

KRAWĘDŹ RPG

RULEBOOK

Cechy, testy i ruchy

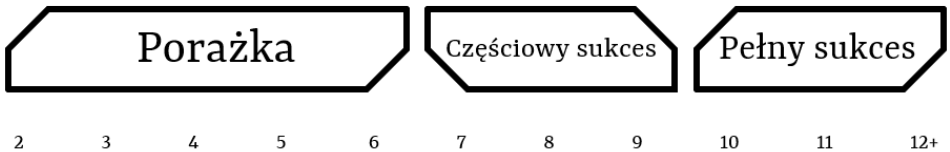
Wspieraj się wiki: kuglarz.civ.pl



POWERED BY THE
APOCALYPSE

Struktura gry odwołuje się do filmowej nomenklatury. Można więc mówić o wycinkach gry w kategoriach granularności zdarzeń przedstawianych w świecie fikcji. Rozróżniamy więc kadr, w którym MG i gracze opisują detale; ujęcie, w którym są opisywane zachowania bohaterów, zmiany w otoczeniu i przeprowadzane jest większość ruchów; scena, w której opisane są konsekwencje podjętych ruchów oraz eskalacja i/lub rozwiązanie konfliktów; sekwencja, która spina klamrą logiczną kilka scen; akt, który prowadzi do logicznego zamknięcia wątku narracyjnego oraz często zamyka się w obrębie jednej sesji gry.

Ruchy, które wymagają testów są oparte o rzut *2k6 + Cecha*. Wynik niższy lub równy 6 oznacza porażkę, wynik od 7-9 oznacza częściowy sukces, kompromis lub alternatywny wybór, wynik 10 i wyższy oznacza pełny sukces ruchu.



KOMENDY

Niektóre ruchy posiadają w swojej składni komendy nakazujące określone działanie. Są to:

- *rzuć* oznacza test *2k6*
- *rzuć+cecha* j.w. + poziom cechy, gdzie cecha to deskryptor liczbowy opisujący możliwości lub okoliczności bohatera/przedmiotu.
- *przerzuć* oznacza możliwość jednorazowego powtórzenia komendy *rzuć* lub *rzuć+cecha* w jednym ruchu.
- *tracisz* oznacza, że musisz odjąć wskazaną liczbę punktów HVC - najczęściej *k6*.
- *poświęć* oznacza, że możesz odjąć wskazaną liczbę punktów HVC - najczęściej *k6*, w zamian za określony efekt.
- *wybierz X* oznacza, że możesz jednokrotnie wybrać tyle opcji z listy ile *X*
- *wydaj X za Y* oznacza, że możesz zamienić *X* zatrzymań na wielokrotny wybór *Y* opcji z listy.

5 CECH GŁÓWNYCH

Cechy przypisane do bohaterów są kontenerami różnych właściwości, umiejętności i motywacji, które determinują ich sprawność wykonywania ruchów korzystających z danych cech. To, że dwie postaci posiadają gniew+2, choć jedna jest wyszkolonym w zabijaniu taskerem, a druga neurotycznym psionem jest absolutnie normalne, gdyż ta cecha nie odzwierciedla tylko właściwości fizycznych czy wykszolenia, lecz sprawność w korzystaniu z przemocy i entropii. Patrz na cechy jak na pierwotne siły, które u różnych bohaterów ujawnią swą moc w odmienny sposób.

Spokój to: spokój pod presją, rozsądek, jasność rozumowania, opanowanie, wyrachowanie, zimną krew.

Gniew to: hart ducha, bezwzględność, brutalność, agresja, silna wola, okrucieństwo, siła ciała biologicznego/syntetycznego twardość charakteru.

Pasja to: urok osobisty, wdzięk, atrakcyjność, subtelność, elegancja, seksapil, piękno, inspirowanie innych, rozpalanie zmysłów.

Wgląd to: bystrość, pomysłowość, czujność, mądrość, wnikliwość, wykształcenie, talent, wyszkolenie, sprzężanie, hackowanie.

Pustka to: dziwaczność, zdolności parapsychiczne, geniusz, niesamowitość, szczęście, odmienność, zdolności prorocze, psionika, obłąkanie.

Maksymalna wartość cechy to +3, minimalna to -3. Większość cech będzie wynosiła od -1 do +2.

CECHY POMOCNICZE

Hx oznacza historię (tak jak Rx oznacza receptę, a Dx diagnozę), szczególnie wspólną przeszłość i to, jak dobrze jedna postać zna drugą. Nie chodzi o to, jak bardzo postaci się lubią, chodzi o to, jak dobrze twoja postać zna inne. W dodatku historia jest asymetryczna: moja postać może znać twoją bardzo dobrze, powiedzmy na Hx+2, twoja natomiast może znać moją bardzo słabo, powiedzmy na Hx-1. Maksymalna wartość Hx to +3, minimalna to -3. Jeśli wartość Hx osiągnie +4/-4 wtedy resetuje się do poziomu +1/-1, a postać zaznacza doświadczenie.

HvC oznacza kondycję człowieczeństwa bohatera gracza, jej przewagę lub uległość nad maszyną. H oznacza Człowieczeństwo (humanity), v walkę, starcie, przeciwstawienie (versus), C oznacza maszynę, komputer, cybernetykę i osobliwość (computer, cyber). Bazowo każda postać startuje z wartością 100 tej cechy lecz każdy wszczep czy otwarcie się na osobliwość może powodować utratę HvC.

ROZWÓJ POSTACI

Gracz zaznacza doświadczenie – zamalowuje jeden bąbelek doświadczenia na swojej karcie – w trzech przypadkach. Po pierwsze, gdy rzuci na jedną z dwóch wyróżnionych wcześniej cech. Po drugie, gdy wartość Hx z inną postacią dojdzie do +4 lub -4. Po trzecie, gdy nakazuje tak treść ruchu.

Gdy gracz zamaluje piąty bąbelek, musi rozwinąć swoją postać. Na każdej karcie znajdują się zasady rozwoju danej postaci: gracz może wybrać kolejne ruchy, czasami wziąć zespół lub nieruchomość, rozwinąć swoje cechy, takie rzeczy. Po rozwinięciu postaci gracz wymazuje zamalowane bąbelki i cała zabawa ze zdobywaniem doświadczenia zaczyna się od początku.

RANY I LECZENIE

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. Rany przed 6:00 z czasem leczą się same. Rany od 6:00 do 9:00 nie pogarszają się ani nie leczą same. Po 9:00 niestabilizowane rany z czasem pogarszają się same, ustabilizowane rany – nie. Żeby je wyleczyć, potrzebna jest

opieka medyczna. Jeśli gracz zakreśli segment od 11:00 do 12:00, oznacza to, że postać jest martwa, ale wciąż może zostać przywrócona do życia jeśli ktoś szybko przystąpi do reanimacji. 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 (chyba, że atak był ppanc wtedy pancerz nie ma znaczenia). Nazywa się to standardowymi ranami. Jeśli w ekipie jest aug to on zajmuje się ustabilizowaniem ciężko rannej postaci. Jeśli go nie, a okoliczności usprawiedliwiają możliwość podjęcia próby stabilizacji przez inną postać, MG może pozwolić na taki ruch w oparciu o działanie pod presją ale wtedy postać podejmująca próbę stabilizacji rannego *rzuca+spokój-rany* pacjenta zamiast *rzuci+spokój*.

Czasami gracz może zaznaczyć ułomność, zamiast dostać rany. Ułomności są permanentne.

Jeśli opis broni nie podaje, ile zadaje ran, postaraj się szybko ocenić, jakie może zadawać obrażenia. Dla ułatwienia skorzystaj z poniższej listy:

- 0-ran: szarpanina, unieruchamianie, ciągnięcie po ziemi, dzieci rzucające kamieniami
- 1-rana: zdeterminowana osoba z gołymi pięściami, dorosły rzucający kamieniami, upadek ze schodów (ppanc), rykoszet, cały dzień na pustyni w pełnym słońcu bez wody (ppanc)
- 2-rany: osoba z młotkiem, kuszą, pistoletem albo pistoletem maszynowym, upadek z pierwszego piętra na plecy (ppanc)
- 3-rany: osoba ze strzelbą, karabinem szturmowym, snajperką, upadek z drugiego piętra na nierówny teren (ppanc), potrącenie przez samochód (ppanc)
- 4-rany: wybuch granatu w rękach, kurewsko mocny ogień automatyczny, upadek z trzeciego piętra na głowę (ppanc), trafienie przez rozpędzoną ciężarówkę (ppanc)
- 5-ran i więcej: wielkie wybuchy, wpadnięcie pod pociąg (ppanc), przerabianie związanej osoby wpool toporem, utonięcie (ppanc)

RUCHY

Ruchy są fundamentem gry. Gdy gracz deklaruje wykonanie ruchu oznacza, to, że jego bohater działa w sposób, który umożliwia oparcie testu właśnie o ten ruch. Gdy bohater działa w świecie fikcji w sposób mieszczący się w definicji któregoś z ruchów, wtedy gracz wykonuje test. MG zawsze zwraca się do bohatera, dlatego co chwilę będziesz słyszał coś w stylu „Spoko, co robisz?”.

Pamiętaj, że:

- Ruch oznacza, że w fikcji świata gry dzieje się coś istotnego.
- Gdy rzucasz kośćmi, oznacza to, że Twój bohater wykonuje ruch, a więc w fikcji świata gry stało się coś istotnego.
- Bohater działa w oparciu o ruch. Gracz rzuca kośćmi i określa rezultat. MG dokonuje istotnych zmian w fikcji opierając się o rezultat ruchu.

PODSTAWOWE RUCHY

Każda postać dostaje wszystkie podstawowe ruchy.

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

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

ZAGROŹ PRZEMOCĄ

Gdy grozisz komuś przemocą, *rzuć+gniew*. 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+gniew*. 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+pasja*. 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.

PRZECZYTAJ SYTUACJĘ

Gdy czytasz napiętą sytuację, *rzuć+wgląd*. W przypadku sukcesu możesz zadać MG kilka pytań. Kiedy działał, wykorzystując odpowiedzi MG, dostajesz +1premię. 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 OSOBE

Gdy czytasz kogoś podczas napiętej rozmowy, *rzucić+wgląd*. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7–9 zatrzymaj

1. Wydadz 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 __ __?

ZAKRADNIJ SIĘ

Gdy włamujesz/wkradasz się dokąds, *rzucić+spokój*. Na 10+ wybierz oba. Na 7–9 wybierz 1:

- dostajesz się do środka;
- nikt cię nie zauważył.

W przypadku porażki żadne z powyższych.

PRZYWŁASZCZ SOBIE COŚ

Gdy chcesz coś ukraść, *rzucić+spokój*. Na 10+ wybierz oba. Na 7–9 wybierz 1:

- udało ci się to zdobyć;
- nie zostawiasz za sobą śladów.

W przypadku porażki żadne z powyższych.

OTWÓRZ SWÓJ UMYŚL

Kiedy otwierasz swój umysł na osobliwość, *rzucić+pustka*. W przypadku sukcesu MG powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji i pewnie zada ci jedno lub dwa pytania. Odpowiedz na nie. Na 10+ MG da ci jakiś konkret. Na 7–9 MG da ci jedynie pewne wrażenie. Jeśli wiesz już wszystko, co trzeba, MG poinformuje cię o tym. Przy porażce MG zażąda od Ciebie obniżenia Hvc o k6 pkt.

POMÓŻ LUB PRZESZKODŹ

Jeśli pomagasz lub przeszkadzasz komuś, kto rzuca, *rzucić+Hx*. W przypadku sukcesu ta osoba otrzymuje +1premię (pomagasz) lub -2premię (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). Dodatkowo możesz poprosić MG oraz gracza z którym masz najwyższy Hx o zmianę wyróżnień cech. Możesz też wykonać jeden ruch feedbacku.

RUCHY OBRAŻEŃ

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+ MG 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 MG może wybrać 1 z poniższych opcji:

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

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

UŁOMNOŚCI

Kiedy zegar obrażeń postaci zostanie przestawiony za 9:00, gracz może zaznaczyć ułomność. Jeśli to robi, 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.

Ułomności są trwałe. Oto one:

- wstrząśnięty: -1spokój
- okaleczony: -1gniew
- oszpecony: -1pasja
- rozbity: -1wgląd

Zaznacz ułomność, zmodyfikuj cechę i pogódź się z tym.

POZOSTAŁE RUCHY RAN

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.

Gdy postacie niezależne otrzymują rany...

Postacie niezależne nie mogą pozwolić sobie na zignorowanie pierwszej kulki tak jak postacie graczy. Za każdym razem gdy zadajesz postaci niezależnej rany rzuć k6 aby sprawdzić czy nie nastąpiła jej nagła śmierć.

- 1-rana: powierzchowne obrażenia, ból, wstrząśnienie mózgu, strach (jeśli postać niezależna boi się bólu). Nagła śmierć na 6+
- 2-rany: rany, utrata przytomności, potworny ból, połamane kości, szok. Prawdopodobna śmierć, rzadziej natychmiastowa śmierć. Nagła śmierć na 5+
- 3-rany: 50% szans na natychmiastową śmierć. W innym przypadku rozległe rany, szok i rychły zgon. Nagła śmierć na 4+
- 4-rany: zwykle natychmiastowa śmierć, ale czasem biedny zmasakrowany gnojek musi w bólu czekać na śmierć. Nagła śmierć na 2+
- 5-ran i więcej: śmierć, zniszczenie ciała.

Gdy grupa 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.

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 rozbija się.

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

DODATKOWE RUCHY

Poniżej znajdują się dodatkowe ruchy, które można zdobyć jako opcję przy tworzeniu lub rozwoju bohatera.

RUCHY TRANSAKCJI

VERs to waluta Wysokiego Zamku. Oczywiście kredyty również funkcjonują jako waluta ale służy do drobnych zakupów. Gdy chcesz kogoś przekupić, zapłacić za wyjątkowe usługi lub nabyć ciekawą augmentację wtedy będziesz posługiwać się VERsami.

Domyślnie postacie mają dostęp do ruchów dotyczących transakcji, ale MG może je ograniczyć.

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

Gdy odwiedzasz ciekawą giełdę w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, *rzuc+wgląd*. Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MG wybiera jedną z poniższych opcji:

- kosztuje cię to o 1-VERs 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, *rzuc+wydany VERs* (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.

SPRZĘG

Domyślnie nikt nie posiada dostępu do sprzęgu, jednak wyznawcy guru lub inkluzja architekta mogą taki dostęp umożliwić.

Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojej inkluzji do sprzęgu, *rzuc+pustka*. W przypadku sukcesu wybierz 1:

- sięgnij w głąb osobliwości do kogoś lub czegoś podłączonego do niej;
- odizoluj kogoś lub coś od osobliwości i obroń przed nią;
- odizoluj i zabezpiecz fragment osobliwości;
- umieść informacje w osobliwości;
- otwórz okno na osobliwość.

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 osobliwości;
- ma szeroki zasięg;
- jest stabilny i zabezpieczony, nie powoduje efektów ubocznych.

W przypadku porażki twój umysł lub/oraz umysły Twoich wyznawców ponoszą konsekwencje w pierwszej kolejności.

Efekty uboczne. Na 10+ wybierz 1, na 7-9 2, a przy porażce wszystkie:

- obniż HvC o k6 pkt;
- jeszcze raz obniż HvC o k6 pkt;
- zaczynasz działać pod presją,

DORADZTWO

Domyślnie nikt nie ma dostępu do doradztwa, jednak można go uzyskać dzięki wyznawcom guru, spin-doktorowi gova oraz zespołowi korpa.

Gdy korzystasz z doradztwa, zapytaj co według doradcy (właściwego dla danej Roli) jest obecnie najlepszym kierunkiem działania. MG powie ci, co to jest. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, dostajesz +1premię do wszystkich rzutów związanych z ich poradą. Jeśli obierzesz ten kierunek działania, ale nie osiągniesz zamierzonego celu, zaznaczasz doświadczenie.

BRUDNA ROBOTA i TO TYLKO BIZNES

Dostajesz 2-operacje. Kiedy dochodzi do przestoju w grze oraz pomiędzy sesjami, wybierz projekty, które zamierzasz zrealizować. Nie możesz wybrać więcej projektów, niż masz operacji. *Rzuć+spokój*. Na 10+ dostajesz zysk z każdego wybranego projektu. Na 7-9 dostajesz zysk z minimum 1 projektu. Jeśli wybierzesz więcej, 1 z nich kończy się katastrofą, a pozostałe przynoszą zysk. W przypadku porażki – same katastrofy. Projekty, których nie wykonujesz, nie przynoszą zysku i nie powodują katastrofy.

Za każdym razem, gdy zyskujesz nowy projekt, dostajesz też +1operację. Bohater powinien wykonać ten ruch także na początku pierwszej sesji jeśli posiada go już na starcie.

Więcej o projektach i zobowiązaniach w szerszym opisie „brudnej roboty” i „to tylko biznes” w playbookach fixera i korpa.

RUCHY POJAZDÓW

Tylko jeden ruch używa cech pojazdu i domyślnie nie jest dostępny dla graczy. MG może jednak zgodzić się na zastąpienie tym ruchem innego ruchu „do wyboru” przypisanego do roli.

Transporter: gdy prowadzisz swój pojazd i...

...robisz coś pod presją, dodaj moc twojego pojazdu do swojego rzutu.

...chcesz przejąć coś siłą, dodaj moc twojego pojazdu do swojego rzutu.

...grozisz komuś przemocą, dodaj moc twojego pojazdu do swojego rzutu.

...chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować, dodaj wygląd twojego pojazdu do swojego rzutu.

...komuś pomagasz lub przeszkadzasz, dodaj moc twojego pojazdu do swojego rzutu.

...ktoś ci przeszkadza, dodaj słabość twojego pojazdu do jego rzutu



POWERED BY THE
APOCALYPSE