

Petardy Perciwala

Perciwál Schliesenbach był gnomem słynącym z wyrobu różnego rodzaju fajerwerków, petard, itp. Jego kunszt spowodował że stał się znany nie tylko pośród swojej rasy, ale też i innych, zwłaszcza ludzi którzy uwielbiają urozmaicać uroczystości różnymi eksplozjami. Zwłaszcza świętowany przez nich koniec roku, był widowiskiem wprawiającym obserwujących w zachwyt, a psy, i inne zwierzęta, w panikę.

Poza niegroźnymi wypadkami jak spalenie brwi podczas testowania nowej mieszanki prochów, życie Perciwala było sielankowe. Tak było do czasu aż jego najmłodsza córka postanowiła zostać poszukiwaczką przygód. Po bezskutecznych próbach wybicia jej poszukiwania przygód z głowy, Perciwál doszedł do wniosku, że jeśli nie może odwieść córki od poszukiwania przygód, to przynajmniej sprawi że te poszukiwania będą bezpieczniejsze. Tak powstały „Petardy Perciwala”, z których najpopularniejsze były trzy: *Błyskobuch*, *Gniazdo os* i *Petarda CS*.

Każda z petard wygląda podobnie - metaliczny cylinder o długości około 15cm, średnicy 4cm i wadze około 0.5kg, z widocznym podziałem na dwie części, z których krótsza, około 5cm, uważana jest za górę. Uruchomienie petardy też jest takie samo dla każdego rodzaju - przekręca się górną część i rzuca jak broń spryskującą. Po około 4 sekundach petarda wybucha.

Błyskobuch

Błyskobuch był pierwsza petardą, którą Perciwál stworzył na potrzeby swojej najmłodszej córki. Od pozostałych petard wyróżnia ją wygląd - zamiast jednolitego cylindra, posiada on niewielkie otwory. Wybuch petardy powoduje, że wszyscy w promieniu 1.5m muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST = 18 albo zostaną Ogłuszeni i Oślepieni na 1 rundę. Jeśli rzut się powiedzie, to postać zamiast bycia oślepioną i ogłuszoną, dostaje tylko karę -1 z okoliczności do testów ataku, KP, i karę -2 do testów Fałszerstwa, Koncentracji, Nasłuchiwania, Odcyfrowywania zapisków, Otwierania zamków, Przebierania, Przeszukiwania, Rzemiosła, Spostrzegawczości, Unieszkodliwiania mechanizmów, Zachowania równowagi, Zręcznej dłoni, Zwinności na 1k4 rundy. Postacie niepatrzące w kierunku *Błyskobuchu* w momencie jego detonacji, mogą zostać tylko Ogłuszone, a umiejętności które podlegają karze to Fałszerstwo, Koncentracja, Nasłuchiwanie, Zachowania równowagi, Zwinności.

Błyskobuch nie działa na konstrukty.

Cena: 60 sz. *ST wytworzenia*: Rzemiosło (Alchemia) 21.

Gniazdo os

Gniazdo os powstało po tym jak najmłodsza córka Perciwala zgłosiła kilka „zastrzeżeń” do *Błyskobucha*. Tak więc Perciwál postanowił stworzyć petardę która miała by podobne działanie, ale nie polegała na zmysłach, tylko bardziej instynktownych odruchach.

Gniazdo os ma dolną część bardziej „bulwiastą” niż pozostałe petardy, ale część górna i sposób aktywowania jest taki sam.

Wybuch petardy uwalnia masę drobnych kulek wykonanych z kauczuku. Ilość uderzających kulek, jak i to że wygląda iż postać atakowana jest z każdej strony (niczym w przypadku ataku os), powodują Otumanienie u wszystkich osób w promieniu 3m, chyba że powiedzie się im rzut obronny na Wytrwałość o ST =16.

Jeśli petarda wybuchnie w pomieszczeniu w którym co najmniej dwie przeciwległe ściany są oddalone od siebie o nie więcej niż 3m, ST testu wzrasta o kumulatywne +2, za każdą parę takich ścian (+2, za dwie ściany, +4, za dwie ściany i sufit i podłogę, itd.)

Odporność na trafienia krytyczne chroni przed działaniem *Gniazda os*, ale inteligentni nieumarli są wyjątkiem.

Cena: 50 sz. *ST wytworzenia*: Rzemiosło (Alchemia) 20.

Petarda CS

Petarda CS powstała jako wykorzystanie wcześniejszego pomysłu Perciwala. Chciał on stworzyć lekki gaz do wypełniania baloników dla dzieci. Udało mu się w połowie - gaz był lekki, ale powodował też mocne łzawienie, kaszel, kichanie, itp. Perciwal nigdy nie wyjaśnił znaczenia skrótu, więc złośliwy mówią o: „Cierpkim Smrodzie”, ale nawet oni nie mogą zaprzeczyć jej efektywności.

Wybuch petardy uwalnia chmurę gazu który wypełnia obszar o promieniu 1.5m i jest wysoka na 3m. Gaz jest całkowicie przezroczysty, więc nie powoduje żadnych kar w używaniu wzroku, atakowaniu, itp. W następnych rundach chmura rozprzestrzenia się o 3m na rundę, aż rozprzestrzeni się na obszar o średnicy 7.5m. Gaz pozostaje aktywny przez 1k4+1 rund po osiągnięciu maksymalnego obszaru, a następnie samoistnie się rozwiewa. Osoby które wejdą w kontakt z gazem muszą wykonać rzut obronny na Wyrwałość o ST=16, albo będą Odczuwać mdłości. Stan ten utrzymuje się jeszcze przez 2k3 rundy po tym jak przestaną być wystawione na wpływ gazu.

Średni wiatr (16,5+ km/h) rozwiewa mgłę w 2 rundy, a silny (31,5+ km/h) w 1 rundę.

Niepodatność na trucizny chroni przed działaniem Petardy CS.

Cena: 55 sz. ST wytworzenia: Rzemiosło (Alchemia) 22.

