

GLADIATOR² DEMO

NIE ZAWSZE WCHODZI DWÓCH,
NIE ZAWSZE KTOŚ WYCHODZI

mark6 



ORBITAL
NEUROSHIMA.PL



GLADIATOR² DEMO

**nie zawsze wchodzi dwóch,
nie zawsze ktoś wychodzi**

wersja 0.1demo

autor: Marek Szumny alias Mar_cus

Gladiator² powstaje na podstawie fanowskiej konwersji mechaniki (Gladiator 1.5 v1.2) oficjalnego dodatku (Gladiator) do gry fabularnej Neuroshima wydanej przez Wydawnictwo Portal.



Znaczące zmiany w Gladiatorze² wersji 0.1demo:

- nowe cechy z pochodzenia i z profesji
- dopisanie oficjalnych cech, które nie zmieniły się mechanicznie
- nowe sztuczki
- dopisanie oficjalnych sztuczek, które nie zmieniły się mechanicznie
- zmiana zasady losowania pamiątek z reputacji
- dodanie tarcz i szybkiej metody tworzenia pancerzy
- dodanie zasady dystansu

Znaczące zmiany w Gladiatorze 1.5 wersji v1.2:

- cecha Macho: zmiana działania
- choroba Mozaika: dopisano działanie
- reputacja: zmiana działania
- sztuczka Płatnerz: zmiana wymagań
- sztuczka Proszkiem w oczy!: zmiana wymagań i działania
- sztuczka Wiedziałem, że to zrobisz: zmiana działania
- sztuczka Zbrojmistrz: poprawione na zasady 1.5
- sztuczka Zorro: dopisane działanie

Znaczące zmiany w Gladiatorze 1.5 wersji v1.1 (dzięki komentarzom Szuberta i Topora):

- broń kulka: ma Punkty Przebicia tylko wtedy, gdy jest pokryta kołcami
- broń kulka: zranienie siebie tylko po wyrzuceniu 20
- broń kulka, zasada miażdżenia: dla ran Ciężkich Wytrzymałość spada o 2, dla Krytycznych o 4
- cecha Worek Treningowy: jak w Gladiatorze

Szybka legenda

Bez znacząca – rzecz bez zmian w stosunku do Gladiatora

! – poprawa z edycji 1.0 na edycję 1.5

+ – materiał dodatkowy (nie było go w Gladiatorze)

» – zmienione względem edycji 1.0

Dwa słowa od autora

Masz przed sobą wersję demo fanowskiego dodatku Gladiator², pomysł którego powstał dość dawno temu, jednakże z różnych powodów prace zostały wstrzymane. Jak łatwo wnioskować ze słowa „demo”, nie jest to wersja ostateczna, a jedynie kawałek całości. Puszczam go w sieć, ponieważ, jak się okazało, ludzie jednak korzystają z konwersji mechaniki Gladiatora na 1.5, a pliku tego na próżno można szukać w zasobach internetowych. Gladiator² w zamierzeniu miał zawierać także informacje z oficjalnego dodatku, więc czemu nie puścić w net wersji roboczej? Lepsze to niż marnowanie się materiału na dysku. Zapraszam zatem do przeglądania wersji 0.1demo, w której znalazło się kilka nowych rzeczy w stosunku do Gladiatora 1.5. Miłego czytania!





CECHY Z POCHODZENIA

! Człowiek pustyni: Bez strachu

Przed walką nigdy nie wykonujesz testu „Najpierw spójrz mi w oczy” – automatycznie go zdajesz.

+ Człowiek z... nie twój zasrany interes: Obserwator

Po rozdaniu wszystkich punktów na umiejętności, o 1 punkt rośnie ci Bijatyka i Broń ręczna oraz wybrane z: Rzucanie, Bumerang, Proca, Kusza lub Łuk.

» Detroit: Macho

W teście „Najpierw spójrz mi w oczy” możesz przerzucić jedną swoją kość oraz jedną kość przeciwnika.

+ Europejczyk: Gladiator Starego Świata

Wybierasz normalnie państwo swojego pochodzenia, ale nie dostajesz z niego Cechy.

Przeciwnik otrzymuje karę +30% do swoich testów walki.

! Federacja Appalachów: Ty zacznij, ja skończę

Na starcie walki lub pod koniec tury możesz oddać przeciwnikowi Inicjatywę, dzięki czemu w następnej turze testy ataku i obrony będą o stopień łatwiejsze.

! Hegemonia: Nokaut

Podczas walki wręcz cios w głowę przeciwnika zadawany jest po wyrzuceniu 1, 2 lub 3 (4-5 dla prawej ręki, 6-7 dla lewej, tułów od 8). Pamiętaj, tylko w walce wręcz!

+ Hibernatus: Dziecko filmów walki

Jeżeli przeciwnik wykorzystał Manewr lub Sztuczkę, które trzeba zadeklarować przed rzutem 3k20, możesz zmienić swój Manewr już po jego rzucie, ale jeszcze przed swoim.

+ Karaiby: Abordaż!

W walce wręcz z wieloma przeciwnikami dostajesz dodatkowe kości – taką ilość, ile razem jest wrogów. Można je do woli rozdysponować między przeciwników, ale nie więcej niż 3 na jednego. Należy jednak pamiętać, że każdy z nich otrzymuje normalnie swoje 3k20 na obronę.

! Miami: Spadaj krokodylu

Po każdym zadanym ciosie za jeden sukces przez przeciwnika możesz rzucić k20. Jeżeli wypadło 1 – automatycznie udaje ci się obronić przed celnym uderzeniem i odrzucasz najwyższą kość ze swoich 3k20. Reguła ta działa tylko podczas walki z jednym przeciwnikiem, do pozostałych masz dalej zwykłe darmowe kości obrony.

! Missisipi: Nic mi nie jest

Wszelkie utrudnienia wynikające z ran otrzymujesz dopiero po sześciu segmentach.

Nowy Jork: Zdolny uczeń

Jeżeli któryś z członków twojej drużyny ma jakąś umiejętność ze Specjalizacji Wojownika na poziomie 4 i wyżej, to możesz podnosić wartość tej umiejętności za połowę ceny w PD aż do poziomu 4.

! Posterunek: Pancernik

Otrzymujesz połowę utrudnień wynikających z noszonych pancerzy. Ale wcześniej odejmij liczby wg ramki ze strony 200 Podstawki 1.5.

+ Saint Louis: Bestia

Aby wejść w tryb Berserkera wystarczy zdać Problematiczny test Morale (zamiast standardowego Bardzo Trudnego).

Salt Lake City: Nic już mnie nie zdziwi

Raz w ciągu walki w dowolnym momencie do końca walki potyczki możesz „wyłączyć” jedną ze sztuczek przeciwnika. Gdy ten jakiegś użyje, po prostu mu przerywasz – i trik już nie zadziała do końca walki.

+ Sharrash: Waleczna empatia

W pierwszej turze dostajesz premię -10% do testów ataku i obrony. W każdej kolejnej turze wartość ta rośnie o kolejne -10% za każde kolejne 4 punkty Sprytu ponad wartość 4. Tylko do końca tej jednej walki!

Teksas: Worek treningowy

Dopiero cztery Rany Lekkie zamieniają się w jedną Ranę Ciężką.

+ Typhoon Village: Głowa nie od parady

MG musi wyjawić wartość Zręczności przeciwnika - każdy twój punkt Sprytu ponad tę wartość jest dodawany do umiejętności Bijatyka lub Broń ręczna.

! Vegas: Vabank

Raz na turę walki wręcz zamiast nieudanego ciosu możesz zdecydować się na szaleńczy atak. Rzucasz k20 i po wypadnięciu 1-10 trafiasz przeciwnika (rana jak za 1 sukces). Tego ciosu nie możesz łączyć z pozostałymi dwoma segmentami lub z innymi Cechami i Sztuczkami. Po prostu zwykłe 50% szans.





CECHY Z PROFESJI

467 blizn

Każdy punkt reputacji zdobyty podczas walki jest liczony podwójnie.

+ Kij ma dwa końce

Kary wynikające z używania broni w dystansie są o połowę mniejsze.

! Klatka jest najlepsza

Podczas walki w zwarciu, tłoku lub ciasnym pomieszczeniu dostajesz tylko połowę utrudnienia wynikającego z ramki na stronie 195 Podstawki 1.5.

Oprócz tego otrzymujesz premię -20% do testów walki i nie tracisz bonusu do obrony daną broni.

+ Przytulanka

Testy walki są łatwiejsze o -20%, gdy przeciwnik jest w dystansie Bardzo bliskim (2), a aż o -40%, jeżeli dystans jest Kontaktowy (1).

+ Replay

W każdej walce można przerzucić jedną kość z wynikiem 20.

SZTUCZKI

Atomowe uderzenie

!>> Wymagania: Budowa 16+, Broń ręczna 6+ lub Bijatyka 6+

! Działanie: Akcja za 3 sukcesy. Jeśli przeciwnik się nie obroni przed ciosem, a w tej turze ma dodatkowe utrudnienie +30%, dostaje Krytyczną Ranę i pada na glebę. Osobno do wykupienia dla obu umiejętności.

Counterstrike

» Wymagania: Zręczność 14+, Broń ręczna 3+ lub Bijatyka 3+

!>> Działanie: Raz w trakcie walki możesz zamienić udaną obronę na cios zwrotny i w ten sposób przejąć Inicjatywę. Siła zadanego ciosu zależy od ilości sukcesów. Należy wykupić osobno dla walki wręcz i walki bronią.

Człowiek z żelaza

» Wymagania: Budowa 12+, Odporność na ból 2+

Działanie: Utrudnienia wynikające z ran są mniejsze o -10%.

! Dwuręczność

(„Walka dwiema broniąmi”: Neuroshima 1.5, str. 110)

+ Nie straconego

Wymagania: Zręczność 16+, Morale 2+

Działanie: Każdy sukces w obronie niweluje jeden sukces przeciwnika w ataku, zmniejszając siłę ciosu o stopień. Jeżeli przeciwnik wykorzystywał sztuczkę i po obniżeniu przestaje ona działać, sukcesy zamieniają się w zwykły cios.

Oburęczność

!>> Wymagania: Zręczność 14+, Broń ręczna 4+

Działanie: Nie otrzymuje się obrażeń od trzymania broni w niewyćwiczonej ręce.

Okrzyk bojowy

» Wymagania: Charakter 14+

» Działanie: W teście „Najpierw spójrz mi w oczy” kość z najwyższą wartością zamienia się w sukces.

Płatnerz

» Wymagania: Spryt 14+, Zręczność 12+

Działanie: Zdając Trudny test Sprytu jesteś w stanie wykonać nietypowy pancerz z dostępnych sobie części. Wygląd, zasady działania oraz pozostałe szczegóły określa MG.

Proszkiem w oczy!

» Wymagania: Spryt 14+

» Działanie: Po poświęceniu jednego udanego segmentu przeciwnik w całej kolejnej turze otrzyma +30% do wszystkich testów. Jeżeli nie chcesz, aby ktoś zobaczył ten brudny trik, dodatkowo trzeba zdać Bardzo trudny test Sprytu.

Salto

!>> Wymagania: Zręczność 14+

!>> Działanie: Pod koniec tury można po prostu wycofać się z walki i jeszcze raz rozpatrzyć Inicjatywę, tak jak na początku starcia. Nie podziała to dwa razy na tego samego przeciwnika.

+ Speedy Gonzales

Wymagania: Zręczność 14+, Kondycja 2+

Działanie: Decyzję należy podjąć na początku tury przed rzutem 3k20. Podczas tej tury nie można przejąć Inicjatywy, ale każda kość sukcesu dodaje przeciwnikowi +5% ze zmęczenia.

+ Strach ma wielkie oczy

Wymagania: Charakter 14+, Morale 4+

Działanie: Wykupuje się osobno dla maszyn i mutantów - podczas pierwszego spotkania z nowym rodzajem postać nie musi wykonywać testu Morale (Lęk lub Strach).

! Szarża

(Manewr „Szarża”: Neuroshima 1.5, str. 193)

Szczęśliwy los

!>> Wymagania: Spryt 12+

Działanie: Raz w ciągu walki możesz przerzucić kość.





Wiedziałem, że to zrobisz

» **Wymagania:** Postrzeganie emocji 5+
» **Działanie:** Po zdaniu Trudnego testu Postrzegania emocji przed walką, obrona w samej walce jest łatwiejsza o -20%.

Wyczulenie

» **Wymagania:** Spryt 12+, Broń ręczna 4+
Działanie: Przeciwnik w walce otrzymuje +10% utrudnienia.

Zbrojmistrz

!» **Wymagania:** Spryt 14+, Zręczność 12+, Broń ręczna 4+
Działanie: Zdając Trudny test Broni ręcznej jesteś w stanie wykonać nietypową broń z dostępnych sobie części. Wygląd, zasady działania oraz pozostałe szczegóły określa MG.

Zorro

!» **Wymagania:** Broń ręczna 4+
» **Działanie:** W trakcie walki działa ułatwienie -10%.

CHOROBY ZAWODOWE

Zaćmienie

Działanie: Za każdym razem, gdy podczas testów na którejś kości wypadnie 20, test jest automatycznie oblany. W czasie walki dwie pozostałe kości zamieniają się w porażki na czas trwania tury.
Lekarstwo: Brak.

Zmora

Działanie: Choroba pojawia się za każdym razem po zakończeniu każdej walki.
» **Lekarstwo:** Tabletki „Keep Smiling” (6 za 1 gambel, dostępność 10%). Można też użyć ogólnych leków antydepresyjnych, na przykład: Elavir, Levate, Doxepin, Aponal czy Lerivon (1 gambel za dawkę, dostępność 10%).
! Pierwsze symptomy: Umiejętności spadają o 1, Współczynniki o 2 punkty.
! Stan ostry: Umiejętności o połowę w dół, a Współczynniki o 4 oczka.
! Stan krytyczny: Umiejętności ciągle o połowę w dół, Współczynniki o 6 punktów.
! Stan terminalny: Wartość żadnej Umiejętności nie może przekroczyć wartości 1, a Współczynniki lecą w dół o 8 oczek. Od teraz zamiast codziennego testu pogarszania się choroby należy wykonywać test Niezłomności poczynając od Przeciętnego i zwiększającego się co dnia o jeden poziom. Po oblaniu testu gracz traci kontrolę nad postacią.

Czarne drgawy

» **Lekarstwo:** Do wyboru jest dużo leków - Neurotop, Nitrazepam, Tegretol, Depakine albo Neurontin (wszystkie 1 gambel za tabletkę, dostępność 10%). Drgawki niweluje też Tornado przed snem.
Pierwsze symptomy: Od tego momentu wartość Umiejętności maleje o połowę, a wszystkie testy są trudniejsze o +60%. Przed zaśnięciem należy przeczekać godzinę telepania.
! Stan ostry: Jak wyżej, teraz są to jednak 3 godziny.
! Stan krytyczny: Tym razem 6 godzin telepania przed snem.
! Stan terminalny: Sen paskudny jak wyżej, reszta doby to na zmianę k20 godzin trzęsawek i k20 godzin normalnego życia.

Mozaika

Działanie: Za każdym razem, gdy postać otrzyma jakąś ranę, należy rzucić dodatkowo k20 – jeżeli wypadnie 20, rana zmienia się w stopień większą (Draśnięcie w Lekką, Lekka w Ciężką, a Ciężka w Krytyczną).
Lekarstwo: Brak.

Nadpobudliwość

Działanie: Gdy ktoś zaatakuje gladiatora lub osobę mu bliską, ten wpada w szal i zaczyna atakować bez względu na inne czynniki. Zaczynając od wrogów gladiator zaczyna unieszkodliwiać wszystkich w swojej okolicy. Aby przestać, musi zdać test, który może wykonywać na początku każdej tury walki.
» **Lekarstwo:** Są dwa rodzaje środków uspokajających, oba w tabletkach lub zastrzykach i działają przez 12 godzin. Słabsze, np. Valium, Librium czy Milltown (5 gambli za dawkę, dostępność 50%), oraz silniejsze, przykładowo Fenactil albo Largactil (15 gambli za dawkę, dostępność 10%). Te pierwsze zmniejszają test opanowania o 2 poziomy, ale zarazem każdy test Sprytu, Percepcji, Budowy i Zręczności utrudniają o +10%. Te drugie zmniejszają test opanowania o 4 stopnie, ale kara w testach wynosi aż +30%.
Pierwsze symptomy: Trudny test Charakteru.
» **Stan ostry:** Bardzo trudny test Charakteru.
» **Stan krytyczny:** Cholernie trudny test Charakteru.
» **Stan terminalny:** Test Charakteru na poziomie Fart.

Gorączka areny

Działanie: Gladiator atakuje przeciwnika tak długo, aż ten nie zginie. Gdy przeciwnik straci przytomność i w zasadzie walka się kończy, MG przejmuje postać, by pokonać wroga. Aby postać się opanowała, gracz może na początku każdej tury wykonać test.
» **Lekarstwa i stany** jak w Nadpobudliwości.





REPUTACJA

Rzuty te pozwalają zwiększyć reputację postaci na starcie gry. Dla każdego rzutu najpierw należy zdecydować, do którego miejsca (Podstawka 1.5, str. 129) ma być dodany wynik. Nigdy nie można osiągnąć więcej niż 20 Punktów Reputacji

(czyli 1 Punkt Sławy) w jednym miejscu – nadwyżka po prostu przepada. Wykonuje się dwa rzuty k20, pierwszy oznacza wartość wzrostu PR na danym terytorium, drugi to „pamiątka”, która wiąże się z tym wzrostem.

K20	Pamiątka	Reguła
1	Złamany nos	+5% w testach kontaktów z ludźmi, chyba że wykorzystuje się pakiet Negocjacje lub umiejętność Blef, wtedy -5%.
2	Straszne blizny	+20% w testach kontaktów z ludźmi, chyba że wykorzystuje się pakiet Negocjacje lub umiejętność Blef, wtedy -20%.
3	Oczy szaleńca	+20% w testach kontaktów z ludźmi i zwierzętami, chyba że wykorzystuje się pakiet Negocjacje lub umiejętność Blef w stosunku do ludzi, wtedy -20%.
4	Kłopoty z pamięcią	+10% do wszystkich testów Sprytu.
5	Trzęsące się ręce	+10% przy wszystkich testach z użyciem rąk.
6	Głuchota	+20% we wszystkich testach Nasłuchiwania.
7	Słaby wzrok	+20% do wszystkich testów Wypatrywania.
8	Złamana szczęka	+20% we wszystkich testach z użyciem mowy.
9	Odłamek	Jeżeli podczas testów z pakietu Sprawność lub Jeździectwo na którejś kości wypadnie 20 – test jest automatycznie obłany.
10 11	Kłopoty z barkiem	Rzut k20: 1-10 dla lewej ręki i 11-20 dla prawej. Wszystkie testy z użyciem tej ręki są o +20% trudniejsze.
12	Przetracone kolano	+20% przy wszystkich testach w ruchu.
13	Kłopoty z koncentracją	+20% do wszystkich testów.
14	Paraliż dłoni	+40% do wszystkich testów związanych z tą ręką.
15 16 17	Obcięty palec w dłoni	Rzut k20 dla określenia palca. Lewa ręka – 1-2: kciuk, 3-4: wskazujący, 5-6; środkowy, 7-8: serdeczny, 9-10: mały. Prawa ręka – 11-12: mały, 13-14: serdeczny, 15-16: środkowy, 17-18: wskazujący, 19-20: kciuk. Po stracie kciuka niemożliwy jest chwyt, przy innych palcach jakieś pomniejsze czynności. +20% za każdy palec do wszystkich testów z użyciem tej uszkodzonej dłoni. Jeżeli drugi raz wypadnie ten sam palec, należy przerzucić kość.
18	Wrogowie	Po wejściu do jakiegoś miasteczka czy wioski MG wykonuje rzut k20 – wartość powyżej 15 oznacza spotkanie wrogów „z kapelusza”. Ilu? Zależy od wartości tego rzutu - 16: jeden, 17: dwóch, 18: trzech, 19: czterech, 20: pięciu.
19	Dodatkowa choroba	Po wypadnięciu tej samej choroby powtórz rzut.
20	Brak oka	+40% do wszystkich testów z użyciem wzroku. Gdy wypadnie drugi raz to wylosuj drugą chorobę i spadaj!





BRONIE

Cep dwuręczny

Rodzaj	2-ręczna			
Wymagana Budowa	15			
Punkty przebicia	---			
Bonus do ataku	---			
Bonus do obrony	+1			
Bonus do inicjatywy	+1			
Bonus z wieloma przeciwnikami	+1			
Cena	15			
Dostępność	80%			
Budowa	-10	-14	-18	19+
1 sukces	SD	sL		L
2 sukcesy	sL	L		C
3 sukcesy	L		C	K

Halabarda

Rodzaj	2-ręczna	
Wymagana Budowa	15	
Punkty przebicia	1	
Bonus do ataku	---	
Bonus do obrony	+1	
Bonus do inicjatywy	+2	
Bonus z wieloma przeciwnikami	---	
Cena	20 (12)	
Dostępność	60%	
Budowa	całość	
1 sukces	L	
2 sukcesy	C	
3 sukcesy	K	

Halabarda Spike'a

Rodzaj	2-ręczna	
Wymagana Budowa	16	
Punkty przebicia	1	
Bonus do ataku	+1	
Bonus do obrony	+1	
Bonus do inicjatywy	+2	
Bonus z wieloma przeciwnikami	+2	
Cena	30 (18)	
Dostępność	40%	
Budowa	Całość	
1 sukces	L	
2 sukcesy	C	
3 sukcesy	K	

Specjalny manewr do zadeklarowania przed rzutem 3k20: Po zdaniu Bardzo trudnego testu Broni ręcznej na czas tury bonus do Zręczności w ataku rośnie o 1. Jeśli jednak test zostanie obłany, należy odjąć 1.

Kulka

Rodzaj	1-ręczna		
Wymagana Budowa	12		
Punkty przebicia	1 (tylko z kolcami)		
Bonus do ataku	+1		
Bonus do obrony	---		
Bonus do inicjatywy	+1		
Bonus z wieloma przeciwnikami	+2		
Cena	10		
Dostępność	40%		
Budowa	-14	-18	19+
1 sukces	L		C
2 sukcesy	L		C
3 sukcesy	C		K

Zasada specjalna - miażdżenie: Wytrzymałość pancerza spada po Ciężkim ciosie o 2, a po Krytycznym o 4!

Zasada specjalna - zamach: Wyrzucenie 20 podczas ataku oznacza, że postać trafia samą siebie i otrzymuje ranę za jeden sukces.

Kusari-gama

(Sierp: Bohater³, str. 79)

Maczuga

(Ciężka pałka: Neuroshima 1.5, str. 147)

Morgenstern

(Ciężka pałka: Neuroshima 1.5, str. 147)

Nadziak

Rodzaj	1-ręczna	
Wymagana Budowa	10	
Punkty przebicia	2	
Bonus do ataku	+1	
Bonus do obrony	---	
Bonus do inicjatywy	---	
Bonus z wieloma przeciwnikami	---	
Cena	20	
Dostępność	30%	
Budowa	całość	
1 sukces	D	
2 sukcesy	L	
3 sukcesy	C	



**Piła spalinowa**

Rodzaj	2-ręczna
Wymagana Budowa	14
Punkty przebicia	2
Bonus do ataku	---
Bonus do obrony	---
Bonus do inicjatywy	+1
Bonus z wieloma przeciwnikami	+2
Cena	50
Dostępność	10%
Budowa	całość
1 sukces	L
2 sukcesy	C
3 sukcesy	K

Zasada specjalna: Piła spalinowa niweluje bonusy do Zręczności w obronie, jakie przeciwnik otrzymuje dzięki swej broni.

Zasada specjalna – zawodność: Paliwa starczy na 12 tur (czyli 36 segmentów) walki. Jeśli na którejś kości wypadnie 19 lub 20 – broń się zacina. Ponowny rozruch trwa 1 segment i należy przy nim zdać łatwy test Mechaniki. Wyłączona Piła spalinowa zadaje obrażenia jak Kolczasty kastet (Bohater³, str.78).

Specjalny manewr do zadeklarowania przed rzutem 3k20: Obrażenia zwiększają się do C / K / K+1, ale każdy segment zużywa czterokrotną ilość paliwa.

Ramon

Rodzaj	2-ręczna
Wymagana Budowa	10
Punkty przebicia	1
Bonus do ataku	---
Bonus do obrony	---
Bonus do inicjatywy	+1
Bonus z wieloma przeciwnikami	+1
Cena	40
Dostępność	20%
Budowa	Całość
1 sukces	L
2 sukcesy	C
3 sukcesy	K

Zasada specjalna – zawodność: Paliwa starczy na 12 tur (czyli 36 segmentów) walki. Jeśli na którejś kości wypadnie 19 lub 20 – broń się zacina. Ponowny rozruch trwa 1 segment i należy przy nim zdać łatwy test Mechaniki. Wyłączony Ramon zadaje obrażenia jak Lekka pałka (Podstawka 1.5, str. 147), a wynik 20 na kości łamie całą broń.

Specjalny manewr do zadeklarowania przed rzutem 3k20: Punkty Przebicia Pancerni zwiększają się do 2, ale każdy segment zużywa podwójną ilość paliwa.

Swisher

Rodzaj	1-ręczna
Wymagana Budowa	---
Punkty przebicia	---
Bonus do ataku	bez kolców: --- z kolcami: +1
Bonus do obrony	bez kolców: +3 z kolcami: +1
Bonus do inicjatywy	---
Bonus z wieloma przeciwnikami	---
Wytrzymałość	2
Redukcja	1
Cena	30
Dostępność	20%

Obrażenia bez kolców						
Budowa	-10	-12	-14	-16	-18	19+
1 sukces	SD		sL		sL	
2 sukcesy	SD	sL		sC		
3 sukcesy	sL		sC		sK	

Obrażenia z kolcami						
Budowa	-10	-12	-14	-16	-18	19+
1 sukces	D		L		C	
2 sukcesy	L			C		
3 sukcesy	L	C		K		

Do walki Swisherem używa się umiejętności Bijatyka.

Specjalny manewr do zadeklarowania przed rzutem 3k20: Należy zdecydować, czy będzie się w tej turze korzystać z kolców lub nie – przy każdej zmianie należy rzucić k20, a wynik 20 na kostce oznacza, że mechanizm się uszkodził. Jeżeli ostrza były wyciągane to jest to broń bez nich, jeśli zaś chowane – broń jest z kolcami. Usterkę można naprawić Sztuczka Zbrojmistrz lub Problematycznym testem Mechaniki.

Szcypce wielkie

Rodzaj	2-ręczna		
Wymagana Budowa	14		
Punkty przebicia	---		
Bonus do ataku	---		
Bonus do obrony	+1		
Bonus do inicjatywy	---		
Bonus z wieloma przeciwnikami	+1		
Cena	10		
Dostępność	60%		
Budowa	-14	-18	19+
1 sukces	sD	sL	L
2 sukcesy	sL	L	C
3 sukcesy	L	C	

Specjalny manewr: Przy zadanym ciosu za minimum dwa sukcesy można podjąć próbę pochwylenia broni przeciwnika – w tym celu wykonuje się Bardzo trudny test Broni ręcznej. Po pochwyleniu broni można próbować ją wyrwać za pomocą przeciwstawnego testu Budowy – gdy go wygra postać ze szcypcami, przeciwnik traci broń. Jeżeli jednak przegra, wróg wyrwa swoją broń i dodatkowo przejmuje Inicjatywę.



**Tasak**

Rodzaj	1-ręczna			
Wymagana Budowa	---			
Punkty przebicia	---			
Bonus do ataku	+1			
Bonus do obrony	---			
Bonus do inicjatywy	---			
Bonus z wieloma przeciwnikami	---			
Cena	20			
Dostępność	75%			
Budowa	-10	-14	-16	17+
1 sukces	D		L	C
2 sukcesy		L		C
3 sukcesy	L		C	K

Trójzab*(Widły: Bohater³, str. 80)***Siatka***(Łowca Mutantów / Zabójca Maszyn, str. 31)***Widły***(Bohater³, str. 80)***TARCZE I PANCERZE****! Opancerzone rękawice**

Wytrzymałość	2
Redukcja	1 (patrz niżej)
Cena	5
Dostępność	50%

Działanie: Po zadaniu ciosu w rękę należy rzucić k20: wynik 1-5 oznacza, że postać dostała w rękawicę i działa redukcja (do Wytrzymałości liczy się jednak obrażenie przed obniżeniem).

+ Pokrywa śmietnika

Rodzaj	1-ręczna	
Wymagana Budowa	8	
Punkty przebicia	---	
Bonus do ataku	---	
Bonus do obrony	+2	
Bonus do inicjatywy	---	
Bonus z wieloma przeciwnikami	---	
Wytrzymałość	1	
Redukcja	---	
Cena	3	
Dostępność	90%	

Budowa	Całość
1 sukces	sD
2 sukcesy	sD
3 sukcesy	sL

+ Tarcza z kołcami

Rodzaj	1-ręczna	
Wymagana Budowa	14	
Punkty przebicia	---	
Bonus do ataku	+1	
Bonus do obrony	+3	
Bonus do inicjatywy	---	
Bonus z wieloma przeciwnikami	+1	
Wytrzymałość	4	
Redukcja	---	
Cena	15 (10)	
Dostępność	90%	

Budowa	Całość
1 sukces	L
2 sukcesy	C
3 sukcesy	C

Tarcza ciężka*(Podstawka 1.5, str. 149)***Tarcza lekka***(Podstawka 1.5, str. 149)***+ Szybka metoda tworzenia pancerzy**

	Głowa	Tułów	Jedna ręka	Jedna noga
Wytrzymałość +1 +5% utrudnienia do testów	15	10	5	5
Redukcja +1 (nie dotyczy tnących) +5% utrudnienia do testów	20	10	5	5
Redukcja +1 +5% utrudnienia do testów	30	15	10	10

Przykład: Chcesz stworzyć jakąś dziwną kurtkę, która na tułowi będzie mieć 2 punkty Wytrzymałości i Redukcji, w tym jeden na tnące, a na obu rękach te wartości na 1. Liczymy: Wytrzymałość na tułów, Redukcja na tułów, Redukcja na tułów (nie dotyczy tnących), Wytrzymałość na rękę, Redukcja na rękę, Wytrzymałość na drugą rękę i Redukcja na drugą rękę. Razem daje to 75 gambli (2*10+15+10+5+10+5+10). Cena być może trochę wygórowana, ale potraktuj to jak towar na zamówienie. Nie zapomnij o +40% utrudnienia do testów!

Nie zapomnij o tym, że poza statystykami ten pancerz musi też jakoś wyglądać. Kilka przykładów jest opisanych w ramce Gladiatora na stronie 29.





INNY SPRZET

! Petarda dymna

Cena	8
Dostępność	70%

Zasada specjalna – zawodność: Przy zapalaniu petardy dymnej należy rzucić k20 – nie następuje zapłon, gdy wynik jest większy od 17.

Reguły specjalne na świeżym powietrzu: Odpalenie petardy nie ma zazwyczaj sensu, ponieważ wiatr nie pozwala zebrać się chmurze dymu. W zależności od siły i kierunku powiewu należy dostosować podane wyżej zasady dla pomieszczeń.

Reguły specjalne w pomieszczeniu: Po odpaleniu dym rozprzestrzenia się dookoła z prędkością 1m lub 2m na segment, w zależności od wentylacji pomieszczenia. Każdy jeden segment spędzony w chmurze dymu to +20% utrudnienia do wszystkich testów walki, w których potrzebny jest wzrok. Wartość ta może osiągnąć maksymalnie +100%. Po 10-20 turach od zapalenia petardy (w zależności od wentylacji pomieszczenia) utrudnienie z każdym segmentem maleje o -10%.

! TOTALIZATOR SPORTOWY

Totalizator sportowy to nic innego jak zakłady gladiatorskie, w których obstawia się walczącego w nadziei, że wygra i zwiększy ilość postawionych gambli/dolarów.

Mnożnik

Podstawowym mnożnikiem stawki jest wartość 1,75. Oznacza to, że jeżeli będzie walczyć ze sobą dwóch gladiatorów o identycznej sławie i identycznych umiejętnościach postawiona kwota na któregoś z nich zostanie pomnożona przez 1,75. Wynik zawsze zaokrąglony w dół. Rzadko kiedy dwóch gladiatorów jest takich samych, dlatego do obliczenia kursu zakładów potrzebna jest nam Różnica Reputacji (RR).

Różnica Reputacji

Każdy z przeciwników dodaje swoje Punkty Reputacji i Sławy: za każdy Punkt Sławy +22 i za każde 2 Punkty Reputacji w pozostałych miejscach +2. Od większej sumy należy odjąć mniejszą. Wynik to właśnie RR.

Kurs zakładu

Aby obliczyć kurs do walki dwóch gladiatorów, należy podzielić RR przez 200, czyli tak naprawdę wziąć połowę i zapisać jako setną część po przecinku. Dla „lepszego” gladiatora odejmujemy powyższą wartość od liczby 1,75, dla „gorszego” dodajemy do 1,75.

Przykład: Bill jest już trochę zaawansowanym gladiatorem i ma Punkt Sławy w Teksasie, Hegemonii i Meksyku, a w Vegas 7 Punktów Reputacji. Suma to $3 \cdot 22 + 6 = 72$. John z kolei niedawno dopiero zaczął i

ma tylko 13 Punktów Reputacji w Nevadzie. Suma wynosi 12. W tym przypadku RR to $72 - 12 = 60$. Dzieląc przez 200 otrzymujemy wartość 0,3, którą dodajemy i odejmujemy do 1,75. Kurs na wygraną Billa wynosi 1,45, a na Johna 2,05. Stawiając 10 gambli można wygrać kolejno 14 i 20. Stawiając 10 dolarów można z kolei dostać \$14.50 lub \$2.05.

Remis

Często można też obstawić remis, czyli obaj zawodnicy wykończą się w tym samym momencie lub walka skończy się bez żadnego rezultatu. Jest to dość rzadko spotykane, dlatego i sam kurs jest odpowiednio większy. Wartość RR w tym przypadku dzielimy przez 20 i dodajemy do 1,75.

Przykład: Kurs za remis Billego i Johna wynosi $(60/20) + 1,75 = 4,75$. Dla 10 gambli wygrana to 47, dla \$10 będzie to \$47.50.

Większa różnica RR

Rzadko kiedy menadżerowie zgadzają się na walki, gdzie RR jest większe niż 100. Jest to po prostu nieopłacalne, a i samo zainteresowanie walką o wiele mniejsze. Jeżeli jednak taka walka ma się odbyć, ogólny kurs na wygraną lepszego nie może spaść poniżej 1,01.

Przykład: $RR = 234$. Oznaczałoby to, że po podzieleniu wychodzi 1,17, a więc stawiając na lepszego gladiatora można wygrać mniej niż się postawiło. Przyjmujemy więc dla niego kurs 1,01. Słabszy jednak dalej ma $1,75 + 1,17 = 2,92$. Nie ma sensu stawiać 10 gambli na lepszego, ale za gorszego można dostać już 29 (lub \$29.20 za \$10).



**! DYSTANS**

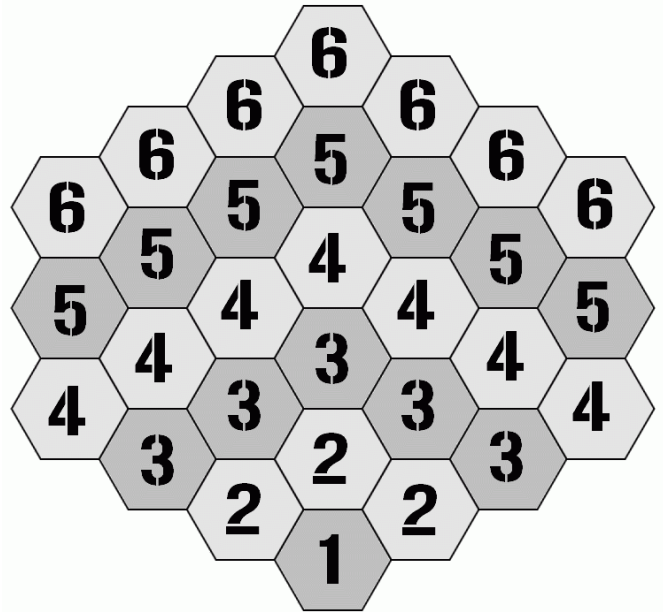
Oczywiste jest, że walki zazwyczaj nie odbywają się przecież na te same bronie, więc niektóre z nich, jak taki nóż, są raczej niezbyt przydatne, gdy przeciwnik stoi ze dwa metry przed nami. Z kolei trójząb na nic nam się przyda, gdy gladiator rzuci się prosto na nas i będzie trzeba walczyć w zwarcie. W ten oto sposób dochodzimy do momentu, gdzie pojawia się kolejna znacząca różnica między poszczególnymi broniąmi, i w zależności od przeciwnika czy areny należy także wybrać odpowiednie narzędzie.

Gdzie poza tym przydaje się dystans? Jeżeli chcemy, aby areny były czymś więcej niż płaskim terenem o kształcie kwadratu, gdzie jedynym sposobem na przegraną jest rana, dystans bardzo nam to ułatwia. Od teraz będzie można konstruować walki z najróżniejszymi pułapkami, dziurami i innymi bajerami, które urozmaicają codzienny żywot gladiatora.

Jeżeli, Mistrzu, zdecydujesz się na wprowadzenie do swojej gry dystansu, możesz to zrobić na dwa sposoby. Pierwsza metoda polega na odmierzaniu odległości za pomocą podziałki między figurkami lub kropkami na kartce papieru. Jednakże w pewien sposób jest z tym dużo zabawy i nie każdego gracza taka opcja może ucieszyć. Drugim sposobem jest użycie „podkładów hexowych”, czyli aren rozrysowanych na sześciokątach, gdzie jeden hex to jedna jednostka dystansu.

Rodzaje dystansów

	Nazwa dystansu	Wielkość
1	Kontaktowy	Zwarcie
2	Bardzo bliski	Odległość ręki
3	Bliski	Odległość ręki + 0,5 metra
4	Sredni	Odległość ręki + 1 metr
5	Daleki	Odległość ręki + 1,5 metra
6	Bardzo daleki	Odległość ręki + 2 metry i więcej

**Podstawowe bronie ręczne w dystansie**

Nazwa	Dystans						Źródło
	1	2	3	4	5	6	
Bagnet na karabinie	-8	-6	-4	-2	0	0	Podstawka 1.5, str. 148
Kastet	-2	0	-	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 146
Katana	-2	-2	0	0	-	-	Podstawka 1.5, str. 147
Łańcuch	zależy od jego długości						Podstawka 1.5, str. 147
Miecz	-2	0	0	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 147
Młot	-6	-4	-2	0	0	-	Podstawka 1.5, str. 148
Młot ciężki	-8	-6	-4	-2	0	0	Podstawka 1.5, str. 148
Nóż	-2	0	-	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 146
Pałka ciężka	-2	0	0	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 147
Pałka lekka	-2	0	0	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 147
Pięści	-2	0	-	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 146
Tarcza ciężka	-6	0	-	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 149
Tarcza lekka	-6	0	-	-	-	-	Podstawka 1.5, str. 149
Topór	-4	-2	0	0	-	-	Podstawka 1.5, str. 148
Włócznia	-10	-8	-6	-4	-2	0	Podstawka 1.5, str. 148

