

GLADIATOR 1.5 v1.0

POPRAWKI TYLKO MECHANICZNE

autor: Marek Szumny alias Mar_cus

Cechy z pochodzenia.....	2
Cechy z profesji.....	2
Sztuczki.....	2
Choroby zawodowe.....	3
Poprawiona tabelka pamiątek.....	4
Zbrojownia.....	5
Ekwipunek.....	7
Totalizator sportowy.....	7

Całość chroniona prawami autorskimi.
Pozwolenie na udostępnianie i rozpowszechnianie całości we wszelaki
możliwy sposób tylko i wyłącznie za pozwoleniem autora konwersji.
Zabronione jest rozpowszechnianie zarówno całości jak i fragmentów w
celach zarobkowych.

INICJATYWA
MARKA
FANOWSKA

CECHY Z POCHODZENIA

Poludniowa 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!

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 Sztuczki. Po prostu zwykle 50% szans.

Człowiek pustyni

Bez strachu

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

Teksas

Worek treningowy

Dopiero cztery Draśnięcia zamieniają się w jedną Ranę Lekką.

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 dla ciebie stopień łatwiejsze.

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 oberwania otrzymujesz dopiero po sześciu segmentach.

Posterunek

Pancernik

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

Te cechy nie ulegają zmianie:

! **Detroit – Macho**

■ **Nowy Jork – Zdolny uczeń**

■ **Salt Lake City – Nic mnie już nie zdziwi**

CECHY Z PROFESJI

Klatka jest najlepsza

Podczas walki w zwarcu, 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.

Te cechy nie ulegają zmianie:

! **467 blizn**

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+

Oburęczność

Wymagania: Zręczność 14+, Broń ręczna 4+

Okrzyk bojowy

Wymagania: Charakter 14+

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

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 podziela to dwa razy na tego samego przeciwnika.

Szczęśliwy los

Wymagania: Spryt 12+

Wiedziałem, że to zrobisz

Wymagania: Postrzeganie emocji 5+

Gladiator 1.5: Poprawki tylko mechaniczne

plik pobrano z NS Center – www.nscenter.pl

Wyczulenie

Wymagania: Spryt 12+, Broń ręczna 4+

Zorro

Wymagania: Broń ręczna 4+

Te sztuczki nie ulegają zmianie:



Platnerz

Proszkiem w oczy!

Zbrojmistrz

Te sztuczki zastąpiono:



Dwuręczność - Sztuczka „Walka dwiema broniąmi”: Neuroshima 1.5, str. 110

Szarża - Manewr „Szarża”: Neuroshima 1.5, str. 193

CHOROBY ZAWODOWE

Zaćmienie

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

Zmora

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.

Nadpobudliwość

Lekarstwo: Są dwa rodzaje środków uspokajających, oba w tabletkach lub zastrzykach. 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 zwiększają 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

Lekarstwa i stany jak w Nadpobudliwości.



Te choroby nie ulegają zmianie:

Mozaika

POPRAWIONA TABELKA PAMIĄTEK

Przed rzutem należy zdecydować, do którego miejsca (Podstawka 1.5, str. 129) ma być dodany wynik rzutu. Nigdy nie można osiągnąć więcej niż 20 Punk-

tów Reputacji (czyli 1 Punkt Sławy) w jednym miejscu – nadwyżka po prostu przepada.

K20	Pamiętka	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 szczeka	+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	Przetrącone 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 zawodowa	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!

ZBROJOWNIA

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		
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 panczerza spada już po Lekkim ciosie o 1. Po Ciężkim o 3, a Krytycznym aż o 6!

Zasada specjalna – zamach: Wyrzucenie 18-19 podczas ataku oznacza, że postać trafia samą siebie (nawet jeżeli przeciwnik dostaje) i otrzymuje ranę za jeden sukces. Wynik 20 to już rana za dwa sukcesy.

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 spaliniowa zadaje obrażenia jak Kolczasty kastet (Bohater^3, 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 Pancernia 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			
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 Sztuczką 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 pochwycenia broni przeciwnika – w tym celu wykonuje się Bardzo trudny test Broni ręcznej. Po pochwyceniu 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	

Te bronie zastąpiono lub opisano:

- Kusari-gama** – Sierp: Bohater^3, str. 79
Maczuga - Ciężka pałka: Neuroshima 1.5, str. 147
Morgenstern - Ciężka pałka: Neuroshima 1.5, str. 147
Tasak – Topór: Neuroshima 1.5, str. 148
Trójzab – Widły: Bohater^3, str. 80
Siatka - Łowca Mutantów / Zabójca Maszyn, str. 31
Widły - Bohater^3, str. 80



Te tarcze opisano:

- Tarcza lekka** - Podstawka 1.5, str. 149
Tarcza ciężka - Podstawka 1.5, str. 149

EKWIPUNEK

Petarda dymna

Cena	8
Dostępność	70%

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%.

Reguły specjalne na świeżym powietrzu: Odpalenie petardy nie ma zazwyczaj sensu, ponieważ wiatr nie pozwala zebrać się chmurze dymu. W za-

leżności od siły i kierunku powiewu należy dostosować podane wyżej zasady dla pomieszczeń.

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

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).

TOTALIZATOR SPORTOWY

Przeciwnicy dodają swoje Punkty Reputacji i Sławy: za każdy Punkt Sławy +20, w pozostałych terenach za każde 2 Punkty Reputacji w danym miejscu +2. Następnie od większej sumy wartości odejmuje się mniejszą, by ustalić Różnicę Reputacji, na podstawie której będzie obliczać się kurs zakładu.

Mnożnik: Podstawowym mnożnikiem stawki jest liczba 1,75. Oznacza to, że jeżeli będzie walczyć ze sobą dwóch zawodników o takiej samej sumie Punktów Reputacji i Sławy, postawiona kwota na któregoś z nich zostanie pomnożona przez 1,75. Wynik zawsze zaokrąglony w dół do jednego gamba. Rzadko kiedy jednak dwóch gladiatorów jest takich samych, dlatego wykorzystuje się do stawki obliczoną wcześniej różnicę. Należy podzielić RR przez 200, czyli tak naprawdę wziąć połowę i zapisać jako setną część po przecinku. Wartość tę odejmujemy i dodajemy do liczby 1,75. Mniejszy mnożnik to wygrana lepszemu gladiatorowi, a ten większy gorszemu.

Przykład: Bill jest już trochę zaawansowanym gladiatorzem i ma Punkt Sławy w Teksasie, Hegemonii i Meksyku, a w Vegas 7 Punktów Reputacji. Suma to $3 \cdot 20 + 6 = 66$. John z kolei niedawno dopiero zaczął i ma tylko 13 Punktów Reputacji w Nevadzie. Suma

wynosi 12. W tym przypadku RR to $66 - 12 = 54$. Dzieląc przez 200 otrzymujemy wartość 0,27, którą dodajemy i odejmujemy do 1,75. Kurs na wygraną Billa wynosi 1,48, a na Johna 2,02. Stawiając 10 gambli można wygrać kolejno 14 i 20.

Remis: Często można też obstawić remis, czyli obaj zawodnicy wykończą się w tym samym momencie. 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 $54 / 20 + 1,75 = 4,45$. Dla 10 gambli wygrana to 44.

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 lepszemu nie może spaść poniżej 1,01.

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