

# Karaibska Kość - Kompletny System Gry RPG

Ahoj, awanturniku! Oto wszystko, czego potrzebujesz, by wypłynąć na szerokie wody przygody. Niech kości będą dla Ciebie łaskawe!

## I. TWORZENIE POSTACI

*Twoja legenda zaczyna się tutaj! Stwórz unikalnego bohatera w 5 prostych krokach.*

### Krok 1: Koncept Postaci

Kim jesteś? Zbiegłym szlachcicem, przesądnym kucharzem, a może byłym oficerem marynarki? Wymyśl krótką historię swojej postaci.

### Krok 2: Atrybuty

Rozdziel wartości **+3, +2, +1, +0** między cztery atrybuty:

- **Siła:** Walka na pięści, krzepa, pływanie, zastraszanie.
- **Zręczność:** Fechtunek, strzelanie, uniki, skradanie się.
- **Spryt:** Intelpekt, percepcja, nawigacja, oszustwo.
- **Charyzma:** Perswazja, dowodzenie, kłamstwo, występy.

### Krok 3: Umiejętności

Otrzymujesz 10 punktów do wydania na umiejętności. Każdy punkt to +1 do testu. (Maksymalnie 3 punkty w jedną umiejętność na starcie).

**Przykładowe Umiejętności:**

- **Siła:** Bijatyka, Krzepa, Pływanie, Zastraszanie.
- **Zręczność:** Fechtunek, Strzelectwo, Uniki, Zwinne Dłonie.
- **Spryt:** Nawigacja, Percepcja, Wiedza o Morzu, Medycyna.
- **Charyzma:** Dowodzenie, Perswazja, Kłamstwo, Hazard, Szanty.

### Krok 4: Cechy Bojowe

- **Punkty Fartu (PF):** Twoje zdrowie i szczęście.  
10 + wartość Siły
- **Próg Bólu:** Połowa Twoich maksymalnych PF (w górę). Poniżej tego progu otrzymujesz karę.
- **Obrona:** Poziom Trudności (PT) dla ataku wroga.

8 + wartość Zręczności

## Krok 5: Punkty Brawury

Zaczynasz z **3 Punktami Brawury**. Wydaj je, aby:

- Przerzucić jeden swój rzut kością.
- Dodać +3 do wyniku testu (po rzucie).
- Wykonać brawurową, filmową akcję.

## II. MECHANIKA GRY

*Proste zasady, by akcja płynęła wartko jak karaibski rum!*

### Podstawowy Test

Gdy chcesz zrobić coś ryzykownego, wykonujesz test:

(Rzut k10 + Atrybut + Umiejętność = Wynik)

Twój **Wynik** musi być równy lub wyższy od **Poziomu Trudności (PT)**.

### Poziomy Trudności (PT)

- **PT 8:** Banalne (dla profesjonalisty)
- **PT 10:** Proste
- **PT 12:** Standardowe
- **PT 15:** Wymagające
- **PT 18:** Bardzo Trudne
- **PT 20+:** Heroiczne

### Przewagi i Utrudnienia

- **Przewaga (dobre warunki):** Rzucasz 2x k10 i wybierasz **lepszy** wynik.
- **Utrudnienie (złe warunki):** Rzucasz 2x k10 i bierzesz **gorszy** wynik.

## III. WALKA

*Zgrzyt stali, huk pistoletów i szczyk złotych monet!*

### 1. Inicjatywa

Obie strony (gracze i wrogowie) rzucają k10 + najwyższy Spryt w grupie. Kto ma wyżej, działa pierwszy.

## 2. Akcje w Turze

W swojej turze masz do dyspozycji różne typy akcji:

- **1 Akcja Główna:** Najważniejsza czynność w turze.
  - Przykłady: *Atak, Totalna Obrona, użycie skomplikowanego przedmiotu, opatrzenie ran.*
- **1 Akcja Ruchu:** Służy do przemieszczania się i prostych interakcji.
  - Przykłady: *Przemieszczenie się, schowanie za osłoną, wyciągnięcie broni, Celowanie.*
- **Reakcja:** Specjalna akcja, którą możesz wykonać poza swoją turą w odpowiedzi na działanie wroga.
  - Przykład: *Parowanie ciosu.*

## 3. Opcje w Walce

- **Atak (Akcja Główna):** Test (Atrybut + Umiejętność) przeciwko **Obronie** celu.
- **Celowanie (Akcja Ruchu):** Zyskujesz **Przewagę** na swój atak w tej turze.
- **Totalna Obrona (Akcja Główna):** Wrogowie mają **Utrudnienie** na ataki przeciwko Tobie do Twojej następnej tury.
- **Parowanie (Reakcja):** Gdy zostaniesz trafiony, wykonaj test (Zręczność + Fechtunek). Jeśli wynik jest wyższy niż atak wroga, blokujesz cios.

## 4. Obrażenia i Skutki

- **Obrażenia Broni:**
  - Pięść/Kopniak: **1 PF**
  - Sztylet: **2 PF**
  - Kordelas/Szpada: **3 PF**
  - Ciężki Topór: **4 PF**
  - Pistolet Skałkowy: **5 PF** (przeładowanie to Akcja Główna)
- **Stan Poobijania:** Gdy Twoje PF spadną poniżej **Progu Bólu**, otrzymujesz **-1 do wszystkich testów**.
- **Na Deskach! (0 PF):** Jesteś obalony. Po walce rzuć k10:

Rzut k10	Efekt
1	<b>Cudem ocalałeś!</b> Wstajesz z 1 PF.
2-3	<b>Potężny Kac:</b> Utrudnienie do testów Sprytu do końca dnia.
4-5	<b>Złamany Nos:</b> Utrudnienie do testów Charyzmy do naprawienia.

6-7	<b>Wybity Bark:</b> Nie możesz używać jednej ręki do opatrzenia.
8-9	<b>Paskudna Blizna:</b> Zyskujesz trwały, imponujący ślad.
10	<b>Gorzej być nie mogło:</b> Jeden z powyższych + gubisz coś cennego.