształt, vintage, mocno odchudzony, rycząca bestia, masywny, muskularny, szpanerski, luksusowy.

Słabości (wybierz 1): wolny, zaniedbany, cholernie dużo pali, drobny, niestabilny, kapryśny, zawodny.

Jeśli z jakiegoś powodu potrzebujesz parametrów swojego motocyklu (domyślnie nie potrzebujesz ich), prezentują się one następująco: moc+1, wygląd+1, 1-pancerza, słabość+1.

ZALETY

WYGLĄD

SŁABOŚCI

BROŃ

Zajebiście wielka broń (wybierz 1):
- karabin snajperski z tłumikiem (3-rany, daleki, hi-tech)
- karabin maszynowy (3-rany, bliski/daleki, automatyczny, jatka)
- karabin szturmowy (3-rany, bliski, głośny, automatyczny)
- automatyczny granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, jatka)

Poważna broń (wybierz 2):
- karabin myśliwski (2-rany, daleki, głośny)
- strzelba (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- pistolet maszynowy (2-rany, bliski, automatyczny, głośny)
- magnum (3-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, przeładowanie, jatka)
- amunicja przeciwpancerna (ppanc), dodaj etykietę „ppanc" do wszystkich spluw
- tłumik (hi-tech), usuń etykietę: „głośny", z dowolnej broni

Broń zapasowa (wybierz 1):
- 9mm (2-rany, bliski, głośny)
- zajebiście wielki nóż (2-rany, ramię)
- maczeta (3-rany, ramię, jatka)
- mnóstwo noży (2-rany, ramię, nieskończony)
- granaty (4-rany, ramię, obszarowe, przeładowanie, jatka)

RANY

Gdy postać zostaje ranna, gracz zaznacza segmenty na zegarze obrażeń. Zaznacz jeden pełny segment na zegarze za każdą 1-ranę, zaczynając od segmentu 12:00 do 3:00.

Zwykle gdy postać otrzymuje rany, są one równe parametrom obrażeń danej broni, ataku lub okoliczności minus wartość pancerza. Nazywa się to *standardowymi ranami*.

Gdy ***otrzymujesz rany***, rzuć+otrzymane rany (po odliczeniu pancerza, jeśli jakiś masz). Na 10+ MC może wybrać 1:
- *nie możesz działać: tracisz przytomność, jesteś w potrzasku, zdezorientowany lub panikujesz;*
- *jest gorzej, niż na to wyglądało: dostajesz dodatkową 1-ranę;*
- *wybierz 2 opcje z listy 7–9.*

Na 7–9 MC może wybrać 1:
- *tracisz grunt pod nogami;*
- *wypada ci coś z rąk;*
- *tracisz kogoś z oczu lub przerywasz to, co robisz;*
- *nie zauważasz czegoś istotnego.*

W przypadku porażki MC i tak może wybrać coś z listy 7–9. Jeśli się zdecyduje, wybiera tę opcję zamiast części obrażeń, a więc otrzymujesz –1ranę.

Gdy ***zadajesz rany postaci innego gracza***, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznacza doświadczenie.

Kiedy kogoś ranisz, ta osoba poznaje cię lepiej

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *wykonanie jednego zabójstwa, wymuszenia lub innego aktu przemocy; miesiąc pracy jako ochroniarz lub przywódca gangu; miesiąc pracy jako najemny zbir.*

1-barter będzie w stanie pokryć miesięczne wydatki na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawę ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

EGZEKUTOR

Świat Apokalipsy jest podły, ohydny i pełen przemocy. Prawo i społeczeństwo upadły. Twoje jest tylko to, co jesteś w stanie utrzymać. Nie ma spokoju. Nic nie jest trwałe. Pewne jest tylko to, że tego, co zdołasz cal po calu wyrwać z betonu i brudu, musisz potem bronić mordem i krwią.

Czasami oczywisty ruch jest tym właściwym.

karta postaci

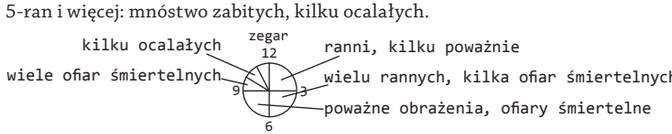
ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

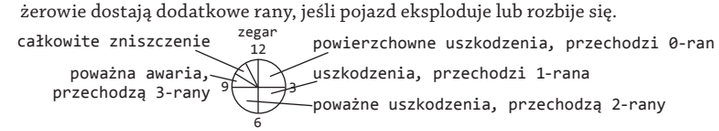
GANGI, POJAZDY I RANY

Kiedy gang otrzymuje rany...
1-rana: kilku rannych, jeden, może dwóch poważnie, brak zabitych.
2-rany: wielu rannych, kilku poważnie, paru zabitych.
3-rany: mnóstwo rannych, wielu poważnie, kilku zabitych.
4-rany: mnóstwo poważnie rannych, wielu zabitych.
5-ran i więcej: mnóstwo zabitych, kilku ocalałych.



Jeśli przywódca jest silny i obecny podczas walki, to gang będzie trzymał się razem do otrzymania 4-ran. Jeśli przywódca jest słaby *lub* nieobecny, gang wytrzyma do 3-ran. Jeśli przywódca jest i słaby, i nieobecny, gang wytrzyma 1-ranę lub 2-rany. Jeśli gang nie posiada przywódcy, wytrzyma 1-ranę, ale nie więcej.

Kiedy pojazd otrzymuje rany...
1-rana: powierzchowne uszkodzenia. 0-ran może przejść na pasażerów.
2-rany: uszkodzenia. 1-rana może przejść na pasażerów.
3-rany: poważne uszkodzenia. 2-rany mogą przejść na pasażerów.
4-rany: poważna awaria. 3-rany mogą przejść na pasażerów.
5-ran i więcej: całkowite zniszczenie. Pełne rany mogą przejść na pasażerów. Pasażerowie dostają dodatkowe rany, jeśli pojazd eksploduje lub rozbije się.



FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE EGZEKUTORA

Aby stworzyć swojego egzekutora, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Vonk Rzeźbiarz, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barbarossa, Keeler, Grekkor, Crille, Doom lub Kapelan.

Reks, Fido, Łata, Bokser, Doberman, Trey, Zabójca, Burek, Fifi, Puszek, Baron, Wilk, Azor, Maks lub Kumpel.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart+2 Urok–1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój–1 Hart+2 Urok–2 Spryt+1 Dziw+2
- Spokój+1 Hart+2 Urok–2 Spryt+2 Dziw–1
- Spokój+2 Hart+2 Urok–2 Spryt=0 Dziw=0

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Wybierz 3 ruchy Egzekutora.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to. Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1, 2 lub wszystkie 3 opcje wobec ich postaci:

- Jedna z nich walczyła z tobą ramię w ramię. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich zostawiła cię na pewną śmierć. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx–2 z tobą na swojej karcie.
- Wybierz tę, którą uważasz za najładniejszą. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.

Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx=0.

W turze pozostałych graczy:

- Wybierz postać, którą uważasz za najsprytniejszą. Dodaj +1 do wartości Hx, którą poleci ci zapisać ten gracz. Zapisz nową wartość przy imieniu tej postaci na swojej karcie.
- W przypadku pozostałych graczy zapisz wartości Hx, które polecili ci zanotować, przy imionach ich postaci na swojej karcie.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: niedopasowany pancerz, stary wysłużony pancerz, własnoręcznie wykonany pancerz.

Twarz: pokryta bliznami, tępa, koścista, znużona, zmęczona, zniszczona.

Oczy: obłąkane, wściekłe, mądre, smutne, świńskie oczka, przebiegłe.

Ciało: twarde, przysadziste, żylaste, poobijane, przesadnie umięśnione, krępe, olbrzymie.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 zajebiście wielką broń
- 2 sztuki poważnej broni
- 1 zapasową broń
- pancerz warty 2-pancerza (ty ustalasz szczegóły)
- różności warte 1-barter

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

SPOKÓJ ○ wyróżnienie

działaj pod presją

HART ○ wyróżnienie

zagroź przemocą, przejmij siłą

UROK ○ wyróżnienie

uwiedź lub zmanipuluj

SPRYT ○ wyróżnienie

przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę

DZIW ○ wyróżnienie

otwórz swój mózg

RANY

zegar obrażeń

12 / 3 / 6 / 9

○ ustabilizowany

○ wstrząśnięty (–1spokój)
○ okaleczony (–1hart)
○ oszpecony (–1urok)
○ rozbity (–1spryt)

RUCHY

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH EGZEKUTORA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, dostajesz +1 do następnego rzutu. Ty decydujesz, czy tamta postać również dostaje +1 do następnego rzutu.

ROZWÓJ

doświadczenie ○○○○○ ***>rozwinięcie***

_ _ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
_ _ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
_ _ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
_ _ dostajesz ruch egzekutora
_ _ dostajesz ruch egzekutora
_ _ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz ***brudną robotę***
_ _ dostajesz posiadłość (opisz) oraz ***bogactwo***
_ _ dostajesz gang (opisz) oraz ***przywódcę watahy***
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci

_ _ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
_ _ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
_ _ stwórz drugą postać i graj obiema
_ _ zmień kartę postaci na inną
_ _ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
_ _ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY EGZEKUTORA

○ ***Zahartowany w boju:*** gdy działasz pod presją, rzuć+hart zamiast rzucać+spokój.

○ ***Jebać to:*** ustal swoją drogę ucieczki i rzuć+hart. Na 10+ spieprzasz aż się kurzy. Na 7–9 możesz uciec lub zostać, ale ucieczka będzie cię kosztować: zostaw coś za sobą lub weź coś ze sobą, MC powie ci, co to jest. W przypadku porażki masz przejebane, dorwali cię całkowicie bezbronnego.

○ ***Bitewny instynkt:*** gdy otwierasz swój mózg na działanie psychicznego wiru, rzuć+hart zamiast rzucać+dziw, ale wyłącznie podczas walki.

○ ***Totalny świr:*** dostajesz +1hart (hart+3).

○ ***Przygotowany na wszystko:*** posiadasz dobrze zaopatrzoną, wysokiej klasy apteczkę. Liczy się jak apteczka anioła (por.) o pojemności 2-zasoby

○ ***Żądza krwi:*** za każdym razem, gdy zadajesz obrażenia, zadajesz dodatkową +1ranę.

○ ***NIE ZADZIERAJ Z SUKINKOTEM:*** podczas bitwy liczysz się jako gang (3-rany, gang, mały), z pancerzem zależnym od okoliczności.

SPRZĘT I BARTER

INNE RUCHY

ZATRZYMANIA

BROŃ I PANCERZ

PANCERZ

POSIADŁOŚĆ

Domyślnie twoja posiadłość to:

- ○ 75–150 dusz
- ○ Fuchy: polowanie, uprawy, szabrownictwo (nadwyżka: 1-barter, potrzeba: +głód)
- ○ Prowizoryczne zabudowania z betonu, blachy i drutu zbrojeniowego. Twój gang otrzymuje +1pancerza, kiedy broni się w obrębie posiadłości.
- ○ Zbrojownia wyposażona w prowizoryczną i znaleźną broń.
- ○ Gang składający się z około 40 agresywnych ludzi (3-rany, gang, średni, niezdyscyplinowany, 1-pancerza).

Wybierz 4:

- ○ Twoja społeczność jest duża, około 200–300 dusz. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +choroby.
- ○ Twoja społeczność jest mała, 50–60 dusz. Potrzeba: niepokój zamiast potrzeby: głód.
- ○ Fuchy: dodaj dochodowe najazdy. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +odwet.
- ○ Fuchy: dodaj pobieranie haraczu za ochronę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +zobowiązanie.
- ○ Fuchy: dodaj fabrykę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczynność.
- ○ Fuchy: dodaj tętniące życiem powszechnie znane targowisko. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczynność.
- ○ Twój gang jest duży zamiast średni, liczy około 60 agresywnych ludzi.
- ○ Twój gang jest bardzo zdyscyplinowany. Usuń niezdyscyplinowany.
- ○ Twoja zbrojownia jest zasobna i zawiera wysokiej klasy broń. Twój gang zadaje +1ranę.
- ○ Twoje zabudowania są potężne i wysokie, wzniesione z kamienia i żelaza. Twój gang otrzymuje +2pancerza, kiedy broni się w obrębie posiadłości.

Następnie wybierz 2:

- ○ Twoja społeczność jest brudna i chorowita. Potrzeba: +choroby.
- ○ Twoja społeczność jest leniwa i odurzona narkotykami. Potrzeba: +klęska głodu.
- ○ Twoja społeczność jest zdeprawowana i zepsuta. Nadwyżka: –1barter, potrzeba: +bestialstwo.
- ○ Twoja posiadłość płaci haracz za ochronę. Nadwyżka: –1barter, potrzeba: +odwet.
- ○ Twój gang jest mały zamiast średni, tylko 10–20 agresywnych ludzi.
- ○ Twój gang to stado pierdolonych hien. Potrzeba: +bestialstwo.
- ○ Twoja zbrojownia jest do dupy. Twój gang zadaje –1ranę.
- ○ Twoja posiadłość to parę namiotów, budek i drewniane ściany. Twój gang nie otrzymuje żadnych premii do pancerza, gdy broni posiadłości.

POSIADŁOŚĆ

ROZMIAR | NADWYŻKA | BARTER

FUCHY | POTRZEBA

GANG

ROZMIAR | ETYKIETY

RANY | PANCERZ

+1rana przeciwko mniejszym gangom
–1rana przeciwko większym gangom, za każdy 1-rozmiar różnicy

GUBERNATOR

W Świecie Apokalipsy nie istnieje rząd ani zorganizowane społeczeństwo. W złotej erze legend prawdziwi gubernatorzy władali całymi kontynentami, a ich wojny, zamiast po drugiej stronie spalonych ziem, toczone były na drugim końcu świata, kiedyś ich armie liczyły setki tysięcy, ba! – mieli nawet pierdolone *okręty*, którymi wozili swoje pierdolone *samoloty*! A dziś byle kto z bandą egzekutorów i betonowym schronem może nazywać siebie gubernatorem. Pewnie coś o tym wiesz.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

DODATKOWE RUCHY BARTERU

Gdy dajesz ***komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami***, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.

Gdy o***dwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości*** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, rzuć+spryt. Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MC wybiera jedną z poniższych opcji:

- *kosztuje cię to o 1-barter więcej;*
- *podobno ktoś ma to, czego szukasz, ale musisz znaleźć kogoś, kto zna kogoś;*
- *cholera, miałam to cacko, ale już je sprzedałam facetowi o imieniu Rolfball, pogadaj z nim, może będzie chciał ci to odsprzedać;*
- *wybacz, stary, nie mam tego, ale może to cię zainteresuje?*

Gdy ***rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce***, rzuć+wydany barter (max. rzut+3). Musi to być coś, co możesz sensownie zdobyć w ten sposób. Na 10+ jest twoje bez żadnych dodatkowych zobowiązań. Na 7–9 trafia do ciebie to lub coś bardzo podobnego. W przypadku porażki to coś trafia do ciebie, ale z poważnymi dodatkowymi zobowiązaniami.

GANGI

Kiedy postać wykonuje agresywny ruch, używając swojego gangu jako broni, wówczas to gang zadaje i otrzymuje obrażenia zamiast niej. Gang zadaje i otrzymuje obrażenia zależne od wielkości, pancerza i uzbrojenia obu stron.

Kiedy gang otrzymuje rany...

1-rana: kilku rannych, jeden, może dwóch poważnie, brak zabitych.
2-rany: wielu rannych, kilku poważnie, paru zabitych.
3-rany: mnóstwo rannych, wielu poważnie, kilku zabitych.
4-rany: mnóstwo poważnie rannych, wielu zabitych.
5-ran i więcej: mnóstwo zabitych, kilku ocalałych.

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE GUBERNTORA

Aby stworzyć swojego gubernatora, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt, posiadłość oraz Hx.

IMIĘ

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin lub Jackson.

Madame, Barbecue, Babka, Wuj, Proboszcz, Barnum, Pułkownik lub Matka Przełożona.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:
- Spokój–1 Hart+2 Urok+1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój+1 Hart+2 Urok+1 Spryt+1 Dziw–2
- Spokój–2 Hart+2 Urok=0 Spryt+2 Dziw=0
- Spokój=0 Hart+2 Urok+1 Spryt–1 Dziw+1

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Dostajesz oba ruchy gubernatora.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:
- Zdecyduj, czy jesteś z natury osobą szczodrze obdarzającą zaufaniem i zasobami, czy raczej skrytą i zdystansowaną. Jeśli to pierwsze, powiedz wszystkim, żeby zapisali sobie Hx+1. Jeśli to drugie, niech zapiszą Hx=0.

W turze pozostałych graczy wybierz 1 lub obie opcje wobec postaci:
- Jedna z nich jest ci znana z dawnych czasów. Dodaj +1 do wartości Hx, którą poleci ci zapisać ten gracz. Zapisz nową wartość przy imieniu tej postaci na swojej karcie.
- Jedna z nich zdradziła cię lub coś ci ukradła. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie zamiast wartości, którą poda ci gracz.

Przy imionach pozostałych postaci zapisz wartości Hx, które ci podadzą.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: luksusowy, wyzywający, fetyszystyczny, codzienny, wojskowy mundur.

Twarz: kwadratowa, poważna, okrutna, delikatna, arystokratyczna, cudowna.

Oczy: wyluzowane, rozkazujące, ospałe, bystre, wyrozumiałe, szczodre.

Ciało: masywne, delikatne, żylaste, grube, wysokie i szczupłe, zmysłowe.

SPRZĘT

Oprócz posiadłości opisz swój ubiór. Możesz mieć na własny użytek (za pozwoleniem MC) kilka sztuk niespecjalistycznego sprzętu lub broni z dowolnej innej karty postaci.

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

RUCHY

SPOKÓJ ○ wyróżnienie
działaj pod presją

HART ○ wyróżnienie
zagroź przemocą, przejmij siłą

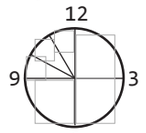
UROK ○ wyróżnienie
uwiedź lub zmanipuluj

SPRYT ○ wyróżnienie
przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę

DZIW ○ wyróżnienie
otwórz swój mózg

RANY

zegar obrażeń



○ ustabilizowany

○ wstrząśnięty (–1spokój)
○ okaleczony (–1hart)
○ oszpecony (–1urok)
○ rozbity (–1spryt)

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH GUBERNATORA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, możesz dać jej podarunki o wartości 1-barter, za które nie ponosisz żadnych kosztów.

ROZWÓJ

doświadczenie ○○○○○ ***rozwinięcie***

- dostajesz +1hart (max. hart+3)
- dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
- dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- dostajesz +1urok (max. urok+2)
- dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- wybierz nową opcję dla swojej posiadłości
- wybierz nową opcję dla swojej posiadłości
- usuń jedną opcję swojej posiadłości
- dostajesz ruch z karty innej postaci
- dostajesz ruch z karty innej postaci

- dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
- odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- stwórz drugą postać i graj obiema
- zmień kartę postaci na inną
- wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
- podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY GUBERNATORA

Przywództwo: gdy twój gang walczy dla ciebie, rzuć+hart. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Podczas walki możesz wydać 1 za 1, żeby twój gang:
- *przeprowadził silne natarcie;*
- *przetrzymał silne natarcie wroga;*
- *wykonał zorganizowany odwrót;*
- *okazał litość pokonanym wrogom;*
- *walczył do upadłego.*

W przypadku porażki twój gang odwraca się od ciebie lub stara się wydać cię wrogowi.

Bogactwo: jeśli twoja posiadłość jest bezpieczna, a rządy nie są zagrożone, na początku sesji rzuć+hart. Na 10+ uzyskujesz nadwyżkę, dostępną od ręki, na czas tej sesji. Na 7–9 uzyskujesz nadwyżkę, ale wybierz 1 potrzebę. W przypadku porażki lub jeśli twoja posiadłość jest w niebezpieczeństwie albo twoje rządy są zagrożone, posiadłość jest w potrzebie. Dokładne wartości nadwyżki i potrzeb zależą od twojej posiadłości. Szczegóły poniżej.

SPRZĘT I UBIÓR

INNE RUCHY

ZATRZYMANIA

BARTER

Twoja posiadłość zaspokaja wszystkie twoje codzienne potrzeby. Póki jesteś u władzy, nie musisz się niczym przejmować.

Gdy ofiarowujesz podarunki, oto co może liczyć się jako podarunek warty 1-barter: *miesięczna gościna, w tym miejsce do spania i wspólne posiłki z innymi członkami społeczności; jedna noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolna broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; naprawa jednego przedmiotu hi-tech przez twojego najlepszego tekknika; tygodniowa ochrona przez jedną z twoich żylet lub egzekutorów; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; pół godziny prywatnej audiencji; lub, oczywiście, różności warte 1-barter.*

W czasach dostatku nadwyżkę swojej posiadłości możesz wydawać według własnego uznania. (Można przyjąć, że twoi obywatele również żyją w dobrobycie). Powyżej jest lista rzeczy wartych 1-barter. Jeśli idzie o lepszy sprzęt, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń, prawdopodobnie negocjacji z innym gubernatorem.

WYZNAWCY

Domyślnie masz około 20 wyznawców, lojalnych, ale nie fanatycznych. Mają oni swoje własne życie i swoje własne problemy, są też ściśle powiązani z lokalną społecznością (fortuna+1, nadwyżka: 1-barter, potrzeba: dezercja).

Ustal, kim są:

- ○ twój kult
- ○ twój krąg
- ○ twoja rodzina
- ○ twój personel
- ○ twoi uczniowie
- ○ twoja świta

Jeśli podróżujesz, zdecyduj, czy wyznawcy ○ podążają za tobą, czy jednak ○ zostają w społeczności, z której się wywodzą.

Wybierz 2:

- ○ Twoi wyznawcy są ci bardzo oddani. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: głód zamiast potrzeby: dezercja.
- ○ Twoi wyznawcy prowadzą lukratywne interesy. +1fortuna.
- ○ Zgromadzenie twoich wyznawców stanowi niezwykle silną psychiczną antenę. Nadwyżka: +przepowiednia.
- ○ Twoi wyznawcy często świętują. Nadwyżka: +impreza.
- ○ Twoi wyznawcy są wnikliwi i lubią dyskutować. Nadwyżka: +doradztwo.
- ○ Twoi wyznawcy są sumienni i pracowici. Nadwyżka: +1barter.
- ○ Twoi wyznawcy chętnie i entuzjastycznie rekrutują nowych członków. Nadwyżka: +wzrost.

Wybierz 2:

- ○ Posiadasz niewielu wyznawców, 10 lub mniej. Nadwyżka: –1 barter.
- ○ Twoi wyznawcy nie należą do ciebie, raczej ty należysz do nich. Potrzeba: osąd zamiast potrzeby: dezercja.
- ○ Twoi wyznawcy całkowicie na tobie polegają. Potrzeba: +desperacja.
- ○ Twoi wyznawcy są uzależnieni od narkotyków. Nadwyżka: +otępienie.
- ○ Twoi wyznawcy pogardzają modą, luksusem i normami społecznymi. Potrzeba: +choroby.
- ○ Twoi wyznawcy pogardzają prawem, pokojem, zdrowym rozsądkiem i całym społeczeństwem. Nadwyżka: +przemoc.
- ○ Twoi wyznawcy są zdeprawowani i zepsuci. Potrzeba: +bestialstwo.

WYZNAWCY

OPIS

NADWYŻKA

BARTER

FORTUNA

POTRZEBA

ZATRZYMANIA

SPRZĘT I BARTER

GURU

Teraz powinno być już jasne jak słońce, że bogowie opuścili Świat Apokalipsy. Może w złotej erze, z tym ich jednym narodem i bogiem nad nim, w którym pokładali nadzieję, może wtedy bogowie istnieli. Nie mam cholernego pojęcia. Wiem tyle, że co było, nie wróci.

Myślę sobie, że kiedy ci wszyscy pojebani guru mówią o „bogach", mają na myśli mentalny wyziew, pozostałość po eksplozji psychicznej nienawiści i desperacji, z którego narodził się Świat Apokalipsy. To właśnie prawdziwy bóg naszych czasów, przyjaciele.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

DODATKOWE RUCHY WYZNAWCÓW

PRZEPOWIEDNIA

Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojego warsztatu do ***przepowiadania***, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu wybierz 1:

- *sięgnij w głąb psychicznego wiru do kogoś lub czegoś podłączonego do niego;*
- *odizoluj kogoś lub coś od psychicznego wiru i obroń przed nim;*
- *odizoluj i zabezpiecz fragment psychicznego wiru;*
- *umieść informacje w psychicznym wirze;*
- *otwórz okno na psychiczny wir.*

Domyślnie efekt trwa tak długo, jak długo będziesz go podtrzymywać; jego zasięg będzie bardzo płytki i ograniczony do miejsca, w którym się znajdujesz, oraz będzie powodował efekty uboczne. Na 10+ wybierz 2, na 7–9 wybierz 1. Efekt:

- *utrzyma się (przez chwilę) bez konieczności aktywnego podtrzymywania;*
- *sięga daleko w głąb psychicznego wiru;*
- *ma szeroki zasięg;*
- *jest stabilny i zabezpieczony, nie powoduje efektów ubocznych.*

W przypadku porażki twoja psychiczna antena ponosi konsekwencje w pierwszej kolejności.

DORADZTWO

Gdy korzystasz z ***doradztwa*** swoich wyznawców, zapytaj ich, co według nich jest obecnie najlepszym kierunkiem działania. MC powie ci, co to jest. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, dostajesz +1 do wszystkich rzutów związanych z ich poradą. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, ale nie osiągniesz zamierzonego celu, zaznaczasz doświadczenie.

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE GURU

Aby stworzyć swojego guru, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, wyznawców oraz Hx.

IMIĘ

Wizja, Nadzieja, Pył, Prawda, Znajda, Zawsze, Zguba, Potrzeba, Pragnienie, Jasna lub Smutek.

Koń, Królik, Pstrąg, Kot, Pająk, Wąż, Nietoperz, Jaszczurka, Szakal, Wróbel lub Skowronek.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój=0 Hart+1 Urok–1, Spryt+1 Dziw+2
- Spokój+1 Hart–1 Urok+1, Spryt=0 Dziw+2
- Spokój–1 Hart+1 Urok=0, Spryt+1 Dziw+2
- Spokój+1 Hart=0 Urok+1, Spryt–1 Dziw+2

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Dostajesz ***koło fortuny,*** następnie wybierz 2 ruchy guru.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Wszystkim postaciom graczy, które należą do grona twoich wyznawców, powiedz, żeby zapisali Hx+2 z tobą na swoich kartach postaci.
- Pozostałym powiedz, żeby zapisali Hx=0.

Gdy nadejdzie tura pozostałych graczy:

- Wybierz postać, której duszę widziałeś w jednej ze swoich wizji. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Dodaj +1 do wszystkich wartości Hx, które ci podadzą, i zapisz obok imion tych postaci na swojej karcie. Jesteś dobry w szybkim ocenianiu innych ludzi.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: podarte szaty, formalne szaty, ubogie szaty, fetyszystyczne szaty, futurystyczne szaty.

Twarz: niewinna, brudna, zdeterminowana, szczera, sroga, ascetyczna.

Oczy: hipnotyczne, nieobecne, wyrozumiałe, podejrzliwe, szczere, płonące.

Ciało: kościste, tyczkowate, delikatne, wysportowane, pełne gracji, grube.

SPRZĘT

Oprócz swoich wyznawców opisz swój ubiór. Dostajesz również różności warte 2-barter. Zapomnij jednak o jakimkolwiek sprzęcie.

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

SPOKÓJ ***działaj pod presją*** ◯ wyróżnienie

HART ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** ◯ wyróżnienie

UROK ***uwiedź lub zmanipuluj*** ◯ wyróżnienie

SPRYT ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** ◯ wyróżnienie

DZIW ***otwórz swój mózg*** ◯ wyróżnienie

RUCHY

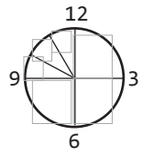
HX
pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH GURU

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, oboje zatrzymujecie 1. Każde z was może w dowolnym momencie wydać zatrzymanie, żeby pomóc lub przeszkodzić drugiej postaci, nawet jeśli dzielący was dystans lub inne przeszkody normalnie by to uniemożliwiały.

RANY

zegar obrażeń



◯ ustabilizowany

◯ wstrząśnięty (–1spokój)
◯ okaleczony (–1hart)
◯ oszpecony (–1urok)
◯ rozbity (–1spryt)

ROZWÓJ

doświadczenie ◯◯◯◯◯ ***>rozwinięcie***

- ___ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- ___ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- ___ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- ___ dostajesz ruch guru
- ___ dostajesz ruch guru
- ___ wybierz nową opcję dla swoich wyznawców
- ___ wybierz nową opcję dla swoich wyznawców
- ___ dostajesz posiadłość (opisz) oraz ***bogactwo***
- ___ dostajesz ruch z karty innej postaci
- ___ dostajesz ruch z karty innej postaci

- ___ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
- ___ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- ___ stwórz drugą postać i graj obiema
- ___ zmień kartę postaci na inną
- ___ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
- ___ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY GURU

◉ ***Koło fortuny,*** *nadwyżka i potrzeba zależą od twoich wyznawców.* Na początku sesji rzuć+fortuna. Na 10+ twoi wyznawcy mają nadwyżkę. Na 7–9 również mają nadwyżkę, ale musisz wybrać 1 potrzebę. W przypadku porażki twoi wyznawcy są w potrzebie. Jeśli ich nadwyżka zawiera wartości takie jak 1-barter lub 2-barter, będzie to twój udział w zyskach.

◯ ***Szał:*** gdy przekazujesz prawdę tłumowi, rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Możesz wydać 1 za 1, żeby tłum:

- *sprowadził ludzi do ciebie;*
- *przyniósł ci wszystkie swoje drogocenne rzeczy;*
- *zjednoczył się i walczył dla ciebie jako gang (2-rany, 0-pancerza, odpowiednia wielkość);*
- *pogrążył się w orgii niepohamowanych emocji: seks, lament, walka, dzielenie się, świętowanie – twój wybór;*
- *spokojnie rozszedł się.*

W przypadku porażki tłum zwraca się przeciwko tobie.

◯ ***Charyzmatyczny mówca:*** gdy manipulujesz kimś, rzuć+dziw zamiast rzucać+urok.

◯ ***Nawiedzony pojeb:*** dostajesz +1dziw (dziw+3).

◯ ***Spojrzenie w głąb duszy:*** gdy pomagasz lub przeszkadzasz komuś, rzuć+dziw zamiast rzucać+Hx.

◯ ***Boska protekcja:*** twoi bogowie chronią cię, dając ci 1-pancerza. Jeśli nosisz pancerz, użyj go zamiast tego, premie się nie sumują.

INNE RUCHY

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedną wygłoszoną przepowiednię, jeśli się sprawdzi; miesiąc pracy jako jasnowidz i doradca; miesiąc pracy jako kapłan.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

AUTO

Wybierz jeden z czterech profili:

- Moc+2 Wygląd+1 1-Pancerza Słabość+1
- Moc+2 Wygląd+2 0-Pancerza Słabość+1
- Moc+1 Wygląd+2 1-Pancerza Słabość+1
- Moc+2 Wygląd+1 2-Pancerza Słabość+2

Wybierz typ auta:
Coupe, kompakt, sedan, jeep, pickup, van, ciężarówka, bus, limuzyna, ambulans, auto z napędem na cztery koła, ciągnik, maszyna budowlana / samochód budowlany.

Wybierz jego zaletę lub zalety:
Szybki, wytrzymały, agresywny, podkręcony, wielki, terenowy, zwrotny, kompatybilny, pojemny, niezawodny, łatwy w naprawie.

Wybierz tyle opcji, ile wynosi moc twojego auta.

Ustal jego wygląd::
Opływowy kształt, vintage, w idealnym stanie, potężny, luksusowy, szpanerski, muskularny, dziwaczny, ładny, ręczne wykończenie, kolce i ochronne płyty, jaskrawy.

Wybierz tyle opcji, ile wynosi wygląd twojego auta.

Wybierz jego słabość lub słabości:
Wolny, delikatna budowa, zaniedbany, kapryśny, ciasny, dużo pali, zawodny, głośny, skoki prędkości.

Wybierz tyle opcji, ile słabości posiada twoje auto.

AUTO #2

TYP

MOC | WYGLĄD

PANCERZ | SŁABOŚĆ

ETYKIETY

AUTO #3

TYP

MOC | WYGLĄD

PANCERZ | SŁABOŚĆ

ETYKIETY

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *dostarczenie jednej ważnej wiadomości lub cennej przesyłki; przeprowadzenie jednego konwoju przez wrogie terytorium; miesiąc pracy jako osobisty kierowca.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: p*rzywrócenie do stanu użyteczności uszkodzonego lub zaniedbanego pojazdu; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego, ale nie uszkodzonego pojazdu; jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora, roczną daninę dla lokalnego watażki; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

KIEROWCA

Wraz z nadejściem apokalipsy nastąpił rozpad infrastruktury złotej ery. Drogi wybrzuszyły się i popękały. Potrzaskane autostrady przestały łączyć ze sobą miasta, które po odcięciu życiodajnej pępowiny wrzały niczym zmiażdżone mrowiska. Potem płonęły. A w końcu upadły.

Nieliczni nadal pamiętają tamte dni: horyzont czerwony od ognia płonącej cywilizacji, blask zagłady, który przyćmił księżyc i gwiazdy, oraz dym zakrywający słońce.

W Świecie Apokalipsy horyzont jest czarny. I nie prowadzi do niego żadna z dróg.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

POJAZDY I RANY

Gdy pojazd otrzymuje rany...

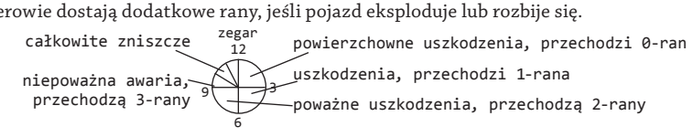
1-rana: powierzchowne uszkodzenia. Dziury po kulach, rozbite szkło, dym. 0-ran może przejść na pasażerów.

2-rany: uszkodzenia. Wyciek paliwa, przestrzelone opony, gasnący silnik, problemy ze sterownością, hamulcami lub przyspieszeniem. Można naprawić poza warsztatem. 1-rana może przejść na pasażerów.

3-rany: poważne uszkodzenia. Liczne usterki wpływające na działanie maszyny, ale nadal można ją naprawić poza warsztatem. 2-rany mogą przejść na pasażerów.

4-rany: poważna awaria. Ogromne uszkodzenia. Można je naprawić w warsztacie, ale nie w terenie. Nadaje się też do rozebrania na części. 3-rany mogą przejść na pasażerów.

5-ran i więcej: całkowite zniszczenie. Pełne rany mogą przejść na pasażerów. Pasażerowie dostają dodatkowe rany, jeśli pojazd eksploduje lub rozbije się.



To, czy rany przejdą na kierowcę i pasażerów, nie przejdą wcale, czy trafią do nich bezpośrednio, bez przebijania się, zależy od MC i jego oceny pojazdu oraz okoliczności.

KIEROWCA

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE KIEROWCY

Aby stworzyć swojego kierowcę, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt, auto oraz Hx.

IMIĘ

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Errol, lub Humphrey.

Phoenix, Mustang, Impala, Suv, Cougar, Cobra, Dart, Gremlin, Grand Cherokee, Jag lub Beemka.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój=0 Hart–1 Urok+1 Spryt+2 Dziw=0
- Spokój+1 Hart=0 Urok=0 Spryt+2 Dziw–1
- Spokój=0 Hart+1 Urok–1 Spryt+2 Dziw–1
- Spokój+1 Hart–2 Urok=0 Spryt+2 Dziw+1

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Dostajesz ***Mistrza kierownicy***, następnie wybierz jeszcze jeden ruch kierowcy.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1 lub oba wobec postaci:

- Jedna z nich podróżowała z tobą przez wiele dni. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich, dawno temu, wyciągnęła cię z niezłego gówna. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.

Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx+1. Każdy wie coś o tobie i tym, gdzie byłeś.

W turze pozostałych graczy:

- Z natury nie przywiązujesz się do nikogo zbyt mocno. Odejmij –1 od wszystkich wartości Hx, które polecą ci zapisać i zapisz nową wartość przy imionach ich postaci.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: vintage, codzienny, roboczy, skórzany, szpanerski i zniszczony.

Twarz: przystojna, cudowna, poważna, delikatna, zmęczona, krzywa.

Oczy: wyluzowane, zmęczone, surowe, smutne, lodowate, blade.

Ciało: szczupłe, pulchne, przysadziste, masywne, wysokie, silne.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 poręczną broń
- różności warte 2-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi (ty opisujesz)

Poręczna broń (wybierz 1):

- rewolwer kalibru .38 (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- 9mm (2-rany, bliski, głośny)
- duży nóż (2-rany, ramię)
- obrzyn (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- maczeta (3-rany, ramię, jatka)
- magnum (3-rany, bliski, przeładowanie, głośny)

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

SPOKÓJ ***działaj pod presją*** ○ wyróżnienie

HART ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** ○ wyróżnienie

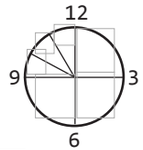
UROK ***uwiedź lub zmanipuluj*** ○ wyróżnienie

SPRYT ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** ○ wyróżnienie

DZIW ***otwórz swój mózg*** ○ wyróżnienie

RANY

zegar obrażeń



○ ustabilizowany

○ wstrząśnięty (–1spokój)
○ okaleczony (–1hart)
○ oszpecony (–1urok)
○ rozbity (–1spryt)

RUCHY

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH KIEROWCY

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, rzuć+spokój. Na 10+ spoko, to nic wielkiego. Na 7–9 ona dodaje +1 do Hx z tobą na swojej karcie, ty natomiast odejmujesz –1 od Hx z nią na swojej. W przypadku porażki musisz odejść: dostajesz –1 do wszystkich rzutów, dopóki nie udowodnisz, że nie jesteś jej własnością.

ROZWÓJ

doświadczenie ○○○○○ ***rozwinięcie***

- _ _ dostajesz +1 spokój (max. spokój+2)
- _ _ dostajesz +1 hart (max. hart+2)
- _ _ dostajesz +1 urok (max. urok+2)
- _ _ dostajesz +1 dziw (max. dziw+2)
- _ _ dostajesz ruch kierowcy
- _ _ dostajesz ruch kierowcy
- _ _ dostajesz 2 fuchy (opisz) oraz ***brudną robotę***
- _ _ dostajesz garaż (warsztat, opisz go) oraz ekipę
- _ _ dostajesz ruch z karty innej postaci
- _ _ dostajesz ruch z karty innej postaci

- _ _ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
- _ _ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- _ _ stwórz drugą postać i graj obiema
- _ _ zmień kartę postaci na inną
- _ _ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
- _ _ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY KIEROWCY

● ***Mistrz kierownicy:*** gdy siedzisz za kółkiem i...
... robisz coś pod presją, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.
... chcesz przejąć coś siłą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.
... grozisz komuś przemocą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.
... chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować, dodaj wygląd twojego auta do swojego rzutu.
... komuś pomagasz lub przeszkadzasz, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.
... ktoś ci przeszkadza, dodaj słabość twojego auta do jego rzutu.

○ ***Świetny w zwarciu:*** gdy robisz coś pod presją, rzuć+spryt zamiast rzucać+spokój.

○ ***Wrodzona intuicja:*** gdy otwierasz swój mózg na psychiczny wir, rzuć+spryt zamiast rzucać+dziw.

○ ***Szalony sukinkot:*** kiedy dużo ryzykujesz i stawiasz wszystko na jedną kartę, dostajesz +1pancerza. Jeśli przy okazji dowodzisz gangiem lub konwojem, oni również dostają +1pancerza.

○ ***Kolekcjoner:*** dostajesz 2 dodatkowe auta.

○ ***Mam w garażu czołg:*** dostajesz dodatkowe auto. Dodaj mu stacjonarny karabin maszynowy (3-rany, bliski/daleki, obszarowy, jatka) lub automatyczny granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, jatka). Dopisz mu również +1pancerza.

TWOJE AUTO

TYP

MOC | WYGLĄD

PANCERZ | SŁABOŚĆ

ETYKIETY

INNE RUCHY

SPRZĘT I BARTER

ZATRZYMANIA

SPRZĘT MUZY

Dostajesz:

- różności warte 1-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi (ty ustalasz szczegóły)

Elegancka broń (wybierz 1):

- ○ miniaturowy pistolet (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- ○ zdobiony sztylet (2-rany, ramię, wartościowy)
- ○ ukryte ostrza (2-rany, ramię, nieskończone)
- ○ zdobiony miecz (3-rany, ramię, wartościowy)
- ○ zabytkowy rewolwer (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny, wartościowy)

Luksusowy sprzęt (wybierz 2):

- ○ zabytkowe monety (zakładane, wartościowe)
  Dzięki wywierconym otworom mogą być używane jako biżuteria.
- ○ okulary (zakładane, wartościowe)
  Możesz ich użyć, żeby dostać +1spryt, kiedy twój wzrok ma znaczenie, ale jeśli się na to zdecydujesz, bez nich dostaniesz –1spryt, kiedy twój wzrok ma znaczenie.
- ○ długi piękny płaszcz (zakładany, wartościowy)
- ○ niesamowite tatuaże (implant)
- ○ kosmetyki do włosów i skóry (nakładane, wartościowe)
  Mydełka, pudry i cienie, farby do włosów, kremy, odżywki do skóry i włosów. Po użyciu dostajesz +1 do następnego rzutu na urok.
- ○ zwierzę (wartościowe, żywe)
  Ty wybierasz i opisujesz.

SPRZĘT I BARTER

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *intymne towarzystwo przez jedną noc; zabawianie (bez dotykania) grupy osób przez wieczór lub weekend; miesięczne zatrudnienie z powodu twojej nadającej radości i życia obecności.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: d*owolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

MUZA

Nawet w plugawym Świecie Apokalipsy istnieje jedzenie, które nie wyśle cię na tamten świat, muzyka, która nie jest śmiechem hien, myśli pozbawione lęku, ciała, które nie są mięsem, seks inny niż parzenie się w rui, taniec, który jest prawdziwy. Jest coś jeszcze prócz smrodu, dymu, wściekłości i krwi.

Piękno w tym szkaradnym świecie jest domeną muz. Zechcą się z tobą podzielić? Co im zaoferujesz?

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

PRZYKŁADY SZTUKI

Na potrzeby ruchu ***Boski artysta***:

Śpiew lub gra na instrumentach, taniec, tworzenie biżuterii, tworzenie pięknych i funkcjonalnych narzędzi, obróbka skóry lub futer, tresowanie psów lub ptaków – dowolna sztuka lub rzemiosło pasujące do miejsca akcji oraz postaci.

DODATKOWE RUCHY BARTERU

Gdy ***dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami***, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.

Gdy ***odwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości*** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, rzuć+spryt. Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MC wybiera jedną z poniższych opcji:

- *kosztuje cię to o 1-barter więcej;*
- *podobno ktoś ma to, czego szukasz, ale musisz znaleźć kogoś, kto zna kogoś;*
- *cholera, miałam to cacko, ale już je sprzedałam facetowi o imieniu Rolfball, pogadaj z nim, może będzie chciał ci to odsprzedać;*
- *wybacz, stary, nie mam tego, ale może to cię zainteresuje?*

Gdy ***rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce***, rzuć+wydany barter (max. rzut+3). Musi to być coś, co możesz sensownie zdobyć w ten sposób. Na 10+ jest twoje bez żadnych dodatkowych zobowiązań. Na 7–9 trafia do ciebie to lub coś bardzo podobnego. W przypadku porażki to coś trafia do ciebie, ale z poważnymi dodatkowymi zobowiązaniami.

MUZA

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE MUZY

Aby stworzyć swoją muzę, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Październik, Wenus, Merkury, Diuna, Półmrok, Czapla, Śliwka, Orchidea, Sztorm, Świt, Miecz, Północ, Skóra, Szron, Trawka, Czerwiec, Sopel, Mewa, Lawenda, Pikanteria, Gazela, Lew, Paw lub Gracja.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart–1 Urok+2 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój=0 Hart=0 Urok+2 Spryt=0 Dziw+1
- Spokój–1 Hart=0 Urok+2 Spryt+2 Dziw–1
- Spokój+1 Hart+1 Urok+2 Spryt+1 Dziw–2

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Wybierz 2 ruchy muzy.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz 1, 2 lub wszystkie 3 opcje wobec postaci:

- Jedna z nich jest twoim przyjacielem. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2.
- Jedna z nich jest twoim kochankiem. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+1.
- Jedna z nich jest w tobie zakochana. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx–1.
- Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx=0.

W turze pozostałych graczy:

- Wszystkie podane wartości Hx zmodyfikuj o +1 lub –1 i zapisz nową wartość obok ich imion postaci na swojej karcie. Ty decydujesz jak i komu.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub androgyniczny.

Ubiór: wyzywający, szpanerski i zniszczony, luksusowy, fetyszystyczny, codzienny.

Twarz: oszałamiająca, słodka, dziwna, śliczna, piękna.

Oczy: śmiejące się, kpiące, ciemne, umalowane, zatroskane, pociągające, jasne, wyluzowane.

Dłonie: silne, ekspresywne, szybkie, zgrubiałe, pewne.

Ciało: szczupłe, wyrzeźbione, grube, nienaturalne, młode, ponętne.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 elegancką broń
- 2 sztuki luksusowego sprzętu
- różności warte 1-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi (ty ustalasz szczegóły)

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

SPOKÓJ ***działaj pod presją*** ◯ wyróżnienie

HART ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** ◯ wyróżnienie

UROK ***uwiedź lub zmanipuluj*** ◯ wyróżnienie

SPRYT ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** ◯ wyróżnienie

DZIW ***otwórz swój mózg*** ◯ wyróżnienie

RUCHY

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

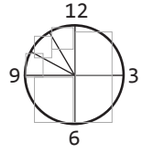
SPECJALNY RUCH MUZY

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, wybierz jedną z opcji:

- *dostajesz +1 do następnego rzutu i ona również;*
- *dostajesz +1 do następnego rzutu, a ona –1;*
- *ta osoba musi dać ci prezent warty co najmniej 1-barter;*
- *możesz ją* ***zahipnotyzować****. Potraktuj to jak rzut na 10+. Możesz użyć tego ruchu, nawet jeśli nie został przez ciebie wybrany.*

RANY

zegar obrażeń



◯ ustabilizowany

◯ wstrząśnięty (–1spokój)
◯ okaleczony (–1hart)
◯ oszpecony (–1urok)
◯ rozbity (–1spryt)

ROZWÓJ

doświadczenie ◯◯◯◯◯ ***>rozwinięcie***

_ _ dostajesz +1 spokój (max. spokój+2)
_ _ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
_ _ dostajesz +1hart (max. hart+2)
_ _ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
_ _ dostajesz ruch muzy
_ _ dostajesz ruch muzy
_ _ dostajesz 2 fuchy (opisz) oraz ***brudną robotę***
_ _ dostajesz wyznawców (opisz) i ***koło fortuny***
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci

_ _ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
_ _ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
_ _ stwórz drugą postać i graj obiema
_ _ zmień kartę postaci na inną
_ _ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
_ _ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY MUZY

◯ ***Zapierająca dech w piersiach***: dostajesz +1urok (urok+3)

◯ ***Zagubieni***: kiedy szepczesz czyjeś imię w głąb psychicznego wiru, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu ta osoba przybędzie do ciebie (nie trzeba wyjaśniać, jak to dokładnie się stało). Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie. W przypadku porażki MC zada ci 3 pytania. Odpowiedz na nie zgodnie z prawdą.

◯ ***Boski artysta***: gdy uprawiasz wybraną przez siebie sztukę – dowolny akt ekspresji lub kultury – albo gdy prezentujesz swoje dzieło przed publicznością, rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Wydaj 1, by wskazać postać niezależną spośród swojej publiczność i wybrać 1:

- *ta osoba chce się ze mną spotkać;*
- *ta osoba chce skorzystać z moich usług;*
- *ta osoba mnie kocha;*
- *ta osoba chce ofiarować mi prezent;*
- *ta osoba podziwia mojego patrona.*

W przypadku porażki nie otrzymujesz żadnych korzyści, ale nie cierpisz z powodu ran czy straconej okazji. Po prostu wypadasz bardzo dobrze, to wszystko.

◯ ***Zniewalający urok***: gdy zdejmujesz z siebie lub z kogoś innego dowolną część ubrania, wszyscy, którzy cię widzą, nie są w stanie oderwać od ciebie wzroku – i nie są w stanie robić nic więcej. Skupiasz na sobie absolutnie całą ich uwagę. Jeśli chcesz, możesz uwolnić wybrane osoby spod działania swojego wpływu.

◯ ***Hipnotyzujące spojrzenie***: gdy masz czas i jesteś z kimś na osobności, ta osoba dostaje obsesji na twoim punkcie. Rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Ta osoba może wydać twoje zatrzymania 1 za 1, jeśli:

- *da ci to, czego pragniesz;*
- *działa jako twoje oczy i uszy;*
- *walczy w twojej obronie;*
- *zrobi to, co jej każesz.*

Postacie niezależne nie mogą działać przeciwko tobie, póki masz na nie zatrzymania. W przypadku postaci graczy możesz w dowolnej chwili wydać zatrzymania 1 za 1:

- *myśli o tobie rozpraszają ich – działają pod presją;*
- *myśli o tobie inspirują ich – dostają +1 w tej chwili.*

W przypadku porażki ta osoba dostaje na ciebie 2 zatrzymania, które może wydać na dokładnie tych samych warunkach.

ZATRZYMANIA

INNE RUCHY

FUCHY

(Zysk/katastrofa)

Wybierz 3 płatne fuchy:

- ○ dostawy (1-barter/napadnięci)
- ○ dotrzymywanie towarzystwa (1-barter/uwikłani)
- ○ infiltracja (1-barter/przyłapani)
- ○ nadzór (1-barter/przechytrzeni)
- ○ najazd (1-barter/osaczeni)
- ○ ochrona osobista (1-barter/osaczeni)
- ○ ochrona terenu (2-barter/infiltracja)
- ○ pieprzenie (2-barter/uwikłani)
- ○ pośrednictwo (1-barter/wystawieni)
- ○ prace techniczne (2-barter/wystawieni)
- ○ uczciwa praca (1-barter/zubożali)
- ○ wymuszenie (1-barter/obaleni)
- ○ zabójstwo na zlecenie (3-barter/osaczeni)
- ○ zbieractwo (1-barter/zubożali)

Wybierz 1 zobowiązanie:

- ○ unikanie kogoś (radzisz sobie wyjątkowo dobrze / dopada cię, gdy właśnie jesteś w kłopotach)
- ○ spłata długów (nadążasz z opłatami / zalegasz z opłatami)
- ○ zemsta (dokopujesz komuś / zostajesz upokorzony)
- ○ ochranianie kogoś (nic im się nie stało / zniknęli)
- ○ w pogoni za luksusem (otacza cię piękno / wpadasz w kłopoty)
- ○ zachowanie twarzy (dotrzymujesz słowa i zachowujesz twarz / łamiesz zasady)
- ○ poszukiwanie odpowiedzi (masz nowe informacje / trafiasz na fałszywy trop)
- ○
- ○
- ○

EKIPA/KONTAKTY

Twoja ekipa lub kontakty mogą składać się wyłącznie z samych postaci graczy lub wyłącznie z postaci niezależnych, lub tych i tych. Jeśli są wśród nich postacie MC, ustalcie wspólnie, kim są: imię (np. Gabble, Jaim, Pe, Upalony) i jednozdaniowy opis. Upewnij się, że są kompetentni i dobrze nadają się do wybranych przez ciebie fuch.

BARTER

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań. Dodatkowo 1-barter to dość, żeby pokryć udział w zyskach członków twojej ekipy, z trzech lub czterech płatnych fuch.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

OPERATOR

W Świecie Apokalipsy musisz pracować z tym, co masz pod ręką, prawda? Z jednej strony masz Dremmera i Wora, łowcę niewolników i jego cholerną prawą rękę, którzy prowadzą najazdy ze swojej twierdzy z betonu i stali. Kilka mil dalej zżerani przez choroby rzeczni ludzie płyną na swych barkach w dół i w górę trującej rzeki. Trochę dalej natrafisz na Latarnię: grupę mężczyzn i kobiet ze zdziwaczałego kultu głodu, którzy zabarykadowali się niedaleko spalonych ruin.

A ty chcesz żyć po swojemu i mieć trochę wolności – musisz jednak pracować z tym, co masz. I, cholera, nie wygląda to różowo.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

ROZGRYWANIE FUCH I ZOBOWIĄZAŃ

Rozgrywanie fuch:

- Zysk: MC może zdecydować, czy rozegrać zakończenie udanej fuchy, czy żeby wszystko rozegrało się poza sceną i tylko to podsumować.
- Katastrofa: MC może zdecydować, czy rozegrać moment, kiedy sprawy przybierają zły obrót, czy podsumować to, jak fucha zakończyła się porażką i rozegrać jej konsekwencje.

Rozgrywanie zobowiązań:

- Zysk: MC może zdecydować, czy rozegrać moment, w którym wykonujesz zobowiązanie, czy całkowicie go pominąć.
- Katastrofa: MC powinien koniecznie rozegrać moment, kiedy sprawy przybierają zły obrót.
- Niewykonane: niewykonane zobowiązanie jest okazją dla MC.

DODATKOWE RUCHY BARTERU

Gdy ***dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami***, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.

Gdy ***odwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości*** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, rzuć+spryt.Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MC wybiera jedną z poniższych opcji:

- *kosztuje cię to o 1-barter więcej;*
- *podobno ktoś ma to, czego szukasz, ale musisz znaleźć kogoś, kto zna kogoś;*
- *cholera, miałam to cacko, ale już je sprzedałam facetowi o imieniu Rolfball, pogadaj z nim, może będzie chciał ci to odsprzedać;*
- *wybacz, stary, nie mam tego, ale może to cię zainteresuje?*

Gdy ***rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce***, rzuć+wydany barter (max. rzut+3). Musi to być coś, co możesz sensownie zdobyć w ten sposób. Na 10+ jest twoje bez żadnych dodatkowych zobowiązań. Na 7–9 trafia do ciebie to lub coś bardzo podobnego. W przypadku porażki to coś trafia do ciebie, ale z poważnymi dodatkowymi zobowiązaniami.

OPERATOR

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE OPERATORA

Aby stworzyć swojego operatora, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, fuchy, ekipę/kontakty, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Berg, Waters, Lafferty, Ebbs, Wilson, Marshall, Dolarhyde, Jezus, Bendrix, Proust, Steed, Neron.

Amalia, Katinka, Dagny, Fox, Christine, Clover, Olimpias, Illeana, Franky, Sway, Dopalacz, Cash.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+2 Hart=0 Urok–1 Spryt+2 Dziw–1
- Spokój+2 Hart+1 Urok+1 Spryt=0 Dziw–1
- Spokój+2 Hart–1 Urok+1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój+2 Hart+1 Urok=0 Spryt+1 Dziw–1

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Dostajesz ***brudną robotę***, następnie wybierz jeszcze jeden ruch operatora.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1 lub obie opcje wobec postaci:

- Jedna z nich powstrzymała przemoc wobec ciebie i wyciągnęła cię z kłopotów. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich zawiodła cię w trudnej sytuacji, zostawiając cię z kosztami. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx–1 z tobą na swojej karcie.

Pozostałym powiedz, żeby zapisali Hx+1.

W turze pozostałych graczy:

- Do wartości Hx podanych przez nich dodaj +1 i zapisz obok imion ich postaci na swojej karcie. Twój biznes polega na tym, że wiesz z kim masz do czynienia.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: codzienny, roboczy, vintage, charakterystyczny, łachmany.

Twarz: zmęczona, ładna, uczciwa, surowa, poważna, szczera.

Oczy: taksujące, ciepłe, bystre, ostrożne, chłodne, znużone.

Ciało: umięśnione, smukłe, pulchne, pełne energii, krzepkie.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 9mm (2-rany, bliski, głośny) lub broń-wizytówkę (ustal to z MC)
- różności warte 1-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi; możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz swoją postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

SPOKÓJ ***działaj pod presją*** ◯ wyróżnienie

HART ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** ◯ wyróżnienie

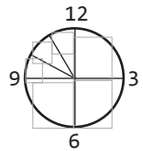
UROK ***uwiedź lub zmanipuluj*** ◯ wyróżnienie

SPRYT ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** ◯ wyróżnienie

DZIW ***otwórz swój mózg*** ◯ wyróżnienie

RANY

zegar obrażeń



◯ ustabilizowany

◯ wstrząśnięty (–1spokój)
◯ okaleczony (–1hart)
◯ oszpecony (–1urok)
◯ rozbity (–1spryt)

RUCHY

HX
pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH OPERATORA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, zyskujesz nową fuchę: zapewnienie szczęścia [wstaw imię] (dajesz jej szczęście / zawalasz na całego).

Jeśli ty i ta sama postać znów będziecie uprawiać seks, nie dostajesz nowej fuchy. Liczy się tylko pierwszy raz.

ROZWÓJ

doświadczenie ◯◯◯◯◯ ***>rozwinięcie***

- dostajesz +1spokój (max. spokój+3)
- dostajesz +1hart (max. hart+2)
- dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- dostajesz ruch operatora
- dostajesz ruch operatora
- dodaj nową fuchę i możesz zmienić ekipę
- dodaj nową fuchę i możesz zmienić ekipę
- porzuć lub wypełnij zobowiązanie, raz na zawsze
- dostajesz ruch z karty innej postaci
- dostajesz ruch z karty innej postaci

- dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
- odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- stwórz drugą postać i graj obiema
- zmień kartę postaci na inną
- wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
- podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY OPERATORA

◉ ***Brudna robota***: dostajesz 2-operacje. Kiedy dochodzi do przestoju w grze oraz pomiędzy sesjami, wybierz fuchy, które zamierzasz zrealizować. Nie możesz wybrać więcej fuch, niż masz operacji. Rzuć+spokój. Na 10+ dostajesz zysk z każdej wybranej fuchy. Na 7–9 dostajesz zysk z minimum 1 fuchy. Jeśli wybierzesz więcej, 1 z nich kończy się katastrofą, a pozostałe przynoszą zysk. W przypadku porażki – same katastrofy. Fuchy, których nie wykonujesz, nie przynoszą zysku i nie powodują katastrofy. Za każdym razem, gdy zyskujesz nową fuchę, dostajesz też +1operację.

◯ ***Czy te oczy mogą kłamać***: jeśli chcesz uwieść lub zmanipulować postać innego gracza, rzuć+Hx zamiast rzucać+urok. W przypadku postaci niezależnych rzuć+spokój zamiast rzucać+urok.

◯ ***Wyjście awaryjne***: ustal swoją drogę ucieczki i rzuć+spokój. Na 10+ spieprzasz aż się kurzy. Na 7–9 możesz uciec lub zostać, ale ucieczka będzie cię kosztować: zostaw coś za sobą lub weź coś ze sobą, MC powie ci, co to jest. W przypadku porażki masz przejebane, dorwali cię całkowicie bezbronnego.

◯ ***Oportunista***: gdy przeszkadzasz komuś, kto wykonuje rzut, rzuć+spokój zamiast rzucać+Hx. Dupek z ciebie.

◯ ***Reputacja***: gdy napotkasz na swojej drodze kogoś istotnego (ty decydujesz), rzuć+spokój. W przypadku sukcesu ta osoba słyszała o tobie i określasz, co o tobie słyszała, a MC zadba o to, żeby zareagowała w odpowiedni sposób. Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu, kiedy wchodzisz z nią w interakcję. W przypadku porażki ta osoba słyszała coś o tobie, ale to MC określa co.

SPRZĘT I BARTER

INNE RUCHY

ZATRZYMANIA

SPRZĘT PSYCHOLA

- ◯ strzykawka z implantem (dotyk, hi-tech)
  Gdy użyjesz na kimś strzykawki, to każdy ruch psychola, który pozwala ci zadać obrażenia, zada dodatkowo +1ranę.
- ◯ transmiter fal mózgowych (obszarowy, bliski, hi-tech)
  Na potrzeby ruchów psychola: jeśli ktoś jest w stanie dostrzec twój transmiter fal mózgowych, będzie też w stanie dostrzec ciebie.
- ◯ meta-narkotyki (dotyk, hi-tech)
  Dotknięcie kogoś daje ci dodatkowe +1zatrzymanie, jeśli następnie użyjesz na tej osobie jednego z ruchów psychola.
- ◯ rękawica psychogwałtu (ramię, hi-tech)
  Na potrzeby ruchów psychola: zwykły dotyk liczy się jako czas i fizyczna bliskość.
- ◯ projektor fal bólu (1-rana, ppanc, obszarowy, głośny, przeładowanie, hi-tech)
  Działa jak granat wielokrotnego użytku. Fala uderza we wszystkich oprócz ciebie.
- ◯ psychiczne stopery (zakładane, hi-tech)
  Chronią noszącego je przed działaniem ruchów i sprzętu psychola.

SPRZĘT I BARTER

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedno skuteczne głębokie skanowanie mózgu; implantację rozkazu w mózgu ofiary (płatne po wykonaniu rozkazu), tygodniowe zatrudnienie psychola.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tydzień ochrony przez żyletę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

PSYCHOL

Psychole są najbardziej popierdolonymi psychicznymi mózgojebami w Świecie Apokalipsy. Kontrolujący umysły, władcy marionetek; czarne serca, martwe dusze, puste oczy. Zza granicy zmysłów wpatrują się w ciebie i szepczą ci wprost do mózgu. Zacisną soczewki na twoich oczach i odczytają wszystkie twoje sekrety.

Są tego typu stosownym dodatkiem, bez którego żadna porządna posiadłość nie może się obejść.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

RODZAJE ZAGROŻEŃ I IMPULSY

Nie możesz ich używać – należą do MC, ale może cię zainteresują.

Watażka:
- łowca niewolników (impuls: posiadać i sprzedawać ludzi)
- królowa roju (impuls: pochłaniać i powiększać rój)
- prorok (impuls: potępiać i obalać)
- dyktator (impuls: kontrolować)
- kolekcjoner (impuls: posiadać)
- wilk alfa (impuls: polować i dominować)

Groteska:
- kanibal (impuls: pragnie nasycenia i obfitości)
- mutant (impuls: pragnie odpłaty, zadośćuczynienia, rekompensaty)
- pan bólu (impuls: pragnie bólu, swojego lub innych)
- nosiciel zarazy (impuls: pragnie kontaktu, intymnego i/lub anonimowego)
- władca umysłów (impuls: pragnie dominacji)
- wynaturzenie (impuls: pragnie obalać, szerzyć chaos, niszczyć wszystko i wszystkich)

Teren:
- więzienie (impuls: zatrzymać w środku, uniemożliwić wyjście)
- lęgowisko (impuls: generować kłopoty)
- krematorium (impuls: pochłaniać coś)
- miraż (impuls: wabić i zdradzać ludzi)
- labirynt (impuls: złapać w pułapkę, utrudnić przejście)
- forteca (impuls: uniemożliwić wejście)

Nieszczęścia:
- choroba (impuls: skazić populację)
- okoliczność (impuls: wystawić ludzi na niebezpieczeństwo)
- zwyczaj (impuls: propagować i usprawiedliwiać przemoc)
- urojenie (impuls: zdominować wybory ludzi i ich działania)
- strata (impuls: zostawić ludzi na pastwę losu)
- bariera (impuls: zubożyć ludzi)

Brutes:
- sfora (impuls: prześladować bezbronnych)
- sybaryci (impuls: zużyć czyjeś zasoby)
- zbiry (impuls: prześladować każdego, kto odstaje od reszty)
- kult (impuls: prześladować i rekrutować ludzi)
- motłoch (impuls: wywoływać zamieszki, podpalać, szukać kozłów ofiarnych)
- rodzina (impuls: zewrzeć szeregi, chronić swoich)

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE PSYCHOLA

Aby stworzyć swojego psychola, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs lub Gritch.

Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle lub Kybele.

Choroba, Grzech, Urok, Litość, Szyna lub Zmierzch.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart+1 Urok–2 Spryt+1 Dziw+2
- Spokój=0 Hart=0 Urok+1 Spryt=0 Dziw+2
- Spokój+1 Hart–2 Urok–1 Spryt+2 Dziw+2
- Spokój+2 Hart–1 Urok–1 Spryt=0 Dziw+2

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Wybierz 2 ruchy psychola.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Powiedz wszystkim, żeby zapisali Hx–1. Lepiej się nie zwierzać.

W turze pozostałych graczy wybierz 1, 2 albo wszystkie 3 opcje wobec ich postaci:

- Jedna z nich spała w twojej obecności (wie o tym lub nie). Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Od pewnego czasu, potajemnie obserwujesz jedną z nich. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Jedna z nich wyraźnie cię nie lubi ani ci nie ufa. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.

Do wartości Hx podanych przez pozostałych graczy dodaj +1 i zapisz przy imionach ich postaci. Znasz wszystkich lepiej niż mogą przypuszczać.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: elegancki i formalny, szpitalny, fetyszystyczny, ochronny niedostosowany do obecnego otoczenia.

Twarz: pokryta bliznami, gładka, blada, koścista, pulchna i spocona, słodka.

Oczy: łagodne, martwe, przeszywające, zatroskane, blade, puste, wilgotne.

Ciało: nienaturalnie powykrzywiane, delikatne, drobne, okaleczone, grube.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 małą wymyślną broń
- różności warte 5-barter
- 2 rzeczy ze sprzętu psychola
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi, możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

Mała wymyślna broń:

- 9mm z tłumikiem (2-rany, bliski, hi-tech)
- zdobiony sztylet (2-rany, ramię, wartościowy)
- ukryte noże (2-rany, ramię, nieskończone)
- skalpele (3-rany, intymny, hi-tech)
- zabytkowy rewolwer (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny, wartościowy)

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

SPOKÓJ — ***działaj pod presją*** — ◯ wyróżnienie

HART — ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** — ◯ wyróżnienie

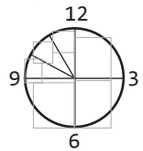
UROK — ***uwiedź lub zmanipuluj*** — ◯ wyróżnienie

SPRYT — ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** — ◯ wyróżnienie

DZIW — ***otwórz swój mózg*** — ◯ wyróżnienie

RANY

zegar obrażeń



◯ ustabilizowany

◯ wstrząśnięty (–1spokój)
◯ okaleczony (–1hart)
◯ oszpecony (–1urok)
◯ rozbity (–1spryt)

RUCHY

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH PSYCHOLA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, automatycznie przeprowadzasz na niej ***głębokie skanowanie mózgu***, nawet jeśli nie masz tego ruchu. Rzuć+dziw, tak jak zazwyczaj. Pamiętaj jednak, że tym razem to nie ty, a MC wybiera pytania, na które będzie musiała odpowiedzieć osoba grająca tą postacią.

ROZWÓJ

doświadczenie ◯◯◯◯◯ ***>rozwinięcie***

- dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- dostajesz +1hart (max. hart+2)
- dostajesz +1hart (max. hart+2)
- dostajesz ruch psychola
- dostajesz ruch psychola
- dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz ***brudną robotę***
- dostajesz posiadłość (opisz) oraz ***bogactwo***
- dostajesz ruch z karty innej postaci
- dostajesz ruch z karty innej postaci

- dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
- odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- stwórz drugą postać i graj obiema
- zmień kartę postaci na inną
- wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
- podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY PSYCHOLA

◯ ***Nienaturalna fiksacja żądzy***: kiedy chcesz kogoś uwieść, rzuć+dziw zamiast rzucać+urok.

◯ ***Odbiór fal mózgowych***: kiedy czytasz kogoś, rzuć+dziw zamiast rzucać+spryt. Ofiara musi cię widzieć, ale nie musicie wchodzić w żadną interakcję.

◯ ***Nadnaturalne dostrajanie mózgu***: dostajesz +1dziw (dziw+3).

◯ ***Głębokie skanowanie mózgu***: kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą – wzajemną bliskość, gdy ja obejmujesz, lub jednostronną, gdy na przykład jest przywiązana do stołu – możesz przeczytać tę osobę dokładniej niż zwykle. Rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Podczas czytania jej wydaj zatrzymania 1 za 1, żeby zadać graczowi odgrywającemu tę postać pytania z poniższej listy**:**

- *jaka była najpodlejsza chwila w życiu postaci?*
- *za co twoja postać pragnie przebaczenia – i od kogo?*
- *co jest źródłem wewnętrznych cierpień twojej postaci?*
- *w jaki sposób można zranić umysł i duszę twojej postaci?*

W przypadku porażki zadajesz ofierze 1-ranę (ppanc), bez efektu.

◯ ***Szept wprost do mózgu***: możesz rzucić+dziw, aby uzyskać efekt grożenia przemocą bez grożenia przemocą. Twój cel musi cię widzieć, ale nie musicie wchodzić w żadną interakcję. Jeśli ofiara wymusi cios, twój umysł traktowany jest jako broń (1-rana, ppanc, bliski, opcjonalnie głośno).

◯ ***Implantacja rozkazu w mózgu***: kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą – ponownie, wzajemną lub jednostronną – możesz zagnieździć w jej umyśle rozkaz. Rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. W dowolnej chwili, bez względu na okoliczności, możesz wydać swoje zatrzymania 1 za 1, żeby aktywować poniższe opcje:

- *zadaj 1-ranę (ppanc);*
- *cel otrzymuje –1, w tej chwili.*

Jeśli ofiara wypełni twój rozkaz, traktuj to jako zużycie wszystkich zatrzymań. W przypadku porażki zadajesz ofierze 1-ranę (ppanc), bez efektu.

ZATRZYMANIA

INNE RUCHY

WARSZTAT

Wybierz, które z poniższych elementów znajdują się w twoim warsztacie. Wybierz 3 z nich: garaż, ciemnia, kontrolowana przestrzeń hodowlana, wykwalifikowani pracownicy (np. Carna, Thuy, Pamming), góra złomu do wykorzystania, ciężarówka lub samochód towarowy, dziwaczna elektronika, narzędzia do obróbki materiałów, transmitery i receptory, teren doświadczalny, relikt złotej ery, miny i pułapki.

Gdy poświęcasz się pracy w warsztacie z zamiarem stworzenia czegoś nowego albo zrozumienia, jak działa jakiś szajs, określ, co to ma być, i powiedz o tym MC. MC powie coś w stylu: „spoko, to żaden problem, ale…" i doda od 1 do 4 opcji:

- zajmie to godziny/dni/tygodnie/miesiące pracy;
- musisz najpierw zdobyć/zbudować/naprawić/zrozumieć _ _ _;
- będziesz musiał skorzystać z pomocy _ _ _;
- będzie cię to kosztowało fortunę;
- uda ci się stworzyć co najwyżej gówniany prototyp, słaby i zawodny;
- zrobienie tego będzie wiązało się z narażeniem ciebie i twoich pracowników na poważne niebezpieczeństwo;
- najpierw musisz ulepszyć warsztat, dodając do niego _ _ _;
- musisz wykonać kilka/dziesiąt/set prób, nim osiągniesz zadowalający efekt;
- musisz rozebrać na części _ _ _, by to zrobić.

MC może łączyć wybrane opcje spójnikiem „oraz", bądź, jeśli ma dobry dzień, dorzucić litościwe: „albo".

Gdy wykonasz wszystkie niezbędne czynności, możesz ukończyć swój projekt. MC nada mu cechy, etykiety oraz wszystko to, co będzie konieczne.

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *naprawę jednego przedmiotu hi-tech; tygodniową konserwację skomplikowanej i delikatnej technologii; jeden miesiąc zatrudnienia jako technik; jedną solidną, wiarygodną i prawdziwą odpowiedź.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

TEKKNIK

Jest jedna rzecz, na którą zawsze można liczyć w Świecie Apokalipsy: wszystko się psuje.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

ETYKIETY SZRĘTU I BRONI

+nran	+premia	automatyczna	bliski	bliski/daleki
daleki	dotyk	głośny	hi-tech	implant
intymny	jatka	nakładane	nieskończone	n-pancerza
n-ran	obszarowe	o-rana	ppanc	przeładowanie
ramię	uzupełnienie	wartościowe	zakładane	zdalny
żywe				

CECHY POJAZDÓW

typ	moc	wygląd	pancerz	słabość

PRZEPOWIEDNIA

Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojego warsztatu do ***przepowiadania***, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu wybierz 1:

- *sięgnij w głąb psychicznego wiru do kogoś lub czegoś podłączonego do niego;*
- *odizoluj kogoś lub coś od psychicznego wiru i obroń przed nim;*
- *odizoluj i zabezpiecz fragment psychicznego wiru;*
- *umieść informacje w psychicznym wirze;*
- *otwórz okno na psychiczny wir.*

Domyślnie efekt trwa tak długo, jak długo będziesz go podtrzymywać; jego zasięg będzie bardzo płytki i ograniczony do miejsca, w którym się znajdujesz, oraz będzie powodował efekty uboczne. Na 10+ wybierz 2, na 7–9 wybierz 1. Efekt:

- *utrzyma się (przez chwilę) bez konieczności aktywnego podtrzymywania;*
- *sięga daleko w głąb psychicznego wiru;*
- *ma szeroki zasięg;*
- *jest stabilny i zabezpieczony, nie powoduje efektów ubocznych.*

W przypadku porażki twoja psychiczna antena ponosi konsekwencje w pierwszej kolejności.

TEKKNIK

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE TEKKNIKA

Aby stworzyć swojego tekknika, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, warsztat, projekty oraz Hx.

IMIĘ

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim, Adele

Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen, Spector.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:
- Spokój–1 Hart=0 Urok+1 Spryt+1 Dziw+2
- Spokój=0 Hart–1 Urok–1 Spryt+2 Dziw+2
- Spokój+1 Hart–1 Urok=0 Spryt+1 Dziw+2
- Spokój+1 Hart+1 Urok–1 Spryt=0 Dziw+2

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Wybierz 2 ruchy tekknika.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:
- Wybierz postać, która wydaje ci się najdziwaczniejsza. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał sobie Hx+1 na swojej karcie.
- Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx–1. Sam jesteś trochę dziwaczny.

W turze pozostałych graczy:
- Wybierz jedną postać, która wydaje ci się największym źródłem potencjalnych problemów. Dodaj +1 do wartości Hx podanej przez tego gracza i zapisz obok imienia jego postaci na swojej karcie.
- Odejmij –1 od wszystkich wartości Hx, które pozostali gracze polecą ci zapisać, i zapisz nową wartość przy imionach pozostałych postaci. Masz ciekawsze rzeczy do roboty i nauki.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: roboczy technika, zniszczony technika, staroświecki technika, codzienny technika.

Twarz: pospolita, ładna, szczera, żywa.

Oczy: zmrużone, spokojne, śmiejące się, rozbiegane, taksujące.

Ciało: grube, drobne, zgarbione, żylaste, krępe, dziwaczne.

SPRZĘT

Oprócz warsztatu opisz swój ubiór. Dostajesz również różności warte 3-barter oraz od jednego do trzech osobistych przedmiotów z normalnego sprzętu lub uzbrojenia.

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

SPOKÓJ ***działaj pod presją*** ○ wyróżnienie

HART ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** ○ wyróżnienie

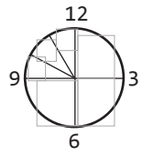
UROK ***uwiedź lub zmanipuluj*** ○ wyróżnienie

SPRYT ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** ○ wyróżnienie

DZIW ***otwórz swój mózg*** ○ wyróżnienie

RANY

zegar obrażeń



○ ustabilizowany

○ wstrząśnięty (–1spokój)
○ okaleczony (–1hart)
○ oszpecony (–1urok)
○ rozbity (–1spryt)

RUCHY

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH TEKKNIKA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, ona automatycznie przemawia do ciebie, tak jakby była przedmiotem (***rzeczy mówią***), a ty wyrzuciłbyś 10+ – nie ma znaczenia, czy masz ten ruch, czy nie. Gracz i MC odpowiedzą na twoje pytania pomiędzy sobą.

W każdym innym przypadku ten ruch działa tylko na przedmioty.

ROZWÓJ

doświadczenie ○○○○○ ***>rozwinięcie***

- ☐ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- ☐ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- ☐ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- ☐ dostajesz ruch tekknika
- ☐ dostajesz ruch tekknika
- ☐ dostajesz 2 fuchy (opisz) oraz ***brudną robotę***
- ☐ dostajesz gang (opisz) jako ochronę oraz ***przywództwo***
- ☐ dodaj aparaturę do podtrzymywania życia do swojego warsztatu, od teraz możesz pracować w nim także nad ludźmi
- ☐ dostajesz ruch z karty innej postaci
- ☐ dostajesz ruch z karty innej postaci

- ☐ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
- ☐ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- ☐ stwórz drugą postać i graj obiema
- ☐ zmień kartę postaci na inną
- ☐ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
- ☐ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY TEKKNIKA

○ ***Rzeczy mówią:*** za każdym razem, gdy posługujesz się czymś interesującym lub badasz coś takiego, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu możesz zadać MC pytania. Na 10+ możesz zadać 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:
- *kto zajmował się tym ostatnio?*
- *kto to zrobił?*
- *jakie silne emocje były z tym ostatnio związane?*
- *co ostatnio zostało powiedziane w pobliżu tego?*
- *do czego tego ostatnio używano?*
- *co jest z tym nie tak i jak mogę to naprawić?*

Porażka działa tak samo jak porażka w rzucie na otworzenie swojego mózgu na działanie psychicznego wiru.

○ ***Czuję to w kościach***: na początku sesji rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 1+1. Na 7–9 zatrzymaj 1. W dowolnym momencie ty albo MC możecie wydać zatrzymania, żebyś znalazł się w odpowiednim miejscu i czasie, wraz z potrzebnymi akurat narzędziami oraz niezbędną wiedzą (nie trzeba wyjaśniać jak to dokładnie się stało). Jeśli twój rzut dał ci zatrzymanie 1+1, dostajesz +1 do następnego rzutu. W przypadku porażki MC dostaje 1 zatrzymanie, które może wydać, żebyś znalazł się na miejscu zdarzeń, ale osaczony, zaskoczony bądź wciągnięty w pułapkę.

○ ***Prosta sprawa***: gdy jakaś postać przyjdzie do ciebie po poradę, powiedz jej szczerze, jaki twoim zdaniem jest najlepszy kierunek działania. Jeśli zrobi to, co jej poradzisz, dostanie +1 do wszystkich rzutów z tym związanych, a ty zaznaczasz doświadczenie.

○ ***Na granicy zmysłowe***: jakiś komponent lub układ komponentów w twoim warsztacie w niesamowity sposób odbiera psychiczny wir (+przepowiednia). Wybierz i nazwij te elementy lub pozwól MC dookreślić je podczas gry.

○ ***Nadnaturalne opanowanie***: gdy robisz coś pod presją, rzuć+dziw zamiast rzucać+spokój.

○ ***Niezwykła intuicja***: dostajesz +1 dziw (dziw+3).

SPRZĘT I BARTER

INNE RUCHY

ZATRZYMANIA

SPERSONALIZOWANA BROŃ

SPERSONALIZOWANA BROŃ PALNA

Podstawa (wybierz 1):
- pistolet (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- strzelba (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- karabin (2-rany, daleki, przeładowanie, głośny)

Opcje (wybierz 2):
- ozdobna (+wartościowy)
- zabytkowa (+wartościowy)
- półautomatyczna (–przeładowanie)
- 3-pociskowa seria (bliski/daleki)
- automatyczna (+automatyczna)
- tłumik (–głośna)
- hi-power (+1rana)
- amunicja przeciwpancerna (+ppanc)
- luneta (+daleki lub +1rana na dalekim)
- wielka (+1rana)

SPERSONALIZOWANA BROŃ BIAŁA

Podstawa (wybierz 1):
- kij (1-rana, ramię, obszarowa)
- rękojeść (1-rana, ramię)
- stylisko (1-rana, ramię)
- łańcuch (1-rana, ramię, obszarowa)

Opcje (wybierz 2):
- ozdobna (+wartościowa)
- zabytkowa (+wartościowa)
- obuch (+1rana)
- kolce (+1rana)
- ostrze (+1rana)
- długie ostrze* (+2rany)
- ciężkie ostrze* (+2rany)
- ostrza* (+2rany)
- ukryta (+nieskończona)

**ta opcja liczy się podwójnie.*

TWOJA SPERSONALIZOWA BROŃ

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedno wykonane zabójstwo lub tydzień pracy jako ochroniarz*.

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawę ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki, w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz*.

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

ŻYLETA

Nawet w tak niebezpiecznym miejscu jak Świat Apokalipsy, żylety są, cóż. Powinieneś spuścić wzrok i ominąć je, ale nie jesteś w stanie. Są niczym nęcące błękitne iskry, prawda? Pomylisz zapatrzenie się w nie z miłością, podejdziesz zbyt blisko, i nagle czujesz moc zylionów wolt, a twoje skrzydła płoną niczym papier.

Niebezpieczne.

karta postaci

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

RANY

Gdy postać zostaje ranna, gracz zaznacza segmenty na zegarze obrażeń. Zaznacz jeden pełny segment na zegarze za każdą 1-ranę, zaczynając od segmentu 12:00 do 3:00.

Zwykle gdy postać otrzymuje rany, są one równe parametrom obrażeń danej broni, ataku lub okoliczności minus wartość pancerza. Nazywa się to *standardowymi ranami*.

DODATKOWE RUCHY

Gdy ***otrzymujesz rany,*** rzuć+otrzymane rany (po odliczeniu pancerza, jeśli jakiś masz). Na 10+ MC może wybrać 1:
- *nie możesz działać: tracisz przytomność, jesteś w potrzasku, zdezorientowany lub panikujesz;*
- *jest gorzej, niż na to wyglądało: dostajesz dodatkową 1-ranę;*
- *wybierz 2 opcje z listy 7–9.*

Na 7–9 MC może wybrać 1:
- *tracisz grunt pod nogami;*
- *wypada ci coś z rąk;*
- *tracisz kogoś z oczu lub przerywasz to, co robisz;*
- *nie zauważasz czegoś istotnego.*

W przypadku porażki MC i tak może wybrać coś z listy 7–9. Jeśli się zdecyduje, wybiera tę opcję zamiast części obrażeń, a więc otrzymujesz –1ranę.

Gdy ***zadajesz rany postaci innego gracza***, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznacza doświadczenie.

Kiedy kogoś ranisz, ta osoba poznaje cię lepiej.

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

TWORZENIE ŻYLETY

Aby stworzyć swoją żyletę, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Śnieg, Karmazyn, Cień, Błękit, Północ, Szkarłat, Violetta, Amber, Róż, Damson, Zmierzch, Szmaragd lub Rubin.

Raksha, Kiecka, Latawiec, Monsun, Smith, Bestia, Baaba, Melodia, Mar, Tavi, Absynt lub Miodunka.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech
- Spokój+3 Hart–1 Urok+1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój+3 Hart–1 Urok+2 Spryt=0 Dziw–1
- Spokój+3 Hart–2 Urok+1 Spryt+1 Dziw+1
- Spokój+3 Hart=0 Urok+1 Spryt+1 Dziw–1

RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy. Wybierz 2 ruchy żylety.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:
- Powiedz wszystkim, żeby zapisali Hx+1. Jesteś w centrum zainteresowania.

W turze pozostałych graczy:
- Wybierz postać, której najmniej ufasz. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Przy imionach pozostałych postaci zapisz wartość, którą ci podadzą.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: formalny, wyzywający, luksusowy, codzienny, szpanerski pancerz.

Twarz: gładka, słodka, przystojna, ostre rysy, dziewczęca, chłopięca, oszałamiająca.

Oczy: taksujące, bezlitosne, lodowate, zniewalające, obojętne.

Ciało: kuszące, szczupłe, boskie, umięśnione, chłopięca sylwetka.

SPRZĘT

Dostajesz:
- 2 sztuki spersonalizowanej broni
- różności warte 2-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi; możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza lub pancerz o wartości 2-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

ROZWÓJ

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

IMIĘ –

WYGLĄD

CECHY

RUCHY

SPOKÓJ — ***działaj pod presją*** — ◯ wyróżnienie

HART — ***zagroź przemocą, przejmij siłą*** — ◯ wyróżnienie

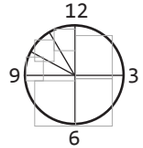
UROK — ***uwiedź lub zmanipuluj*** — ◯ wyróżnienie

SPRYT — ***przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę*** — ◯ wyróżnienie

DZIW — ***otwórz swój mózg*** — ◯ wyróżnienie

RANY

zegar obrażeń



◯ ustabilizowany

◯ wstrząśnięty (–1spokój)
◯ okaleczony (–1hart)
◯ oszpecony (–1urok)
◯ rozbity (–1spryt)

HX

pomóż lub przeszkodź, koniec sesji

SPECJALNY RUCH ŻYLETY

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, negujesz ruch specjalny tej postaci. Cokolwiek to jest, po prostu nie działa.

ROZWÓJ

doświadczenie ◯◯◯◯◯ ***rozwinięcie***

_ _ dostajesz +1 hart (max. +2)
_ _ dostajesz +1 urok (max. +2)
_ _ dostajesz +1 spryt (max. +2)
_ _ dostajesz +1 dziw (max. +2)
_ _ dostajesz ruch żylety
_ _ dostajesz ruch żylety
_ _ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz ***brudną robotę***
_ _ dostajesz gang (opisz) oraz ***przywództwo***
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci
_ _ dostajesz ruch z karty innej postaci

_ _ dostajesz +1 do dowolnej cechy (max. cecha+3)
_ _ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
_ _ stwórz drugą postać i graj obiema
_ _ zmień kartę postaci na inną
_ _ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je
_ _ podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy

RUCHY ŻYLETY

◯ ***Zabójcza piękność***: gdy włączasz się do napiętej sytuacji, rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 2. Na 7–9 zatrzymaj 1. Wydaj zatrzymania 1 za 1, by nawiązać kontakt wzrokowy z którąś z postaci niezależnych. Ta postać zamiera w bezruchu i może działać dopiero wtedy, gdy przerwiesz kontakt wzrokowy. W przypadku porażki wszyscy wrogowie uznają cię za największe zagrożenie.

◯ ***Zimna jak lód***: gdy grozisz przemocą którejś z postaci niezależnych, rzuć+spokój zamiast rzucać+hart. Gdy grozisz przemocą którejś z postaci graczy, rzuć+Hx zamiast rzucać+hart.

◯ ***Bez litości***: gdy zadajesz obrażenia, zadajesz dodatkowo +1ranę.

◯ ***Wizje śmierci***: gdy wkraczasz do walki, rzuć+dziw. Na 10+ wybierz jedną postać, która zginie, oraz jedną, która przeżyje. Na 7–9 wybierz jedną postać, która zginie LUB jedną, która przeżyje. Nie wybieraj postaci innych graczy, możesz wybrać tylko którąś z postaci niezależnych. MC sprawi, że twoja wizja się spełni, jeśli będzie na to chociaż cień szansy. W przypadku porażki masz wizję własnej śmierci i w związku z tym dostajesz –1 do wszystkich rzutów do końca walki.

◯ ***Wyostrzone zmysły***: gdy odczytujesz napiętą sytuację i wykorzystujesz odpowiedzi MC, dostajesz +2 zamiast +1.

◯ ***Nieziemski refleks***: sposób, w jaki poruszasz się bez obciążenia, liczy się jako pancerz. Jeśli poruszasz się nago lub niemal nago: jak 2-pancerza, a kiedy masz na sobie ubranie niebędące pancerzem: jak 1-pancerza. Jeśli nosisz pancerz, użyj go zamiast tego ruchu.

SPRZĘT I BARTER

INNE RUCHY

ZATRZYMANIA

DODATKOWE RUCHY

RUCHY BARTERU

Domyślnie postacie mają dostęp do ruchów dotyczących barteru, ale MC może je ograniczyć.

Gdy ***dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami***, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.

Gdy ***odwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości*** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, rzuć+spryt. Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MC wybiera jedną z poniższych opcji:

- *kosztuje cię to o 1-barter więcej;*
- *podobno ktoś ma to, czego szukasz, ale musisz znaleźć kogoś, kto zna kogoś;*
- *cholera, miałam to cacko, ale już je sprzedałam facetowi o imieniu Rolfball, pogadaj z nim, może będzie chciał ci to odsprzedać;*
- *wybacz, stary, nie mam tego, ale może to cię zainteresuje?*

Gdy ***rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce***, rzuć+wydany barter (max. rzut+3). Musi to być coś, co możesz sensownie zdobyć w ten sposób. Na 10+ jest twoje bez żadnych dodatkowych zobowiązań. Na 7–9 trafia do ciebie to lub coś bardzo podobnego. W przypadku porażki to coś trafia do ciebie, ale z poważnymi dodatkowymi zobowiązaniami.

PRZEPOWIEDNIA

Domyślnie nikt nie posiada dostępu przepowiedni, jednak wyznawcy guru lub warsztat tekknika mogą taki dostęp umożliwić.

Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojego warsztatu do przepowiadania, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu wybierz 1:

- *sięgnij w głąb psychicznego wiru do kogoś lub czegoś podłączonego do niego;*
- *odizoluj kogoś lub coś od psychicznego wiru i obroń przed nim;*
- *odizoluj i zabezpiecz fragment psychicznego wiru;*
- *umieść informacje w psychicznym wirze;*
- *otwórz okno na psychiczny wir.*

Domyślnie efekt trwa tak długo, jak długo będziesz go podtrzymywać; jego zasięg będzie bardzo płytki i ograniczony do miejsca, w którym się znajdujesz, oraz będzie powodował efekty uboczne. Na 10+ wybierz 2, na 7–9 wybierz 1. Efekt:

- *utrzyma się (przez chwilę) bez konieczności aktywnego podtrzymywania;*
- *sięga daleko w głąb psychicznego wiru;*
- *ma szeroki zasięg;*
- *jest stabilny i zabezpieczony, nie powoduje efektów ubocznych.*

W przypadku porażki twoja psychiczna antena ponosi konsekwencje w pierwszej kolejności.

RUCHY

W Świecie Apokalipsy *jesteś* tym co *robisz*, przyjacielu.

karta ruchów

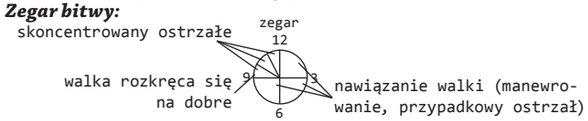
ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

OPCJONALNE RUCHY BITWY

Domyślnie opcjonalne ruchy dotyczące bitwy i zegar bitwy nie są używane. MC decyduje, czy wprowadzić je do gry.

Zegar bitwy:



Przypadkowy ostrzał oznacza 0-ran lub 1-ranę (rykoszety, ostrzeliwanie na ślepo, strzelanie z bardzo dalekiego dystansu). Skoncentrowany ostrzał oznacza, że przeciwnicy zadają pełne obrażenia, zależne od ich liczebności oraz broni.

Gdy ***osłaniasz kogoś ogniem zaporowym***, rzuć+spokój. Na 10+ ochraniasz ją lub ich przed skoncentrowanym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 jej (ich) pozycja lub obrany kierunek są niemożliwe do utrzymania, postępują zgodnie z okolicznościami. W przypadku porażki natychmiast trafiają pod skoncentrowany ostrzał (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).

Gdy ***utrzymujesz niebezpieczną pozycję lub kierunek***, rzuć+hart. Na 10+ udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 3 segmenty na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 1 segment na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem. W obu przypadkach możesz opuścić pozycję przed czasem i uniknąć skoncentrowanego ostrzału. W przypadku porażki musisz natychmiast opuścić pozycję lub zmienić kierunek, w przeciwnym razie znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).

Gdy ***padasz na glebę***, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu znajdujesz sobie w miarę bezpieczną kryjówkę na czas całej bitwy. Na 10+ nie znajdujesz się pod ostrzałem. Na 7–9 jesteś pod przypadkowym ostrzałem. W przypadku porażki musisz albo opuścić swoją pozycję, albo znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem.

Kiedy ***działasz w następstwie czyjegoś ruchu***, rzuć+Hx. Jeśli jest to postać MC, rzuć+spryt. Na 10+ MC wybiera dla ciebie jedną z poniższych opcji:

- zadajesz +1ranę;
- zdobywasz czyjąś pozycję;
- zabezpieczasz niebezpieczną pozycję lub kierunek;
- unikasz ostrzału;
- stwarzasz sobie dogodną okazję do działania i w pełni ją wykorzystujesz.

Na 7–9 stwarzasz sobie dogodną okazję do działania, ale jak dotąd nie udało ci się jej w żaden sposób wykorzystać. MC powie ci, co to za okazja. W przypadku porażki MC wybiera jedną z powyższych opcji dla wybranej przez siebie postaci niezależnej.

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

PODSTAWOWE RUCHY

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

Gdy ***działasz pod presją*** lub starasz się nie ugiąć pod naciskiem, rzuć+spokój. Na 10+ robisz to. Na 7–9 wzdrygasz się, wahasz lub ociągasz: MC może zaoferować ci gorsze wyjście, trudny kompromis lub paskudny wybór.

ZAGROŹ PRZEMOCĄ

Gdy ***grozisz komuś przemocą***, rzuć+hart. Na 10+ przeciwnik musi wybrać: wymusić atak i przyjąć cios lub ugiąć się i zrobić to, czego żądasz. Na 7–9 może wybrać zamiast tego:

- *zejść ci z drogi;*
- *znaleźć bezpieczne schronienie;*
- *dać ci coś, czego według niego chcesz;*
- *wycofać się spokojnie, ręce na widoku;*
- *powiedzieć ci to, co chcesz wiedzieć (lub to, co chcesz usłyszeć).*

PRZEJMIJ SIŁĄ

Gdy ***przejmujesz coś siłą*** lub używasz siły, by utrzymać nad czymś kontrolę, rzuć+hart. W przypadku sukcesu wybierz opcje. Na 10+ wybierz 3, na 7–9 wybierz 2:

- *zyskujesz całkowitą kontrolę;*
- *odnosisz niewielkie obrażenia;*
- *zadajesz ogromne obrażenia;*
- *wzbudzasz respekt, niepokój lub przerażenie w przeciwniku.*

UWIEDŹ LUB ZMANIPULUJ

Gdy chcesz ***kogoś uwieść lub zmanipulować***, powiedz, czego od tej osoby chcesz, i rzuć+urok. Postacie niezależne: w przypadku sukcesu poproszą cię najpierw o coś i jeśli im to obiecasz, zrobią to, co chcesz. Na 10+ to, czy dotrzymasz obietnicy, zależy od ciebie, później. Na 7–9 już teraz musisz dać im gwarancję danego słowa. Postacie graczy: na 10+ obie opcje, na 7–9 jedną:

- *jeśli spełnią twoją prośbę, zaznaczają doświadczenie;*
- *jeśli odmówią, działają pod presją.*

To, co zrobią później, zależy tylko od nich.

PODSTAWOWE RUCHY

PRZECZYTAJ SYTUACJĘ

Gdy ***czytasz napiętą sytuację***, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu możesz zadać MC kilka pytań. Kiedy działasz, wykorzystując odpowiedzi MC, dostajesz +1. Na 10+ zadaj 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:

- *jaki jest najlepszy sposób ucieczki, wejścia, przedostania się?*
- *który wróg jest najbardziej podatny na mój atak?*
- *który wróg stanowi największe zagrożenie?*
- *na co muszę uważać?*
- *jaka jest rzeczywista pozycja mojego wroga?*
- *kto panuje nad sytuacją?*

PRZECZYTAJ OSOBĘ

Gdy ***czytasz kogoś*** podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7–9 zatrzymaj 1. Wydaj 1 za 1, żeby zadać pytania graczowi prowadzącemu postać, z którą właśnie rozmawiasz:

- *czy twoja postać mówi prawdę?*
- *co tak naprawdę czuje twoja postać?*
- *co twoja postać zamierza zrobić?*
- *co twoja postać chce, by moja postać zrobiła?*
- *jak mogę skłonić twoją postać do _ _?*

OTWÓRZ SWÓJ MÓZG

Kiedy ***otwierasz swój mózg na działanie psychicznego wiru***, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu MC powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji i pewnie zada ci jedno lub dwa pytania. Odpowiedz na nie. Na 10+ MC da ci jakiś konkret. Na 7–9 MC da ci jedynie pewne wrażenie. Jeśli wiesz już wszystko, co trzeba, MC poinformuje cię o tym.

POMÓŻ LUB PRZESZKODŹ

Jeśli ***pomagasz*** lub ***przeszkadzasz*** komuś, kto rzuca, rzuć+Hx. W przypadku sukcesu ta osoba otrzymuje +1 (pomagasz) lub –2 (przeszkadzasz) w tym momencie. Na 7–9 wystawiasz się na niebezpieczeństwo, odwet, koszt lub ostrzał.

KONIEC SESJI

Na końcu każdej sesji wybierz postać, która zna cię lepiej niż wcześniej. Jeśli jest więcej niż jedna, wybierz dowolną z nich. Powiedz temu graczowi, żeby dodał +1 do Hx przy imieniu twojej postaci na swojej karcie. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 (i jak zawsze zaznacza doświadczenie).

DODATKOWE RUCHY

RUCHY RAN I LECZENIA

Domyślnie ruchy związane z ranami i leczeniem są w grze. MC może zdecydować o rezygnacji z nich, w zależności od sytuacji.

Poniższy ruch jest inny niż pozostałe: sukces ruchu jest niekorzystny dla gracza, a porażka jest dobra:

Gdy ***otrzymujesz rany***, rzuć+otrzymane rany (po odliczeniu pancerza, jeśli jakiś masz). Na 10+ MC może wybrać 1:

- *nie możesz działać: tracisz przytomność, jesteś w potrzasku, zdezorientowany lub panikujesz;*
- *jest gorzej, niż na to wyglądało: dostajesz dodatkową 1-ranę;*
- *wybierz 2 opcje z listy 7–9.*

Na 7–9 MC może wybrać 1:

- *tracisz grunt pod nogami;*
- *wypada ci coś z rąk;*
- *tracisz kogoś z oczu lub przerywasz to, co robisz;*
- *nie zauważasz czegoś istotnego.*

W przypadku porażki MC i tak może wybrać coś z listy 7–9. Jeśli się zdecyduje, wybiera tę opcję zamiast części obrażeń, a więc otrzymujesz –1ranę.

Gdy ***zadajesz rany postaci innego gracza***, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznacza doświadczenie.

Gdy ***leczysz rany postaci innego gracza***, dostajesz +1Hx z leczoną postacią (na twojej karcie) za każdy segment ran, który wyleczysz. Jeśli dzięki temu osiągniesz Hx+4, resetujesz ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznaczasz doświadczenie.

Kiedy kogoś ranisz, ta osoba poznaje cię lepiej. Kiedy kogoś leczysz, poznajesz lepiej tę osobę.

DORADZTWO

Domyślnie nikt nie ma dostępu do doradztwa, jednak można go uzyskać dzięki wyznawcom guru.

Gdy korzystasz z ***doradztwa*** swoich wyznawców, zapytaj ich, co według nich jest obecnie najlepszym kierunkiem działania. MC powie ci, co to jest. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, dostajesz +1 do wszystkich rzutów związanych z ich poradą. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, ale nie osiągniesz zamierzonego celu, zaznaczasz doświadczenie.

RUCHY

W Świecie Apokalipsy *jesteś* tym co *robisz*, przyjacielu.

karta ruchów

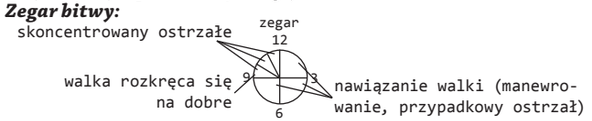
ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

OPCJONALNE RUCHY BITWY

Domyślnie opcjonalne ruchy dotyczące bitwy i zegar bitwy nie są używane. MC decyduje, czy wprowadzić je do gry.

Zegar bitwy:



Przypadkowy ostrzał oznacza 0-ran lub 1-ranę (rykoszety, ostrzeliwanie na ślepo, strzelanie z bardzo dalekiego dystansu). Skoncentrowany ostrzał oznacza, że przeciwnicy zadają pełne obrażenia, zależne od ich liczebności oraz broni.

Gdy ***osłaniasz kogoś ogniem zaporowym***, rzuć+spokój. Na 10+ ochraniasz ją lub ich przed skoncentrowanym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 jej (ich) pozycja lub obrany kierunek są niemożliwe do utrzymania, postępują zgodnie z okolicznościami. W przypadku porażki natychmiast trafiają pod skoncentrowany ostrzał (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).

Gdy ***utrzymujesz niebezpieczną pozycję lub kierunek***, rzuć+hart. Na 10+ udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 3 segmenty na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 1 segment na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem. W obu przypadkach możesz opuścić pozycję przed czasem i uniknąć skoncentrowanego ostrzału. W przypadku porażki musisz natychmiast opuścić pozycję lub zmienić kierunek, w przeciwnym razie znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).

Gdy ***padasz na glebę***, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu znajdujesz sobie w miarę bezpieczną kryjówkę na czas całej bitwy. Na 10+ nie znajdujesz się pod ostrzałem. Na 7–9 jesteś pod przypadkowym ostrzałem. W przypadku porażki musisz albo opuścić swoją pozycję, albo znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem.

Kiedy ***działasz w następstwie czyjegoś ruchu***, rzuć+Hx. Jeśli jest to postać MC, rzuć+spryt. Na 10+ MC wybiera dla ciebie jedną z poniższych opcji:
- zadajesz +1ranę;
- zdobywasz czyjąś pozycję;
- zabezpieczasz niebezpieczną pozycję lub kierunek;
- unikasz ostrzału;
- stwarzasz sobie dogodną okazję do działania i w pełni ją wykorzystujesz.

Na 7–9 stwarzasz sobie dogodną okazję do działania, ale jak dotąd nie udało ci się jej w żaden sposób wykorzystać. MC powie ci, co to za okazja. W przypadku porażki MC wybiera jedną z powyższych opcji dla wybranej przez siebie postaci niezależnej.

DODATKOWE RUCHY

RUCHY BARTERU

Domyślnie postacie mają dostęp do ruchów dotyczących barteru, ale MC może je ograniczyć.

Gdy ***dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami***, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.

Gdy ***odwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości*** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, rzuć+spryt. Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MC wybiera jedną z poniższych opcji:
- *kosztuje cię to o 1-barter więcej;*
- *podobno ktoś ma to, czego szukasz, ale musisz znaleźć kogoś, kto zna kogoś;*
- *cholera, miałam to cacko, ale już je sprzedałam facetowi o imieniu Rolfball, pogadaj z nim, może będzie chciał ci to odsprzedać;*
- *wybacz, stary, nie mam tego, ale może to cię zainteresuje?*

Gdy ***rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce***, rzuć+wydany barter (max. rzut+3). Musi to być coś, co możesz sensownie zdobyć w ten sposób. Na 10+ jest twoje bez żadnych dodatkowych zobowiązań. Na 7–9 trafia do ciebie to lub coś bardzo podobnego. W przypadku porażki to coś trafia do ciebie, ale z poważnymi dodatkowymi zobowiązaniami.

PRZEPOWIEDNIA

Domyślnie nikt nie posiada dostępu przepowiedni, jednak wyznawcy guru lub warsztat tekknika mogą taki dostęp umożliwić.

Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojego warsztatu do przepowiadania, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu wybierz 1:
- *sięgnij w głąb psychicznego wiru do kogoś lub czegoś podłączonego do niego;*
- *odizoluj kogoś lub coś od psychicznego wiru i obroń przed nim;*
- *odizoluj i zabezpiecz fragment psychicznego wiru;*
- *umieść informacje w psychicznym wirze;*
- *otwórz okno na psychiczny wir.*

Domyślnie efekt trwa tak długo, jak długo będziesz go podtrzymywać; jego zasięg będzie bardzo płytki i ograniczony do miejsca, w którym się znajdujesz, oraz będzie powodował efekty uboczne. Na 10+ wybierz 2, na 7–9 wybierz 1. Efekt:
- *utrzyma się (przez chwilę) bez konieczności aktywnego podtrzymywania;*
- *sięga daleko w głąb psychicznego wiru;*
- *ma szeroki zasięg;*
- *jest stabilny i zabezpieczony, nie powoduje efektów ubocznych.*

W przypadku porażki twoja psychiczna antena ponosi konsekwencje w pierwszej kolejności.

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

PODSTAWOWE RUCHY

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

Gdy ***działasz pod presją*** lub starasz się nie ugiąć pod naciskiem, rzuć+spokój. Na 10+ robisz to. Na 7–9 wzdrygasz się, wahasz lub ociągasz: MC może zaoferować ci gorsze wyjście, trudny kompromis lub paskudny wybór.

ZAGROŹ PRZEMOCĄ

Gdy ***grozisz komuś przemocą***, rzuć+hart. Na 10+ przeciwnik musi wybrać: wymusić atak i przyjąć cios lub ugiąć się i zrobić to, czego żądasz. Na 7–9 może wybrać zamiast tego:

- *zejść ci z drogi;*
- *znaleźć bezpieczne schronienie;*
- *dać ci coś, czego według niego chcesz;*
- *wycofać się spokojnie, ręce na widoku;*
- *powiedzieć ci to, co chcesz wiedzieć (lub to, co chcesz usłyszeć).*

PRZEJMIJ SIŁĄ

Gdy ***przejmujesz coś siłą*** lub używasz siły, by utrzymać nad czymś kontrolę, rzuć+hart. W przypadku sukcesu wybierz opcje. Na 10+ wybierz 3, na 7–9 wybierz 2:

- *zyskujesz całkowitą kontrolę;*
- *odnosisz niewielkie obrażenia;*
- *zadajesz ogromne obrażenia;*
- *wzbudzasz respekt, niepokój lub przerażenie w przeciwniku.*

UWIEDŹ LUB ZMANIPULUJ

Gdy chcesz ***kogoś uwieść lub zmanipulować***, powiedz, czego od tej osoby chcesz, i rzuć+urok. Postacie niezależne: w przypadku sukcesu poproszą cię najpierw o coś i jeśli im to obiecasz, zrobią to, co chcesz. Na 10+ to, czy dotrzymasz obietnicy, zależy od ciebie, później. Na 7–9 już teraz musisz dać im gwarancję danego słowa. Postacie graczy: na 10+ obie opcje, na 7–9 jedną:

- *jeśli spełnią twoją prośbę, zaznaczają doświadczenie;*
- *jeśli odmówią, działają pod presją.*

To, co zrobią później, zależy tylko od nich.

PODSTAWOWE RUCHY

PRZECZYTAJ SYTUACJĘ

Gdy ***czytasz napiętą sytuację***, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu możesz zadać MC kilka pytań. Kiedy działasz, wykorzystując odpowiedzi MC, dostajesz +1. Na 10+ zadaj 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:

- *jaki jest najlepszy sposób ucieczki, wejścia, przedostania się?*
- *który wróg jest najbardziej podatny na mój atak?*
- *który wróg stanowi największe zagrożenie?*
- *na co muszę uważać?*
- *jaka jest rzeczywista pozycja mojego wroga?*
- *kto panuje nad sytuacją?*

PRZECZYTAJ OSOBĘ

Gdy ***czytasz kogoś*** podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7–9 zatrzymaj 1. Wydaj 1 za 1, żeby zadać pytania graczowi prowadzącemu postać, z którą właśnie rozmawiasz:

- *czy twoja postać mówi prawdę?*
- *co tak naprawdę czuje twoja postać?*
- *co twoja postać zamierza zrobić?*
- *co twoja postać chce, by moja postać zrobiła?*
- *jak mogę skłonić twoją postać do _ _?*

OTWÓRZ SWÓJ MÓZG

Kiedy ***otwierasz swój mózg na działanie psychicznego wiru***, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu MC powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji i pewnie zada ci jedno lub dwa pytania. Odpowiedz na nie. Na 10+ MC da ci jakiś konkret. Na 7–9 MC da ci jedynie pewne wrażenie. Jeśli wiesz już wszystko, co trzeba, MC poinformuje cię o tym.

POMÓŻ LUB PRZESZKODŹ

Jeśli ***pomagasz*** lub ***przeszkadzasz*** komuś, kto rzuca, rzuć+Hx. W przypadku sukcesu ta osoba otrzymuje +1 (pomagasz) lub –2 (przeszkadzasz) w tym momencie. Na 7–9 wystawiasz się na niebezpieczeństwo, odwet, koszt lub ostrzał.

KONIEC SESJI

Na końcu każdej sesji wybierz postać, która zna cię lepiej niż wcześniej. Jeśli jest więcej niż jedna, wybierz dowolną z nich. Powiedz temu graczowi, żeby dodał +1 do Hx przy imieniu twojej postaci na swojej karcie. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 (i jak zawsze zaznacza doświadczenie).

DODATKOWE RUCHY

RUCHY RAN I LECZENIA

Domyślnie ruchy związane z ranami i leczeniem są w grze. MC może zdecydować o rezygnacji z nich, w zależności od sytuacji.

Poniższy ruch jest inny niż pozostałe: sukces ruchu jest niekorzystny dla gracza, a porażka jest dobra:

Gdy ***otrzymujesz rany***, rzuć+otrzymane rany (po odliczeniu pancerza, jeśli jakiś masz). Na 10+ MC może wybrać 1:

- *nie możesz działać: tracisz przytomność, jesteś w potrzasku, zdezorientowany lub panikujesz;*
- *jest gorzej, niż na to wyglądało: dostajesz dodatkową 1-ranę;*
- *wybierz 2 opcje z listy 7–9.*

Na 7–9 MC może wybrać 1:

- *tracisz grunt pod nogami;*
- *wypada ci coś z rąk;*
- *tracisz kogoś z oczu lub przerywasz to, co robisz;*
- *nie zauważasz czegoś istotnego.*

W przypadku porażki MC i tak może wybrać coś z listy 7–9. Jeśli się zdecyduje, wybiera tę opcję zamiast części obrażeń, a więc otrzymujesz –1ranę.

Gdy ***zadajesz rany postaci innego gracza***, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznacza doświadczenie.

Gdy ***leczysz rany postaci innego gracza***, dostajesz +1Hx z leczoną postacią (na twojej karcie) za każdy segment ran, który wyleczysz. Jeśli dzięki temu osiągniesz Hx+4, resetujesz ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznaczasz doświadczenie.

Kiedy kogoś ranisz, ta osoba poznaje cię lepiej. Kiedy kogoś leczysz, poznajesz lepiej tę osobę.

DORADZTWO

Domyślnie nikt nie ma dostępu do doradztwa, jednak można go uzyskać dzięki wyznawcom guru.

Gdy korzystasz z ***doradztwa*** swoich wyznawców, zapytaj ich, co według nich jest obecnie najlepszym kierunkiem działania. MC powie ci, co to jest. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, dostajesz +1 do wszystkich rzutów związanych z ich poradą. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, ale nie osiągniesz zamierzonego celu, zaznaczasz doświadczenie.

MISTRZ CEREMONII

PRIORYTETY

- Spraw, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy.
- Spraw, żeby życie postaci graczy nie było nudne.
- Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy.

ZAWSZE MÓW

- Czego wymagają przykazania.
- Czego wymagają zasady.
- Czego wymaga twoje przygotowanie do gry.
- Czego wymaga uczciwość.

PRZYKAZANIA

- Rzygaj apokalipsą.
- Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy.
- Wykonaj swój ruch i odwróć od niego uwagę.
- Wykonaj swój ruch, ale nigdy go nie nazywaj.
- Patrz na wszystko przez celownik.
- Nadawaj imiona, zrób z nich prawdziwych ludzi.
- Pytaj, prowokuj i buduj na odpowiedziach.
- Odpowiadaj skurwysyństwem i niespodziewanymi nagrodami.
- Bądź fanem postaci graczy.
- Myśl też o tym, co jest poza sceną.
- Czasami zrzekaj się podejmowania decyzji.

TWOJE RUCHY

- Rozdziel postacie.
- Uwięź kogoś.
- Postaw kogoś w trudnej sytuacji.
- Wymień obrażenia za obrażenia (*standardowe*).
- Zapowiedz kłopoty gdzie indziej.
- Zapowiedz zbliżające się kłopoty.
- Zadaj obrażenia (*standardowe*).
- Odbierz im rzeczy.
- Każ im zapłacić.
- Aktywuj słabości ich rzeczy.
- Powiedz im o możliwych konsekwencjach i pytaj.
- Zaoferuj okazję, za którą muszą zapłacić lub nie.
- Wykorzystaj ich ruch przeciwko nim.
- Wykonaj ruch zagrożenia (*z jednego z twoich frontów*).
- Po każdym ruchu pytaj: „co robisz?”.

JESZCZE KILKA RZECZY

- Twórz mnóstwo map.
- Odwracaj pytania i kieruj je w stronę osoby, która je zadała, lub nawet całej grupy.
- Odbiegaj czasem od tematu.
- Czasami przyspieszaj akcję, a innym razem skupiaj się na szczegółach.
- Poświęć czas wszystkim graczom i graczkom.
- Rób przerwy i nie spiesz się.

PIERWSZA SESJA

Gracze mają łatwo. Wystarczy, że uzupełnią te swoje fajne karty postaci, i praktycznie są już gotowi do gry. Twoje zadanie jest trudniejsze, na twojej głowie jest znacznie więcej rzeczy do przygotowania. Gracze mają do stworzenia tylko jedną postać, ty – cały przeklęty świat.

Bądźmy uczciwi. Musisz stworzyć cały świat, więc dostaniesz na to całą pierwszą sesję. Masz sprawić, żeby życie postaci graczy nie było nudne, dostajesz całą sesję na to, żeby je poznać.

karta MC

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

DODATKOWE ZASADY

ZAŁOŻENIA GRY

Kiedy gracze i graczki jeszcze tworzą postacie, pomiędzy kolejnymi odpowiedziami na ich pytania masz okazję określić założenia gry. Kilka rzeczy, które dobrze jest powiedzieć na wstępie, to:

- Wasze postacie nie muszą być *przyjaciółmi*, ale muszą się znać i w zasadzie powinny być sojusznikami. Podczas gry mogą stać się wrogami, ale nie powinny być wrogami na starcie.
- Wasze postacie są wyjątkowe. W Świecie Apokalipsy są inni medycy, a niektórzy z nich nazywani są nawet „aniołami”, ale *anioł* jest tylko jeden. Są inni przywódcy i watażkowie, którzy mogą być nazywani „gubernatorami”, ale ty jesteś jedynym *gubernatorem*.
- Niektórzy z was mogą sobie wybrać pancerz. 1-pancerza to może być niemal cokolwiek: kamizelka kuloodporna, skórzane wdzianko, wzmocniony gorset, co tam chcesz. 2-pancerza to już porządny pancerz. Taki jak te policyjne do kontroli tłumów. Może to być prymitywny sprzęt, jak zbroja zrobiona z części samochodowych czy coś takiego, ale naprawdę widać, że łazisz w pancerzu.
- Okej, na karcie postaci jest napisane „różności warte 3-barter”, nie? Czy jest jakiś środek wymiany, którym się posługujecie, czy może każdorazowo negocjujecie transakcje barterowe? Wuj, ty jesteś gubernatorem. Czego używacie jako waluty w twojej posiadłości? Albo: Wilson, jesteś operatorem: czy jest jakaś waluta, w której lubisz odbierać zapłatę
- Nie chcę was załatwić. Gdyby tak było, moglibyście już zacząć się zwijać. Mógłbym powiedzieć coś w stylu: „Jest trzęsienie ziemi. Wszyscy dostajecie 10-ran i umieracie. Koniec”. Nie chcę was załatwić, chcę się dowiedzieć, co się stanie z waszymi zajebistymi postaciami. Tak jak wy!

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

IMIONA

Tum Tum, Czad, Runo, White, Lala, Bill, Czupryna, Mercer, Szpila, Ik, Shan, Wyspa, Ula, Dziewczyna Joego, Dremmer, Wór, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Mysz, Psiogłowy, Hugo, Roark, Mnich, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeanette, Rum, Ostry, Mózg, Matylda, Rotschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Milion, Grom, Foster, Młyn, Dustwich, Newton, Tao, Pudło, III, Princy, East Harrow, Czajnik, Zgnilec, Ostatnia, Nic dwa razy, Trąba, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, Li, Harridan, Ryż, Do, Siusiol, Zapłon, Lico, Mnóstwo-Żarcia, Barker, Imam, Siema, Daff, Droga, Chin, Mina, Shazza, Fauna, Słońce, Chack, Ricarra, Dandys.

ZASOBY

mięso, sól, zboże, świeża żywność, podstawowe produkty żywnościowe, żywność w konserwach, mięso (nie pytaj), woda pitna, ciepła woda, schronienie, wolność, wolny czas, paliwo, ciepło, bezpieczeństwo, czas, zdrowie, lekarstwa, informacje, status, wyroby specjalne, towary luksusowe, benzyna, broń, siła robocza, wykwalifikowana siła robocza, uznanie, lojalność, krewni, strategiczne położenie, narkotyki, zwierzęta gospodarcze, żywy inwentarz, specjalistyczna wiedza, mury, przestrzeń życiowa, powierzchnia magazynowa, maszyny, koneksje, dostęp, surowce, książki.

TYPY ZAGROŻEŃ

Watażka:
łowca niewolników, królowa roju, prorok, dyktator, kolekcjoner, wilk alfa.

Groteska:
kanibal, mutant, pan bólu, nosiciel zarazy, władca umysłów, wynaturzenie.

Teren:
więzienie, lęgowisko, krematorium, miraż, labirynt, forteca.

Nieszczęście:
choroba, okoliczność, zwyczaj, urojenie, strata, bariera.

Brutale:
sfora, sybaryci, zbiry, kult, motłoch, rodzina.

PODCZAS PIERWSZEJ SESJI

- Poprowadź tę grę. Do dzieła!
- Opisuj. Rzygaj apokalipsą.
- Niech tworzenie postaci napędza twoje pomysły.
- Zasyp ich pytaniami.
- Zostaw sobie parę niewiadomych.
- Szukaj miejsc, gdzie nie mają kontroli.
- I uderz właśnie tam.
- Zachęcaj graczy, żeby wykonywali ruchy swoich postaci.
- Daj każdej postaci czas antenowy z innymi postaciami.
- Wprowadzaj nazwane, wiarygodne postacie niezależne.
- Cholera, stoczcie walkę.
- Uzupełnij kartę pierwszej sesji.

ZASTANAWIAM SIĘ ...

GŁÓD

AMBICJA

PRAGNIENIE

ZAWIŚĆ

POSTACI GRACZY

I ICH ZASOBY

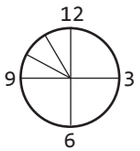
IGNORANCJA

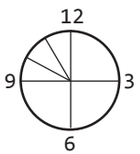
DESPERACJA

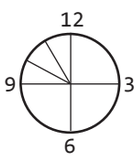
STRACH

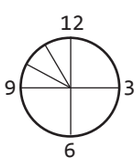
ZEPSUCIE

ZEGARY ZAGROŻEŃ









FRONTY

MC używa frontów do przygotowania gry.

Front to zestaw powiązanych ze sobą zagrożeń. Zagrożenia to ludzie, miejsca i okoliczności, które z powodu tego, gdzie są i co robią, stanowią nieuchronne zagrożenie dla postaci graczy. Zatem front to wszystkie pojedyncze zagrożenia, które wynikają z jednej niebezpiecznej sytuacji.

karta MC

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

TWORZENIE FRONTU

- Wybierz podstawowy niedobór.
- Stwórz 3 lub 4 zagrożenia.
- Zapisz cel / mroczną przyszłość.
- Zapisz 2–4 pytania jako stawki.
- Rozpisz obsadę.
- Stwórz zegary frontu.

Więcej informacji, ss. 136-150

PODSTAWOWY NIEDOBÓR

Podstawą każdego frontu jest podstawowy niedobór. Wybierz 1:

• głód	• pragnienie	• ignorancja	• strach
• zepsucie	• desperacja	• zawiść	• ambicja

ZAGROŻENIA

Zagrożenia	***Watażka***	***Groteska***
watażka	łowca niewolników	kanibal
groteska	królowa roju	mutant
teren	prorok	pan bólu
nieszczęście	dyktator	nosiciel zarazy
brutale	kolekcjoner	władca umysłów
	wilk alfa	wynaturzenie

Teren	***Nieszczęście***	***Brutale***
więzienie	choroba	sfora
lęgowisko	okoliczność	sybaryci
krematorium	zwyczaj	zbiry
miraż	urojenie	kult
labirynt	strata	motłoch
forteca	bariera	rodzina

Pełny opis wraz z impulsami, ss. 138–142

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

ZAGROŻENIE 1

NAZWA:

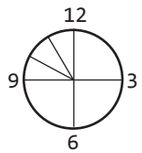
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 2

NAZWA:

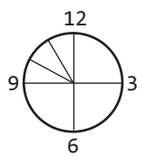
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



FRONT

NAZWA:

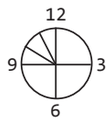
WYRAŻA:

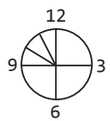
MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ / CEL:

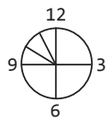
STAWKI:

OBSADA:

ZEGARY FRONTU:







ZAGROŻENIE 3

NAZWA:

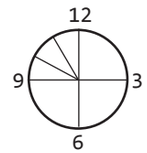
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 4

NAZWA:

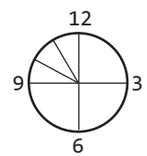
RODZAJ:

IMPULS:

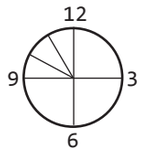
OPIS I OBSADA:

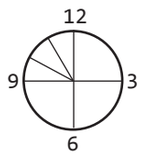
NOWY RUCH:

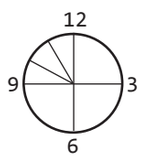
ZEGAR:

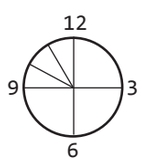


ZEGARY ZAGROŻEŃ









FRONTY

MC używa frontów do przygotowania gry.

Front to zestaw powiązanych ze sobą zagrożeń. Zagrożenia to ludzie, miejsca i okoliczności, które z powodu tego, gdzie są i co robią, stanowią nieuchronne zagrożenie dla postaci graczy. Zatem front to wszystkie pojedyncze zagrożenia, które wynikają z jednej niebezpiecznej sytuacji.

karta MC

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

TWORZENIE FRONTU

- Wybierz podstawowy niedobór.
- Stwórz 3 lub 4 zagrożenia.
- Zapisz cel / mroczną przyszłość.
- Zapisz 2–4 pytania jako stawki.
- Rozpisz obsadę.
- Stwórz zegary frontu.

Więcej informacji, ss. 136-150

PODSTAWOWY NIEDOBÓR

Podstawą każdego frontu jest podstawowy niedobór. Wybierz 1:

• głód	• pragnienie	• ignorancja	• strach
• zepsucie	• desperacja	• zawiść	• ambicja

ZAGROŻENIA

Zagrożenia	***Watażka***	***Groteska***
watażka	łowca niewolników	kanibal
groteska	królowa roju	mutant
teren	prorok	pan bólu
nieszczęście	dyktator	nosiciel zarazy
brutale	kolekcjoner	władca umysłów
	wilk alfa	wynaturzenie

Teren	***Nieszczęście***	***Brutale***
więzienie	choroba	sfora
lęgowisko	okoliczność	sybaryci
krematorium	zwyczaj	zbiry
miraż	urojenie	kult
labirynt	strata	motłoch
forteca	bariera	rodzina

Pełny opis wraz z impulsami, ss. 138–142

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

ZAGROŻENIE 1

NAZWA:

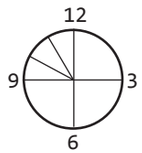
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 2

NAZWA:

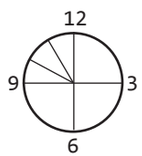
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



FRONT

NAZWA:

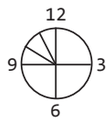
WYRAŻA:

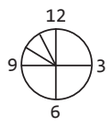
MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ / CEL:

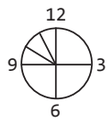
STAWKI:

OBSADA:

ZEGARY FRONTU:







ZAGROŻENIE 3

NAZWA:

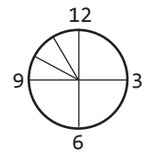
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 4

NAZWA:

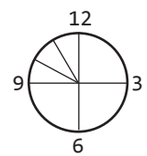
RODZAJ:

IMPULS:

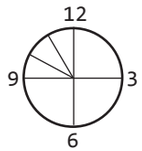
OPIS I OBSADA:

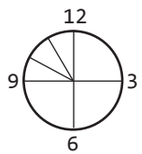
NOWY RUCH:

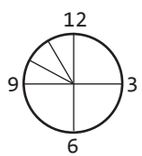
ZEGAR:

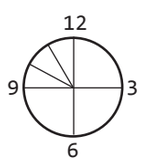


ZEGARY ZAGROŻEŃ









FRONTY

MC używa frontów do przygotowania gry.

Front to zestaw powiązanych ze sobą zagrożeń. Zagrożenia to ludzie, miejsca i okoliczności, które z powodu tego, gdzie są i co robią, stanowią nieuchronne zagrożenie dla postaci graczy. Zatem front to wszystkie pojedyncze zagrożenia, które wynikają z jednej niebezpiecznej sytuacji.

karta MC

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

TWORZENIE FRONTU

- Wybierz podstawowy niedobór.
- Stwórz 3 lub 4 zagrożenia.
- Zapisz cel / mroczną przyszłość.
- Zapisz 2–4 pytania jako stawki.
- Rozpisz obsadę.
- Stwórz zegary frontu.

Więcej informacji, ss. 136-150

PODSTAWOWY NIEDOBÓR

Podstawą każdego frontu jest podstawowy niedobór. Wybierz 1:

• głód	• pragnienie	• ignorancja	• strach
• zepsucie	• desperacja	• zawiść	• ambicja

ZAGROŻENIA

Zagrożenia	***Watażka***	***Groteska***
watażka	łowca niewolników	kanibal
groteska	królowa roju	mutant
teren	prorok	pan bólu
nieszczęście	dyktator	nosiciel zarazy
brutale	kolekcjoner	władca umysłów
	wilk alfa	wynaturzenie

Teren	***Nieszczęście***	***Brutale***
więzienie	choroba	sfora
lęgowisko	okoliczność	sybaryci
krematorium	zwyczaj	zbiry
miraż	urojenie	kult
labirynt	strata	motłoch
forteca	bariera	rodzina

Pełny opis wraz z impulsami, ss. 138–142

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

ZAGROŻENIE 1

NAZWA:

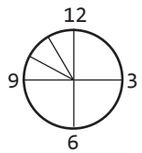
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 2

NAZWA:

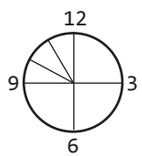
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



FRONT

NAZWA:

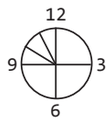
WYRAŻA:

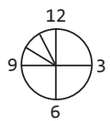
MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ / CEL:

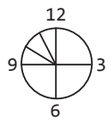
STAWKI:

OBSADA:

ZEGARY FRONTU:







ZAGROŻENIE 3

NAZWA:

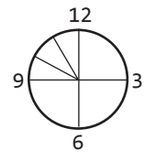
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 4

NAZWA:

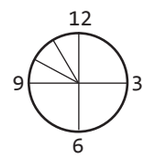
RODZAJ:

IMPULS:

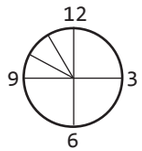
OPIS I OBSADA:

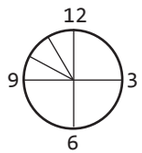
NOWY RUCH:

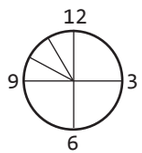
ZEGAR:

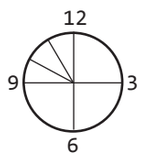


ZEGARY ZAGROŻEŃ









FRONTY

MC używa frontów do przygotowania gry.

Front to zestaw powiązanych ze sobą zagrożeń. Zagrożenia to ludzie, miejsca i okoliczności, które z powodu tego, gdzie są i co robią, stanowią nieuchronne zagrożenie dla postaci graczy. Zatem front to wszystkie pojedyncze zagrożenia, które wynikają z jednej niebezpiecznej sytuacji.

karta MC

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

TWORZENIE FRONTU

- Wybierz podstawowy niedobór.
- Stwórz 3 lub 4 zagrożenia.
- Zapisz cel / mroczną przyszłość.
- Zapisz 2–4 pytania jako stawki.
- Rozpisz obsadę.
- Stwórz zegary frontu.

Więcej informacji, ss. 136-150

PODSTAWOWY NIEDOBÓR

Podstawą każdego frontu jest podstawowy niedobór. Wybierz 1:

• głód	• pragnienie	• ignorancja	• strach
• zepsucie	• desperacja	• zawiść	• ambicja

ZAGROŻENIA

Zagrożenia	***Watażka***	***Groteska***
watażka	łowca niewolników	kanibal
groteska	królowa roju	mutant
teren	prorok	pan bólu
nieszczęście	dyktator	nosiciel zarazy
brutale	kolekcjoner	władca umysłów
	wilk alfa	wynaturzenie

Teren	***Nieszczęście***	***Brutale***
więzienie	choroba	sfora
lęgowisko	okoliczność	sybaryci
krematorium	zwyczaj	zbiry
miraż	urojenie	kult
labirynt	strata	motłoch
forteca	bariera	rodzina

Pełny opis wraz z impulsami, ss. 138–142

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

ZAGROŻENIE 1

NAZWA:

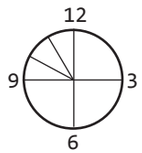
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 2

NAZWA:

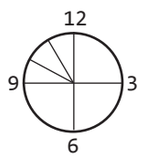
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



FRONT

NAZWA:

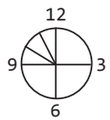
WYRAŻA:

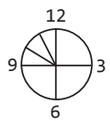
MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ / CEL:

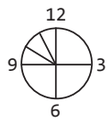
STAWKI:

OBSADA:

ZEGARY FRONTU:







ZAGROŻENIE 3

NAZWA:

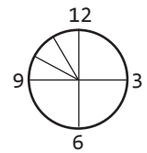
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



ZAGROŻENIE 4

NAZWA:

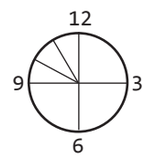
RODZAJ:

IMPULS:

OPIS I OBSADA:

NOWY RUCH:

ZEGAR:



RANY

Rany przed 6:00 z czasem leczą się same. Rany po 9:00 pogarszają się z czasem, chyba że stan zdrowia postaci zostanie ustabilizowany. Jeśli gracz zakreśli segment od 11:00 do 12:00, oznacza to, że postać jest martwa, ale wciąż może zostać przywrócona do życia. Jeszcze jedna rana i postać umiera na serio.

Zwykle gdy postać otrzymuje rany, są one równe parametrom obrażeń danej broni, ataku lub okoliczności minus wartość pancerza. Nazywa się to *standardowymi ranami*.

Kiedy zegar obrażeń postaci zostanie przestawiony za 9:00, gracz może zaznaczyć ułomność. Jeśli to zrobi, otrzymuje ułomność, a rany zatrzymują się na 9:00. Zawsze gdy postać przekroczy 9:00, może zdecydować się na wybór ułomności zamiast przyjęcia n-ran z jednego źródła.

POSTACIE NIEZALEŻNE, GANGI, POJAZDY I RANY

Gdy postacie niezależne otrzymują rany...

1-rana: powierzchowne obrażenia, ból, wstrząśnienie mózgu, strach (jeśli postać niezależna boi się bólu).
2-rany: rany, utrata przytomności, potworny ból, połamane kości, szok. Prawdpodobna śmierć, rzadziej natychmiastowa śmierć.
3-rany: 50% szans na natychmiastową śmierć. W innym przypadku rozległe rany, szok i rychły zgon.
4-rany: zwykle natychmiastowa śmierć, ale czasem biedny zmasakrowany gnojek musi w bólu czekać na śmierć.
5-ran i więcej: śmierć, zniszczenie ciała.

Gdy gang otrzymuje rany...

1-rana: kilku rannych, jeden, może dwóch poważnie, brak zabitych.
2-rany: wielu rannych, kilku poważnie, paru zabitych.
3-rany: mnóstwo rannych, wielu poważnie, kilku zabitych.
4-rany: mnóstwo poważnie rannych, wielu zabitych.
5-ran i więcej: mnóstwo zabitych, kilku ocalałych.

Jeśli przywódca jest silny i obecny podczas walki, to gang będzie trzymał się razem do otrzymania 4-ran. Jeśli przywódca jest słaby lub nieobecny, gang wytrzyma do 3-ran. Jeśli przywódca jest i słaby, i nieobecny, gang wytrzyma 1-ranę lub 2-rany. Jeśli gang nie posiada przywódcy, wytrzyma 1-ranę, ale nie więcej.

Jeśli postać gracza jest członkiem gangu, który otrzymuje rany, rany postaci będą zależały od jej roli w strukturze gangu. Jeśli jest przywódcą lub ważnym i widocznym członkiem, dostaje tyle ran, ile cały gang. Jeśli nie pełni żadnej wyróżniającej roli w gangu lub celowo chroni się przed otrzymaniem obrażeń zamiast walczyć, dostaje 1-ranę mniej.

Gdy pojazd otrzymuje rany...

1-rana: powierzchowne uszkodzenia. 0-ran może przejść na pasażerów.
2-rany: uszkodzenia. 1-rana może przejść na pasażerów.
3-rany: poważne uszkodzenia. 2-rany mogą przejść na pasażerów.
4-rany: poważna awaria. 3-rany mogą przejść na pasażerów.
5-ran i więcej: całkowite zniszczenie. Pełne rany mogą przejść na pasażerów. Pasażerowie dostają dodatkowe rany, jeśli pojazd eksploduje lub rozbije się.

MC

To właśnie ty, Mistrz Ceremonii, MG Świata Apokalipsy.

karta MC

ŚWIAT APOKALIPSY

©2k+10 D. Vincent Baker
www.gindie.pl

PODEJMOWANIE DECYZJI

Jeśli grasz, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy, musisz czasem zrezygnować z podejmowania decyzji. Kiedy pojawi się sytuacja, której nie chcesz rozstrzygać zgodnie ze swoim widzimisię, *nie rób tego*. Gra daje ci cztery podstawowe narzędzia, których możesz użyć, żeby zawiesić odpowiedzialność: możesz ***oddać to w ręce postaci niezależnych***, możesz **oddać to w ręce graczy**, możesz ***odpalić zegar*** albo ***zrobić to przedmiotem stawki***.

POSTACIE NIEZALEŻNE

Tum Tum, Czad, Runo, White, Lala, Bill, Czupryna, Mercer, Szpila, Ik, Shan, Wyspa, Ula, Dziewczyna Joego, Dremmer, Wór, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Mysz, Psiogłowy, Hugo, Roark, Mnich, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeanette, Rum, Ostry, Mózg, Matylda, Rotschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Milion, Grom, Foster, Młyn, Dustwich, Newton, Tao, Pudło, III, Princy, East Harrow, Czajnik, Zgnilec, Ostatnia, Nic dwa razy, Trąba, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, Li, Harridan, Ryż, Do, Siusiol, Zapłon, Lico, Mnóstwo-Żarcia, Barker, Imam, Siema, Daff, Droga, Chin, Mina, Shazza, Fauna, Słońce, Chack, Ricarra, Dandys.

Wykreśl imię, gdy je wybierzesz. Przebieraj również wśród niewykorzystanych imion z kart postaci.

Postacie niezależne będą bardziej ludzkie, jeśli będą działały we własnym interesie w prosty i rozsądny sposób. Są po prostu niezbyt skomplikowane. Robią, co chcą, kiedy chcą i jak chcą, a jeśli coś stanie im na drodze, cóż, starają się rozwiązać problem tu i teraz. W życiu kierują się tym, czego chcą od nich ich nosy, żołądki, ich serca, ich cipy i fiuty, flaki, ich wewnętrzne dzieci, ich wizje.

Następnie możesz stworzyć trójkąty relacji postać gracza – postać niezależna – postać gracza (dzięki temu twoje postacie niezależne będą jeszcze bardziej ludzkie), co sprawi, że ich nieskomplikowane motywacje dotyczyć będą każdej postaci graczy z osobna, a nie jako grupy. Niech każda z postaci graczy pozna ich z innej strony.

MISTRZ CEREMONII

FIELDS ADDED BY KOSMITPACZY.PL 2015

MISTRZ CEREMONII

PRIORYTETY

- Spraw, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy.
- Spraw, żeby życie postaci graczy nie było nudne.
- Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy.

ZAWSZE MÓW

- Czego wymagają przykazania.
- Czego wymagają zasady.
- Czego wymaga twoje przygotowanie do gry.
- Czego wymaga uczciwość.

PRZYKAZANIA

- Rzygaj apokalipsą.
- Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy.
- Wykonaj swój ruch i odwróć od niego uwagę.
- Wykonaj swój ruch, ale nigdy go nie nazywaj.
- Patrz na wszystko przez celownik.
- Nadawaj imiona, zrób z nich prawdziwych ludzi.
- Pytaj, prowokuj i buduj na odpowiedziach.
- Odpowiadaj skurwysyństwem i niespodziewanymi nagrodami.
- Bądź fanem postaci graczy.
- Myśl też o tym, co jest poza sceną.
- Czasami zrzekaj się podejmowania decyzji.

TWOJE RUCHY

- Rozdziel postacie.
- Uwięź kogoś.
- Postaw kogoś w trudnej sytuacji.
- Wymień obrażenia za obrażenia (*standardowe*).
- Zapowiedz kłopoty gdzie indziej.
- Zapowiedz zbliżające się kłopoty.
- Zadaj obrażenia (*standardowe*).
- Odbierz im rzeczy.
- Każ im zapłacić.
- Aktywuj słabości ich rzeczy.
- Powiedz im o możliwych konsekwencjach i pytaj.
- Zaoferuj okazję, za którą muszą zapłacić lub nie.
- Wykorzystaj ich ruch przeciwko nim.
- Wykonaj ruch zagrożenia (*z jednego z twoich frontów*).
- Po każdym ruchu pytaj: „co robisz?”.

JESZCZE KILKA RZECZY

- Twórz mnóstwo map.
- Odwracaj pytania i kieruj je w stronę osoby, która je zadała, lub nawet całej grupy.
- Odbiegaj czasem od tematu.
- Czasami przyspieszaj akcję, a innym razem skupiaj się na szczegółach.
- Poświęć czas wszystkim graczom i graczkom.
- Rób przerwy i nie spiesz się.

RUCHY ZAGROŻEŃ

Ruchy MC dla watażki:

- oskrzydlić, osaczyć, otoczyć kogoś
- zaatakować kogoś nagle, bezpośrednio i bardzo mocno
- zaatakować kogoś ostrożnie, zachowując rezerwy w odwodzie
- przejąć coś lub kogoś, żeby wywrzeć nacisk lub zdobyć informacje
- dać pokaz siły
- dać pokaz dyscypliny
- zaproponować negocjacje. Zażądać ustępstw lub posłuszeństwa
- przejąć terytorium: wstąpić na nie, zablokować je, zaatakować je
- przekupić cudzych sojuszników
- ostrożnie przeanalizować sytuację i uderzyć w słabe punkty

Ruchy MC dla groteski:

- ukaż prawdziwą naturę świata, w którym żyje
- pokaż, co kryje się w jej sercu
- zaatakuj od tyłu lub z ukrycia
- zaatakuj kogoś bezpośrednio, bez ostrzeżenia ani groźby
- obraź, znieważ, sprowokuj lub uraź kogoś
- zaproponuj coś komuś albo zrób coś dla kogoś – ale z dodatkowymi zobowiązaniami
- postaw groteskę na czyjejś drodze, uczyń ją częścią czyjegoś dnia lub życia
- zagroź komuś pośrednio lub wprost
- ukradnij coś
- złap i uwięź kogoś
- zniszcz coś, zbrukaj, doprowadź do zepsucia, zbezcześć, zdeprawuj, zanieczyść to

Ruchy MC dla terenu:

- ujawnij coś, co było ukryte
- spraw, by wszyscy coś dostrzegli
- ukryj coś
- zablokuj drogę
- otwórz drogę
- zapewnij inną drogę
- przesuń, przemieść, zmień
- zaoferuj przewodnika
- wprowadź strażnika
- wyrzygaj coś
- zabierz coś: zgubiło się, zużyło, zniszczyło

Ruchy MC dla nieszczęść:

- ktoś zaniedbuje obowiązki i zobowiązania
- ktoś wpada we wściekłość
- ktoś podejmuje autodestrukcyjne, bezowocne lub beznadziejne działanie
- ktoś przychodzi, szukając pomocy
- ktoś przychodzi, szukając pocieszenia
- ktoś wycofuje się i szuka odosobnienia
- ktoś ogłasza, że nieszczęście jest sprawiedliwą karą
- ktoś ogłasza, że nieszczęście jest w rzeczywistości błogosławieństwem
- ktoś odmawia przystosowania się do nowych okoliczności lub nie udaje mu się to
- ktoś zabiera ze sobą przyjaciół lub bliskich

Ruchy MC dla brutali

- wybuchnąć nieskoordynowaną, nieukierunkowaną przemocą
- wykonać skoordynowany atak z jasno określonym celem
- opowiadać historie (prawda, kłamstwa, alegorie, kazania)
- domagać się względów lub pobłażliwego traktowania
- sztywno podążać za autorytetem lub całkowicie mu się przeciwstawiać
- uparcie kierować się rozumem lub całkowicie go odrzucać
- dać pokaz solidarności i siły
- poprosić o pomoc albo o współpracę

PODSTAWOWE I DODATKOWE RUCHY

PODSTAWOWE RUCHY

Gdy ***robisz coś pod presją*** lub starasz się nie ugiąć pod naciskiem, rzuć+spokój.

Gdy ***grozisz komuś przemocą***, rzuć+hart.

Gdy ***przejmujesz coś siłą*** lub używasz siły, by utrzymać nad czymś kontrolę, rzuć+hart.

Gdy chcesz ***kogoś uwieść lub zmanipulować***, powiedz, czego od tej osoby chcesz, i rzuć+urok.

Gdy ***czytasz napiętą sytuację***, rzuć+spryt.

Gdy ***czytasz kogoś*** podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt.

Kiedy ***otwierasz swój mózg*** na działanie psychicznego wiru, rzuć+dziw.

Jeśli ***pomagasz*** lub ***przeszkadzasz komuś***, kto rzuca, rzuć+Hx.

Na końcu każdej sesji wybierz postać, która zna cię lepiej niż wcześniej.

DODATKOWE RUCHY

Ruchy ran i leczenia:

Gdy ***otrzymujesz rany***, rzuć+otrzymane rany.

Gdy ***zadajesz rany postaci innego gracza***, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz.

Gdy ***leczysz rany postaci innego gracza***, dostajesz +1Hx z leczoną postacią (na twojej karcie) za każdy segment ran, który wyleczysz.

Ruchy barteru:

Gdy ***dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami***, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.

Gdy ***odwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości*** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, rzuć+spryt.

Gdy ***rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce***, rzuć+wydany barter (max. rzut+3).

Przepowiednia i doradztwo:

Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojego warsztatu do ***przepowiadania***, rzuć+dziw.

Gdy korzystasz z ***doradztwa*** swoich wyznawców, zapytaj ich, co według nich jest obecnie najlepszym kierunkiem działania. MC powie ci, co to jest.

Opcjonalne ruchy bitwy:

Gdy ***osłaniasz kogoś ogniem zaporowym***, rzuć+spokój.

Gdy ***utrzymujesz niebezpieczną pozycję lub kierunek***, rzuć+hart.

Gdy ***padasz na glebę***, rzuć+spryt.

Kiedy ***działasz w następstwie czyjegoś ruchu***, rzuć+Hx.