

MUTY MAJO SPLUWY?

Dobra, moja widzi nowe mordy w gang. To było tak, słuchają. Starożytni walczyli se w wielkiej wojnie i one robiły wiele spluwy i jeszcze wiele pociski. Jeden dzień odpaliły Wielkaspluwa i cała pieprzona świata się zmieniła, a wszystko co zostało to ta wielka spluw. Dobre, że tak, bo my mieć wiele zmutkowanych robali do ubicia.

1. Jaka twoja mutacja? Rzuć 1k6:

1. Szósty zmysł +1 do inicjatywy i zaskoczenia
2. Łuska +1 RO, -1 Ruch, kumuluje się z pancerzem
3. Kocie oczy, możesz widzieć w ciemności
4. Koordynacja, +1 do trafienia ze spluwy
5. Większy +1 Punkt życia / poziom
6. Czerwona skóra +1 Ruch (max 13).

2. Jak twoja robota? Wybierz profesję:

Ziom - Dodaj 1+1/2 Poziomu do obrażeń broni.

Dok - Poświęcając akcję możesz wyleczyć k6+Poziom PŻ. Dodajesz Poziom podczas testów przeżycia.

Złomas - +4 do testów naprawy, przerabianie spluw.

3 Co tam targasz? Wylosuj dwie spluwy

4 Masz pancerza? Wylosuj jeden pancerz

5 Masz pociski, dobrze. Zaczynasz grę mając 100 pocisków.

6 Jak się ruszasz? - Ruch(R)=12-modyfikator pancerza

7. Pamiętaj odskoczyć - Klasa Pancerza (KC) = 10+R

8 Jak twardy ty? - Rzuć 1k6+2 punkty życia (PŻ) na poziom (lub KŻ dla przeciwników), przerzuc na początku każdej walki

II Walka

1. Zasadzka! Rzuć k6 dla strony która wpadła w zasadzkę, 1-2 oznacza, że są zaskoczeni i tracą swoją pierwszą akcję.

2. Inicjatywa: Rzuć k20+R, Postać z najwyższym wynikiem działa pierwsza, następne w kolejności.

3. Rzut na atak: Aby trafić rzuć k20+poziom/kostka+Celność+dowolny inny pasujący modyfikator≥KP. Jeżeli wynik rzutu na atak przekroczy KP o 10 lub więcej oznacza to trafienie krytyczne, zmniejszające RO celu o 1. Jeżeli na kostce wypadnie 1 spluwa się zaczyna i musi być zreperowana przed ponownym użyciem. Postać może wykonać tyle ataków ile wynosi Szybkostrzelność jego broni.

4. Rzut na obrażenia: Rzuć k6 za każdy punkt obrażeń broni (stwory używają swoich Kostek). Dodaj takie same wyniki. Najwyższa suma to liczba obrażeń, które, po odjęciu Redukcji Obrażeń (RO) pancerza, zmniejszają PŻ celu. Istoty zredukowane do 0 lub mniej PŻ są martwe. BG i waźni BN - nieprzytomni.

5 Pociski: abstrakcyjny miernik wszystkich naboju, magazynków, baterii energetycznych czy rakiet używanych w spluwach. Spluwy zużywają 1 pocisk na punkt obrażeń podczas każdego ataku. Pociski są również podstawową walutą na pustkowiach. Przeszukując BNA można znaleźć PŻk6 pocisków.

6. Ogień ciągły - gdy cel zostanie zabity, pozostałe obrażenia mogą być zadane następnemu najbliższemu celowi, o ile po drodze nie ma sojuszników.

7 Bronie wybuchowe: Mają efekt o promieniu 1,5m (5 stóp) na punkt obrażeń. Cele w tym zasięgu muszą wykonać test akcji, aby uniknąć obrażeń.

8. Odpoczynek i rekonwalescencja: Punkty Życia w pełni regenerują się po każdej walce (także w przypadku redukcji do 0). Mutanci, mający ujemną wartość PŻ, wymagają testu przetrwania do przeżycia (od testu odejmij ilość PŻ poniżej zera). W przypadku pomocy doka, dodaj jego poziom do rzutu.

III Życie na Pustkowiach

1. Akcje: skradanie, wspinanie, ukrywanie, pływanie, unikanie eksplozji itd. Rzuć k20+R+Poziom/Kostka≥20.

2. Kombinowanie: wszystkie działania niefizyczne jak naprawianie sprzętu. Rzuć k20+Poziom≥20. Złomasz dodają 4 do testów naprawy.

3. Przetrwanie: trucizny, promieniowanie, strach, itd. Rzuć k20+Poziom≥10. MG może dodać odpowiednie modyfikatory. Wyrzucenie „1” zawsze oznacza porażkę.

4. Zagrożenia: Zagrożenia powodują kostkę obrażeń na poziom „lochu” na którym się znajdują. W przypadku wielu zagrożeń udany test akcji lub przetrwania pozwala uniknąć obrażeń lub je zredukować.

5. Stwory: Wszelkiego rodzaju wielkie brzydkie robale, często jadowite:

Mały robal: KŻ:1 R:12 KP:22 RO:0 At:1 paraliż

Średni robal: KŻ:2 R:10 KP:20 RO:2 At:1 lepka sieć

Wielki robal: KŻ:4 R:8 KP:18 RO:4 At:1, trucizna

Cholernie wielki robal: KŻ:8 R:6 KP:16 RO:6 At:2, kwasowa chmura

IV Co cię nie zabije...

BG rozpoczynają grę na pierwszym poziomie i potrzebują 2000PD razy obecny poziom do awansu na kolejny poziom. Pokonani przeciwnicy dają 100PD za każdą Kostkę. Zdobyty łup daje 1PD za pocisk. Wszystkie zdobyte PD są dzielone pomiędzy cały gang.

V Sprzęt

1. Losowe spluwy. Wylosuj zgodnie z poniższym:

Obrażenia: 2k6-2, w przypadku 0 rzuć jeszcze raz.

Celność: rzuć 2k6, weź mniejszy wynik i odejmij 1.

Szybkostrzelność (SS): Rzuć k6: 1-3 - 1, 4-5 - 2,

6 - 3. **Bajery:** Rzuć k6: 1-4 brak, 5- ogień ciągły,

6 - broń wybuchowa. **Wartość:** dodaj obrażenia, celność i SS sumę pomnóż przez 20 aby uzyskać wartość

w pociskach. Podwój, gdy broń posiada jakiś bajer.

Handlarze złomasów kupią ją za ¼ - ½ tej wartości.

2 Losowy pancerz. Rzuć 2k6-2, w przypadku zera prze-

rzuć. Każdy punkt daje 1 punkt Redukcji Obrażeń (RO)

i obniża Ruch o 1. Teraz rzuć 2k6 aby określić bajery:

2-9 - nic, 10-11 - Wspomaganie (zmniejsza karę do

ruchu o ½ zaokrąglając w dół), 12 - Pole Energetyczne

(brak kary do Ruchu, łączy się z innymi pancerzami.

Przy trafieniu krytycznym ulega uszkodzeniu, wymaga-

jąc naprawy) **Wartość** w pociskach to 50 na punkt x 5

dla Wspomagania lub x10 dla Pola Energetycznego.

3 Inny sprzęt. Kilka przykładów sprzętu innego rodzaju:

1 Stimpak - przywraca 2k6 PŻ, wartość - 100 pocisków

2 Maski gazowe - chroni przed gazem - 100 pocisków

3 Skaner - wykrywa toksyny/promieniowanie w ziemi/wodzie/powietrzu - 200 pocisków

4 Narzędzia - +2 do testów naprawy - 300 pocisków

5 Antyczna lina - 15 metrów, nośność 1 tona - 300 pocisków

6 Światła - Latarka o zasięgu 10 metrów, nigdy się nie wyczerpuje - 100 pocisków

4 naprawianie sprzętu: Zdobyte spluwy i pancerze są uszkodzone i wymagana jest ich naprawa. Jeżeli podczas rzutu wypadnie „1” rzecz jest trwale uszkodzona

(znaczy się bezwartościowa). Każda postać może próbować naprawić konkretną rzecz tylko raz na poziom.

5 Złomasz i spluwy: Złomasz uwielbiają w wolnym czasie majstrować przy broni. Udany test naprawy sprawnej broni pozwala na powtórny rzut na wybrany przez złomasz atrybut spluwy. W przypadku nieudanego testu spluwa ulega uszkodzeniu, a przy wyrzuceniu „1” jest trwale uszkodzona.

„Muty majo spluwy?” to fanowskie tłumaczenie gierki „Mutant Got Gunz?”, której autorem jest Ed Green opartej na „Searchers of the Unknown”, której autorem jest Nicolas Dessaux. Ramka: Fladson/sxc.hu. Tłumaczenie to zostało wyklinałe z okazji Dnia Darmowych Gier Fabularnych. Oryginały jak i inne wariacje znajdziecie na stronie: <http://blog.retroroleplaying.com/2010/03/searchers-of-unknown-one-page-rpg-many.html>, ja natomiast produkuje się pod adresem <http://sil.polter.pl/> „Mutant Got Gunz?” written by Ed Green. Inspired by Nicolas Dessaux's original "Searchers of the Unknown" and Simon J. Bull's "SotU Refired v3." "Dungeons & Dragons" is a Registered Trademark of Wizards of the Coast. No challenge or claim to this trademark is intended or implied. This is not-for-profit fan-work and is believed to reside within Fair Use.