

PIERWSZY

HORYZONT

SPACE-APO RPG



HORYZONT

all copyright *Krzysztof Vitalius Pawłowski, MARZEC 2017.*

ver. 0. 9. 9



Co to jest *Pierwszy Horyzont*?

Witaj! To co właśnie zacząłeś czytać to grywalna mini wersja głównego podręcznika do gry fabularnej Horyzont. Jest to twór mający na celu przybliżenie mechaniki systemu jak i świata Horyzontu. Wszystko zostało okrojone i zminimalizowane do tego stopnia aby można było bardzo szybko przeprowadzić jednostrzałową sesję w każdych warunkach.

Co potrzebujesz aby rozpocząć grę w *Pierwszy Horyzont*?

Aby rozpocząć grę, sesję fabularną w świecie Horyzontu, potrzebni będą Ci Gracze (Partyzanci) oraz Mistrz gry (Starzec). Do tego wydrukowane karty postaci, dla każdego gracza jedna oraz kości **k100**. Dobrze było by gdyby wasz mistrz gry zapoznał się z oficjalną stroną gry i zawartymi tam informacjami, które przybliżą mu jeszcze bardziej świat i realia panujące w **Horyzoncie**.

PS. Wychodzę z założenia, że wiesz Drogi Czytelniku co to gry fabularne oraz takie terminy jak gracz, Mistrz gry, k100 (czyt. 2 razy kości 10). Jeżeli nie, odsyłam Ciebie do dobrego wujka google który szybko Twoją wiedzę uzupełni!

Podstawowe informacje o świecie *Horyzontu*!

Akcja waszych przygód odbywać się będzie około 2125 roku, na Ziemi lub w pobliskich koloniach ludzkich założonych w układzie słonecznym. Świat jest zniszczony i zastraszone przez imperialną rasę obcych, którzy najechali ziemię aby zrobić sobie z niej rezerwat. **KOHORTA** bo tak nazywa się owa rasa, współpracują z rosyjskim Syndykatem **Rdzawą Ręką** która jak namiestnik, kontroluje i włada dużą częścią terenów Europy Wschodniej. Prócz Rdzawych mamy też kilka inny większych korporacji czy firm, jednak te zachowują się niemrawo i ospale. Ludzkości pozostało jedynie bezsensowne trwanie w tej strasznej rzeczywistości.

Po więcej informacji na temat świata zapraszam na stronę projektu oraz Fanpage:

<https://horyzontrpg.wordpress.com>

<https://www.facebook.com/HoryzontRPG>



PODSTAWOWA MECHANIKA

ATRYBUTY I UMIEJĘTNOŚCI

ATRYBUTY to główne cechy Twego bohatera, które potem mogą podnosić lub obniżać testy na konkretne UMIEJĘTNOŚCI, te z kolei określają jak bardzo jesteś dobry w tym co zaraz zamierzasz zrobić. Dlatego rozdawanie punktów z głową jest jak najbardziej wskazane.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Mechanika Horyzontu opiera się na rzutach kością k100 i k10. Mistrz Gry operując poziomami trudności i nierzadko własnym rozsądkiem, określa wysokość testu, a gracz musi ten wynik najwyczajniej w świecie przerzucić. Trudność testu **STARZEC** ustala przy pomocy poniższych uniwersalnych poziomów: **Łatwy** +50pkt, **Normalny** +75pkt, **Problem** +100pkt, **Wymagający Problem** 125pkt, **Gigantyczny Problem** 150pkt, **Zemsta MG** 200pkt. Może je modyfikować zależnie od sytuacji i możliwości samego gracza lub postaci niezależnej.

Przykład.

*"Wspinaczka na ścianę jest łatwa, ale zakładamy że pada deszcz (**STARZEC ustala, że takie utrudnienie to 15 pkt. do trudności testu**) a partyzant nie posiada rękawic do wspinaczki ani innego sprzętu. ostateczny poziom testu wynosi w takim przypadku 50pkt+15pkt=65pkt*

Co robi gracz?

wspinaczka + atrybut od niej zależny (WT) + Dostępny modyfikator* + k100 = jeżeli wynik jest większy od nałożonego testu, gracz zdaje.

Dostępny modyfikator*- najczęściej jest to przedmiot lub dodatkowa umiejętność dodająca lub odejmująca punkty od poziomu trudności.

Testy **PRZECIWSTAWNE**

Gdy dochodzi do sytuacji w której gracz będzie rywalizował z innym graczem bądź postacią niezależną kontrolowaną przez **STARCA**. W zależności od sytuacji któraś z postaci musi sama określić poziom trudności jaki musi zdać ta druga.

Przykład.

*Postać Eustachy skrada się (**skradanie się + atrybut (ZR) + dowolny modyfikator + k100 =wynik to poziom trudności**) (Żołnierz Rdzawej Ręki próbuje go wypatrzeć (**sposstrzegawczość + atrybut (PE) + ewentualny modyfikator + k100**) I co? Uda mu się! (**rzut na sposstrzegawczość jest większy niż określony poziom testu**). W ciszy ruin miasta słycać wystrzał. Eustachy pada martwy z wielką wypaloną dziurą w brzuchu.*

WALKA (inicjatywa)

Na początku każdego starcia określamy inicjatywę biorących w nim udział postaci. Inicjatywę określa się dodając konkretne umiejętności do siebie (*patrz stron 7 INICJATYWA*)

Następnie ten kto ma większą inicjatywę, zaczyna. Każda z postaci ma jedną akcję, dowolną. Chyba, że zasady specjalne jego pochodzenia czy zdolności mówią inaczej.

WALKA (trafienie)

Broń Palna: rzut na trafienie określony jest poprzez rodzaj broni, odległość do celu, jego ewentualne ukrycie oraz umiejętności strzelającego. Ale aby to wszystko uprościć zastosujemy następującą zasadę dla każdego typu broni, z osobna. Starzec oczywiście może każdy poziom dowolnie modyfikować dodając lub odejmując punkty zależnie od czynników pogodowych lub innych.

Broń Lekka

Blisko (do 30 metrów) +40pkt do testu, **Średnio** (do 60 metrów) +70pkt, **Daleko** (do 100 m) +90pkt

Broń Szturmowa

Blisko (do 90 metrów) +40pkt do testu, **Średnio** (do 200 metrów) +70pkt, **Daleko**(do 500m.) +90pkt

Broń Ciężka

Blisko (do 60 metrów) +40pkt do testu, **Średnio**(do 150 metrów) +70pkt, **Daleko**(do 200m) +90pkt

PRZYCELOWANIE

Gracz traci akcje deklarując przycelowanie ale w zamian otrzymuje +25pkt modyfikator dodatni do trafienia w następnej turze.

STRZAŁ SERIĄ

Wszystkie pociski wystrzelone w serii, mają ten sam modyfikator do trafienia:

- 25 pkt.

Partyzant rzuca na każdy pocisk z osobna, musząc zdać za każdym razem ten sam poziom trudności trafienia ustalony przez Starca.

Przykład:

Jacek strzela serią (3naboje) w rabusia. Test trafienia to >85. Jacek rzuca na trafienie. Po dodaniu wszystkich współczynników wychodzi mu 90, czyli pierwszy pocisk trafił. Następnie wykonuje znów ten sam rzut, na taki sam poziom trudności. Niestety, tym razem wypadło mu 52 więc pudłuje. Trzeci strzał i trzeci rzut, okazuje się celny, bo wypadło mu 95.

W czasie strzału serią, można wybrać do dowolnej ilości celi, lecz jest jedno ale! Muszą one stać w maksymalnej odległości 2 metrów od siebie. Każdy przeskok na następny cel dostaje dodatkowe utrudnienie do trafienia w postaci:

- 25 pkt.

EGZEKUCJA

Jeżeli Gracz lub postać niezależna stoi przy związanym przeciwniku, który nie ma jak uciec lub jest nieprzytomny automatycznie zalicza trafienie i do obrażeń dodaje 50pkt.

UKRYCIE CELU

Jeżeli cel będzie ukryty za murkiem, za ścianą, za osłoną, będzie kucał, leżał lub nawet oddawał mocz, można użyć następującego modyfikatora

Cel widoczny w 1/3 +70pkt

Cel widoczny w 2/4 +40pkt

Cel widoczny w 3/4 +20pkt

Finalizacja Testu na Trafienie

Odległość + Ukrycie + Dost. modyfikator + k100= wynik który musi przerzucić gracz.

Trafienie z broni palnej lub w czasie walki wręcz testuje się jak zwyczajną umiejętność.

Przykład

broń lekka + zręczność + dodatkowy modyfikator + k100 = wynik musi być większy od ustalonego poziomu.

WALKA WRĘCZ

Inaczej wygląda walka w zwarciu. Do tego typu walki potrzebujemy współczynnika **REFLEKS** który określa się:

Zręczność + Percepcja + ewentualny modyfikator = REFLEKS

Poziom testu trafienia delikwenta (który musi przerzucić atakujący) w walce wręcz, określa się poprzez: REFLEKS + dodatkowy modyfikator + k100.

UWAGA !

Jako MG masz pełne prawo modyfikować dowolnie test trafienia, ale pamiętaj aby trzymać się racjonalności i realizmu! To Ty jesteś światem i losem, zdarzeniami i skutkami.

WALKA (obrażenia)

Gdy bohater oberwie lub sam kogoś trafi przychodzi czas na określenie obrażeń. Główną statystyką w Horyzoncie która określa żywotność i zdrowie jest **Próg Bólu (P.B)**. Jednak gdy delikwent który otrzymuje obrażenia, nosi na sobie **Tarczę Energetyczną (T.E.)** to najpierw zatrzymują się one na niej. Dopiero gdy obrażenia będą wyższe niż tarcza ma energii, przechodzą na **P.B**

OBRAŻENIA ZADANE PRZECIWNIKOWI Z BRONI PALNEJ OKREŚLA SIĘ NASTĘPUJĄCO.

Obrażenia broni + k100

OBRAŻENIA ZADANE PRZECIWNIKOWI Z WALKI WRĘCZ OKREŚLA SIĘ NASTĘPUJĄCO. TEGO RODZAJU OBRAŻENIA OMIAJĄ T.E.!

Atrybut[SI]+k10

OBRAŻENIA ZADANE PRZECIWNIKOWI W WALCE BRONIĄ BIAŁĄ OKREŚLA SIĘ NASTĘPUJĄCO. TEGO RODZAJU OBRAŻENIA OMIAJĄ T.E.!

Obrażenia broni + k10

ps. mechanika i w tym przypadku została bardzo mocno uproszczona.

Przykład.

Grasant obrywa z obrzyna za 70pkt . Jego T.E. ma 25pkt energii, a Próg Bólu wynosi 100pkt. W tym momencie tarcza znosi 25pkt obrażeń, po czym wyłącza się. Pozostaje 45pkt, które automatycznie wchodzi na Próg Bólu. W tym momencie nieszczęśnik ma tylko 55pkt **P.B.** Trzeba pamiętać również o tym, że pancerz ulega całkowitemu zniszczeniu w momencie gdy obrażenia są wyższe niż bonus jaki dawał do **P.B.**



PRÓG BÓLU

P.B. określa zdrowie postaci gracza. 100% oznacza, że postać jest w pełni sił, jednak czym mniej tym gorzej. Jak bardzo? To przedstawi wam poniższa tabela:

100-50pkt	Standardowe obrażenia które ciało jest w stanie znieść bez negatywnych efektów. Są to obrażenia które można wyleczyć nawet w czasie walki, za pomocą pierwszej pomocy lub chemii.
49-33pkt	Bohater odczuwa postrzał jako nieprzyjemny ból. -20pkt do wszystkich czynności
34-25pkt	Bohater jest ciężko ranny i ledwo stoi na nogach, jednak jeszcze jest w stanie poruszać się i chodzi, oraz wykonywać podstawowe czynności. -45pkt do wszystkich akcji.
24-10pkt	Bohater pada na ziemię z bólu, traci krew i trudno jest mu zapanować nad samym sobą. Wszelkie akcje mają 70pkt trudności.
9-2pkt	Bohater mdleje z powodu utraty krwi. Jedynie szybka lekarska pomoc może go uratować.
1 - 0pkt	Bohater dostał takie obrażenia, że nic już mu nie pomoże.

UWAGA! Wartość stała P.B. możliwa jest do podniesienia dzięki umiejętnością specjalnym oraz dzięki wartości obrony pancerza.

RZUTY KRYTYCZNE

Rzuty krytyczne oznaczają fakt, iż jakaś czynność postaci gracza udała się wybitnie dobrze lub cholernie źle. Jak rozpoznajemy rzut krytyczny? Jest to liczba np. 77, 33, 22, 44, 0, która wypadnie w czasie testu umiejętności lub zadawania obrażeń.

Gdy w czasie testowania taki rzut wypadł, rzucamy ponownie k100 aby stwierdzić czy to jest krytyczna porażka czy sukces. Na potrzeby szybkiej mechaniki wynik 0-50% oznacza sukces i gracz, zależnie od czynności dostaje ułatwienie do testu w postaci 25% lub dodatkowe obrażenia w tej samej liczbie. Jeżeli wynik będzie większy niż 50%, postać gracza dostaje utrudnienie w wysokości 25% lub zadaje mniejsze obrażenie w identycznej liczbie.



Zdjęcie przedstawia fragment podręcznika głównego. Jest to pierwsza strona pochodzenia POLSKA KREW.

Tworzenie Partyzanta

(krok po kroku)

Informacje Osobowe

Do tego typu informacji zaliczamy wszystkie określenia które nie wpływają mechanicznie na przebieg gry. Są to określenia zależne tylko od wyboru gracza. Do tego typu określeń na karcie postaci zaliczamy kolejno: IMIĘ, WZROST, WAGA, KOLOR OCZU, ZNAKI SZCZEGÓLNE.

Wyjątkiem w tym przypadku jest WIEK. Poniższe przedziały wiekowe przedstawiają modyfikacje do konkretnych współczynników.

15-20 lat	-5 ODW. +10 REF. -1 IN.
21-35 lat	BRAK
36-50 lat	+10 ODW. -10 REF.
51-65 lat	+15 ODW. -20 REF. +1 IN.

Pochodzenie

W okrojonym Pierwszym Horyzoncie wybór pochodzenia modyfikuje lekko główne atuty partyzanta oraz określa znajomość rodzimego języka. Wybór konkretnego pochodzenia automatycznie dodaje rodzimy język jako poznany dla postaci gracza.

W głównym podręczniku wybór pochodzenia będzie wprowadzał do rozgrywki bardzo wiele wątków i możliwości. Będzie to najważniejszy wybór przy tworzeniu postaci.

Poniżej prezentuje pochodzenia oraz ich modyfikacje.

POLSKA KREW:	PE+1 pkt, ZR+1 pkt
NIEMIECKA KREW:	WT+1 pkt, IN+1 pkt
ROSYJSKA KREW:	WT+1 pkt, SI+1 pkt
JAPOŃSKA KREW:	IN+1 pkt, ZR+1 pkt
KREW STAREJ AMERYKI:	CH+1 pkt, SI+1 pkt
BRYTYJSKA KREW:	IN+1 pkt, CH+1 pkt

Atrybuty

Te główne statystyki są filarem każdego tworzonego PARTYZANTA. Od nich będą zależne modyfikacje poszczególnych umiejętności, takich jak posługiwanie się bronią białą, palną, nawigacja czy skradanie się.

Każdy z graczy musi wybrać TRZY GŁÓWNE ATRYBUTY, które będą miały podstawę 10pkt i do tego między nie rozda jeszcze, według własnego uznania, 10 punktów procentowych.

Następnie POZOSTAŁE TRZY ATRYBUTY będą miały 5pkt podstawy, a gracz między nie, dostanie do rozdania dodatkowe 10 punktów procentowych.

UWAGA!

Maksymalny współczynnik na atrybucie (na start) to 20. Chyba, że Starzec zarządzi inaczej!

Przeciętny NPC ma atrybuty na poziomie 10!

SIŁA - skrót [SI] Określa fizyczną siłę postaci gracza, jego budowę oraz możliwości podnoszenia, dźwigania, ciągnięcia, pchania itd. Jest też bardzo ważnym współczynnikiem wpływającym na ilość zadanych obrażeń podczas walki wręcz.

ZRĘCZNOŚĆ - skrót [ZR] Określa gibkość, elastyczność oraz szybkość ciała partyzanta. Jest bardzo ważnym współczynnikiem przy walce wręcz gdyż modyfikuje REFLEKS dzięki któremu postać może unikać ciosów przeciwnika.

PERCEPCJA - skrót [PE] Jest atrybutem odpowiadającym za wszystkie zmysły partyzanta. Wzrok, słuch, węch, dotyk itd.

WYTRZYMAŁOŚĆ - skrót [WT] Odpowiada za tężyznę fizyczną partyzanta, jego odporność na ból czy wytrzymałość organizmu na czynniki zewnętrzne.

CHARYZMA - skrót [CH] Jako atrybut odpowiada za wygląd fizyczny, maniery oraz złożoność osobowości.

INTELIGENCJA - skrót [IN] Odpowiada za pamięć, szybkość kojarzenia, wiedzę oraz umiejętności racjonalnego myślenia jak i dochodzenia do prawidłowych wniosków.

UMIEJĘTNOŚCI

Tak jak w oryginalnym podręczniku tak i w jego okrojonej wersji, to właśnie umiejętności odpowiadają za przydatność Partyzanta w czasie jego przygód.

To one określają stopień wiedzy na dany temat i dzięki nim postać gracza może otworzyć wytrychem zamknięte drzwi, włamać się do komputera lub trafić uciekającego delikwenta, z swojej ulubionej góry w plecy.

Ale przejdźmy do konkretów. Każdy gracz otrzymuje **100pkt** do rozdysponowania między umiejętności pamiętając o dwóch rzeczach.

-> Po pierwsze! Każda jedna umiejętność może mieć maksymalnie **25pkt**. Dlaczego tak? Bo jest

to pierwszy, najniższy pułap jaki może osiągnąć partyzant bez specjalizacji. I takimi właśnie postaciami będą grać Gracze w trakcie jednostrzałówek no chyba, że STARZEC zadecyduje inaczej.

-> Po drugie! Rozdajemy punkty w grupach po **5,10 i 15 pkt**.

-> Po trzecie! Brak wykupienia umiejętności wiąże się z karą do testów w wysokości 40pkt.

Poniżej przedstawiam listę dostępnych umiejętności z ich krótkim opisem:

Broń miotana - umiejętność posługiwania się kuszami, łukami, wyrzutniami oszczepów itd.

Broń lekka - umiejętność posługiwania się pistoletami, pistoletami maszynowymi, rewolwerami itd.

Broń wsparcia - umiejętność posługiwania się karabinami szturmowymi, strzelbami, karabinami wyborowymi itd.

Broń ciężka - umiejętność posługiwania się ciężkimi karabinami maszynowymi, wyrzutniami rakiet, ciężką bronią stacjonarną.

Broni biała - umiejętność posługiwania się mieczami, włóczniami, nożami, biczami itd.

Elektronika - umiejętność naprawy, identyfikacji i przerabiania urządzeń elektronicznych.

Handel - umiejętność negocjacji cen w trakcie kupowania lub sprzedawania przedmiotów.

Informatyka - umiejętność tworzenia, naprawy, identyfikacji oraz hakowania sieci komputerowych oraz oprogramowania.

Kamouflaż - umiejętność maskowania siebie i przedmiotów.

Kondycja - stopień i możliwości wytrzymałości organizmu w czasie biegu, wspinaczki, pływania itd.

Ładunki wybuchowe - umiejętność rozbrajania, tworzenia oraz modyfikowania wszelkiej maści ładunków wybuchowych.

Medycyna - umiejętność wykonywania bardzo trudnych i długotrwałych zabiegów chirurgicznych oraz stopień wiedzy z całego zakresu Medycyny.

Mechanika - umiejętność naprawy, identyfikacji oraz przerabiania urządzeń mechanicznych.

Nawigacja - umiejętność nawigowania wszelkiej maści statkami morskimi jak i kosmicznymi.

Orientacja w terenie - umiejętność odnajdywania drogi w trudnym terenie.

Otwieranie zamków - umiejętność otwierania zamków mechanicznych.

Przetwarzanie - zbiór umiejętności takich jak pozyskiwanie wody, rozpoznanie szlaku, tropienie, znajomość zwierzyny itd.

Pływanie - umiejętności przemieszczania się w zbiornikach wodnych

Pierwsza pomoc - umiejętność wykonania podstawowej opieki medycznej takiej jak zatamowanie krwawienia, zszycie rany itd.

Prowadzenie pojazdów ciężkich - umiejętność prowadzenia ciężarówek, statków morskich, mechów itd.

Prowadzenie pojazdów lekkich - umiejętność prowadzenia samochodów osobowych, łodzi motorowych, jednośladów itd.

Pilotowanie - umiejętność kierowania statkami kosmicznymi, statkami powietrznymi itd.

Retoryka - umiejętność nakłaniania rozmówcy do swojej racji.

Rzucanie - umiejętność celnego rzucania przedmiotami, takimi jak oszczepy, lina z hakiem itd.

Rusznikarstwo - umiejętność modyfikowania, naprawiania i identyfikacji broni prochowej jak i jej gadżetów.

Rusznikarstwo specjalistyczne - umiejętność modyfikowania, naprawiania i identyfikacji broni niekonwencjonalnej, takiej jak broń plazmowa, bezluskowa, energetyczna itd.

Spostrzegawczość - umiejętność reagowania na zagrożenia, wypatrywania, nasłuchiwanie itd.

Skradanie się - umiejętność cichego poruszania się.

Szulerstwo - umiejętność mataczenia w czasie dowolnych gier hazardowych i nie tylko.

Wiedza ogólna - umiejętność określająca poziom wiedzy w podstawowych dziedzinach naukowych, takich jak fizyka, chemia, matematyka, historia itd.

Wspinaczka - umiejętność wspinania się na wszelkie maści ściany, góry czy budynki.

Walka wręcz - umiejętność prawidłowego i celne zadawania ciosów w czasie walki bezpośredniej, używając do tego jedynie ciała.

Zastraszanie - umiejętność przekonywania rozmówcy do swojej racji poprzez wywołanie u niego strachu.

Ufopedia - umiejętność określająca wiedzę partyzanta na tematy związane z rasami, technologią lub zwyczajami pozaziemskimi.

PAMIĘTAJ!

W trakcie testowania umiejętności która nie ma przydzielonego żadnego punktu umiejętności gracz dostaje dodatkowe 40pkt do trudności testu.



INICJATYWA [INI]

Ten współczynnik odpowiada głównie za szybkość partyzanta w czasie walki. Czym jest ona większa tym jest większa szansa, że w czasie starcia będzie pierwszy reagował na zagrożenie.

Współczynnik *inicjatywy* określa się po przez sumę następujących umiejętności i atrybutów:

Spostrzegawczość + Kondycja + Zręczność + Dost. modyfikator = INICJATYWA + 1k10*

UWAGA!

*Kość k10 rzuca się w trakcie rozpoczęcia każdej nowej walki, każdego nowego starcia. Dlatego w karcie postaci zapisujemy tylko sumę Spostrzegawczość + Kondycja + Zręczność + Dost. modyfikator.

REFKLEKS "Patrz walka wręcz str.4 **REFLEKS**"

ODWAGA [ODW]

Jest to bardzo ważny współczynnik w świecie Horyzontu. Odpowiada on za postawę Partyzanta w sytuacjach skrajnych, stresogennych. Na przykład gdy postać gracza ma sprawdzić czy nie ucieknie z pola bitwy, czy nie zemdłej ze strachu lub krzyknie wtedy gdy to najmniej pożądane, należy wykonać standardowy test umiejętności, czyli...

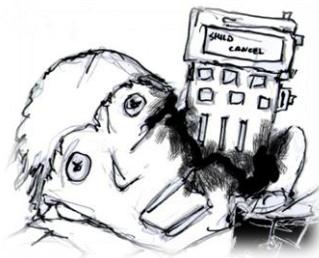
MG podaje poziom. Gracz do współczynnika ODWAGI dodaje wynik rzutu k100. Jeżeli końcowy wynik gracz jest większy od narzuconego testu, partyzant mężnie zwycięża ze strachem.

Współczynnik ODWAGI określa się po przez sumę:

Wytrzymałość + Inteligencja + dost. modyfikator = ODWAGA

PRÓG BÓLU [PB]

Każdy partyzant rozpoczyna swoją przygodę z stałym 100 punktowym Progiem Bólu. Mimo to może go podnieść poprzez nałożenie pancerza lub innej dowolnej modyfikacji takiej jak wszczep, implant lub mutacja. **PB** może także zostać zwiększone na stałe dzięki zaletą lub zmniejszone na stałe, poprzez wybranie konkretnych wad w czasie tworzenia partyzanta



WADY I ZALETY

Aby główny cel tego mini podręcznika został spełniony należało też uprościć i ten punkt tworzenia partyzanta.

Dlatego analogicznie do jednej wybranej zalety należy wybrać też wadę. Proste? Pewnie, że proste.

ZALETY:

Sylwetka Arnolda - postać z tą zaletą otrzymuje premię +15% do wszelkich testów sprawnościowych. Bo Arnold był przygotowany na wszystko, zawsze!

Ostry wzrok - postać z tą zaletą otrzymuje premię +15% do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa wzroku. Co jak co ale gały trzeba mieć zawsze naostrzone!

Japoński sonar - postać z tą zaletą otrzymuje premię +15% do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa słuchu. Dobry słuch to bezpieczeństwo, mama Ci nie mówiła?

Dodatkowy zmysł - postać z tą zaletą otrzymuje dodatkowe 5 punktów inicjatywy. Trzeba być szybki zawsze i wszędzie, bo inaczej dupa zbita!

Mięśnie zaczepne - postać z tą zaletą zadaje większe obrażenia w czasie walki wręcz + 15%. Może głowa jak sklep jest dobra, ale ktoś musi nosić ten towar, prawda?

Syn nieśmiertelności - postać z tą zaletą ma zwiększony próg bólu o dodatkowe 10%, na stałe. Aby nie dać się zabić trzeba mieć układy, konkretne układy.

WADY:

Brzuch hydraulika - postać z tą wadą otrzymuje karę -15% do wszelkich testów sprawnościowych. Dobrze, że nie zostawia za sobą śladów ciągnącego się brzucha, siara na maksa!

Używane oczy - postać z tą wadą otrzymuje karę -15% do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa wzroku. Nie każdy widzi to co chce widzieć, niektórzy muszą cierpieć.

Ruskie słuchawki - postać z tą wadą otrzymuje karę -15% do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa słuchu. Dobrze, że w ogóle słyszysz!

Skromna ułomność - postać z tą wadą ma zmniejszoną inicjatywę o 5 punkt. W dzieciństwie zawsze Ciebie bili gdy chciałeś zrobić coś szybko, teraz masz to w dupie.

Ofiara - postać z tą wadą zadaje zmniejszone obrażenia w czasie walki wręcz - 15%. Nigdy nie walczyłeś, zawsze to inni walczyli za Ciebie!!

Atestowane chucherko - postać z tą wadą ma zmniejszony próg bólu o 10%, na stałe. Nie każdy musi przyjmować pociski na klatę, to było by nudne.

TARCZA ENERGETYCZNA [T.E.]

POZIOM ENERGII określa stan naładowania tarczy. ENERGIA tarczy może służyć jako dodatkowa obrona podczas ostrzału. W podręczniku głównym T.E. znajdzie swoje zastosowanie w wielu innych działaniach, ale to dopiero w podręczniku głównym.

Aha, byłbym zapomniał! Używający T.E. znają wszystkie języki obce używane na ziemi. Po prostu Tarcza na bieżąco tłumaczy słowa słyszane przez Partyzanta.

PRZYKŁADOWA TARCZA ENERGETYCZNA

TARCZA ENERGETYCZNA kl.IV

POZIOM ENERGII: 100 pkt.

CENA: 150 BT



PANCERZ

Obrona pancerza wlicza się do **Progu Bólu** jednak jeżeli obrażenia zadane partyzantowi przewyższą procenty pancerza, pancerz ulega zniszczeniu.

Przykład

Eustachy posiada 100 punktów P.B. i lekką kurtkę dodającą dodatkowe 10 punkt do P.B. W ten sposób posiada 110 pkt. Jednak tego dnia ma pecha gdyż zostaje cięty nożem za 17pkt. Kurtka tym samym traci swoją ochronę na stałe bo zostaje pocięta, a tym samym zostaje mu 93pkt. P.B.

PRZYKŁADOWY PANCERZ:

SKÓRZANA KURTKA

OBRONA: +15 P.B

CENA: 55 BT.



ZNAJOMOŚĆ JĘZYKÓW

Jeżeli w czasie sesji któremuś z partyzantów ulegnie zniszczeniu Tarcza Energetyczna lub gracz stworzy postać która z założenia nie będzie używała T.E. Będzie mógł wykupić znajomość dodatkowych języków obcych. Po co?

W czasie podróży po świecie Horyzontu Partyzanci będą spotykali na swojej drodze różnego rodzaju obcokrajowców i nie zawsze wszyscy oni będą znali uniwersalny język jakim jest angielski. Tarcza Energetyczna w tym przypadku działa jako translatora ale bez niej, postać gracza jest zdana na własne umiejętności lingwistyczne.

Koszt znajomości jednego języka to **10 Punktów Procentowych [PP]** które wydawane są przy różnych okolicznościach Tworzenia bohatera.

Jednak wykup języka w czasie przygód będzie już na pewno droższy. Dlatego jeżeli gracz zamierza grać bez T.E. powinien poznać chociaż trzy podstawowe języki które według niego będą najczęściej używane.

BROŃ PALNA I BIAŁA

Poniżej przedstawię trzy przykłady broni, tak aby STARZEC mógł mieć wzór jak tworzyć swoje bronie i określać ich statystyki. Oczywiście w podręczniku głównym opis broni, ich ilość oraz statystyki są bardziej rozpisane i mają większy wpływ na walkę oraz taktykę. Tutaj wszystko zostało maksymalnie uproszczone.

BROŃ LEKKA

DA9

"Spokój sumienia"



Opis: Bardzo lekki i poręczny pistolet, w całości wykonany z materiału Eselit-1. Mimo, że nie posiada możliwości oddawania strzałów seriami, został

pozytywnie przyjęty wśród profesji wymagających dyskrecji i elegancji.

OBRAŻENIA P.B: 15pkt.

AMMUNICJA/KALIBER: 10szt./9mm.

Zasady specjalne:

-> Lekka +10 Inicjatywa

CENA: 50 BT

BROŃ WSPARCIA

M15



Opis:

Stary dobry, amerykański karabin N14. Szczególnie lekka konstrukcja sprawia, że nadal jest często wybieranym karabinem do walki bezpośredniej.

RODZAJ OGNI: Pojedynczy/Seria

OBRAŻENIA P.B: 30pkt.

AMMUNICJA/KALIBER: 20szt./7.62mm.

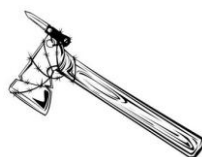
Zasady specjalne:

-> Lekka +5 inicjatywa

CENA: 145 BT

BROŃ BIAŁA

SIEKIERA



Może ostrze tej broni nie jest za duże, ale zamocowane na długim trzonku czyni spustoszenie wszędzie tam gdzie uderzy. Oczywiście wszystko zależy od siły użytkownika, ale zapewniam, że nikt kto nie był by pewien swojej siły, nie używał by tej broni w zwarcu.

OBRAŻENIA: 20pkt.

Zasady Specjalne:

-> Wolna -10 Inicjatywa

-> Klin - dodatkowe 5% obrażeń przeciwko opancerzonym celom.

CENA: 25

Na zakończenie dodam, że najlepiej w czasie sesji jednostrzałowych korzystać jeszcze z podręcznika głównego, jako źródła dodatkowej wiedzy na temat przedmiotów, broni, pancerzy czy innych gadżetów.

VITALIUS