

Sztuczne Kończyny

ulepszenia

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

Pochodzenie

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

Sprzęt

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

Wytrzymałość

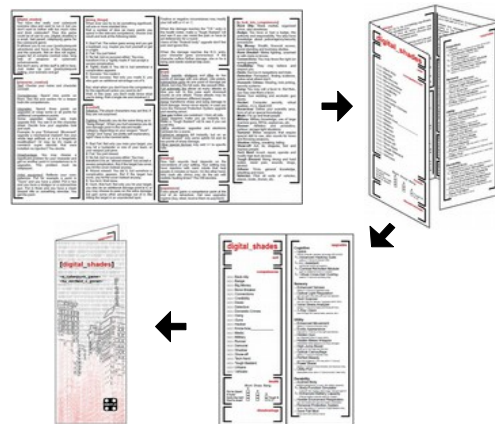
- Pancierz Wspomagany
(+1 Łamanie Kości, pancierz, zasobnik pary starcza na godz.)
- Dłuższe Działanie
(zasobnik pozwala na 2 godz pracy)
- Armata
(zamontowane działo na pancerzu)
- Zasobnik Tlenu
(możesz oddychać w trującym gazie i pod wodą)
- Pancierz ze smoczej skóry
(pancerz)

[o_karcie]

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

[jak_wydrukować_i_złożyć]

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



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

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



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

SIMPLE PIRACI PARY



karta_postaci

ja

kompetencje

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

zdrowie

Uderzenia Cięcia Pociski

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

wada

[o postaciach]

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

Wyzwaniami są rozgrywki między potęgami bitwy morskie i szalone ekspedycje.

[tworzenie postaci]

Ja: Wymyśl imię postaci i jej koncepcję.

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

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

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

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

[wykonywanie akcji]

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

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

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

[walka]

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

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

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

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

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

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

[zabawki]

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

[leczenie]

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

[doświadczenie]

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

[spojrzenie_na_kompetencje]

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