

Automatyka

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

Konstrukcja

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

Użyteczne

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

Uzbrojenie

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

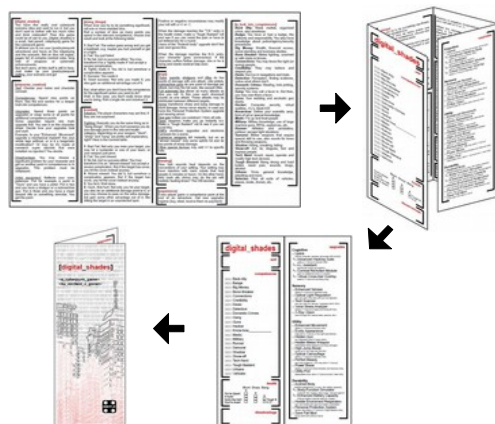
ulepszenia

[o_karcie]

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

[jak_wydrukować_i_złożyć]

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



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

Wersja: 1.0

Autorzy: Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk 2016

Autor mechaniki SIMPLE: Michael C. Goran 2015

Wykorzystano tłumaczenie SIMPLE autorstwa Jakuba Nowosada

Grafika Statku to część obrazu będące w domenie publicznej

„Second Battle of the Virginia Capes” autor V. Zweg rok 1962



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

SIMPLE PIRACI PARY



karta_statku

nazwa

bandera

galion

atrybuty

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

Uszkodzenia (kary na atrybuty)

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

T.W

[o_karcie]

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

[o_statkach]

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

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

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

[tworzenie_statku]

Nazwa: Wymyśl nazwę i galion

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

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

[testy_atrybutów]

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

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

[walki_morskie]

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

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

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

Salwy podlegają zasadom **walki**.

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

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

[uszkodzenia]

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

Taran zadaje dwa różne losowe obrażenia.

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

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

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

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

[atrybuty]

Prędkość: szybkość poruszania się , korzystanie z wiatru.

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

Salwa Burtowa: jakość i siła dział burtowych.

Moc: siła wyporności i parcia całej jednostki

Wytrzymałość: odporność na zniszczenia kadłubu.

Kontrakty: ilość zleceń dla jednostki

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

Ładowność: możliwości magazynowe