

MODUŁ 2 – WALKA

Spis treści

| | |
|-----------------------------|----|
| TURA..... | 2 |
| WALKA DYSTANSOWA..... | 4 |
| WALKA ELEKTRONICZNA..... | 10 |
| WALKA WRĘCZ..... | 12 |
| WARTOŚĆ PUNKTOWA AKCJI..... | 14 |
| PANCERZ..... | 15 |
| SYSTEM OBRAŻEŃ..... | 16 |

TURA

Starcie jest podzielone na tury. Efekty oddziałujące w czasie, a które występują w walce, mają swój czas działania określony właśnie w turach. Tura kończy się, kiedy swoje punkty akcji wydadzą wszyscy uczestnicy starcia, którzy mogą to zrobić, lub gdy zdecydują się pozostać bezczynni bądź w pogotowiu. Na początku każdej tury nalicza się efekty związane z upływem czasu i ich skutki.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA

Kolejność wykonywania ruchów w trakcie walki określa inicjatywa postaci, ruchy wykonuje się w kolejności od najwyższej do najniższej. Gracz może zdecydować o opóźnieniu swojej akcji w danej turze, zostaje wtedy przerzucony na koniec kolejki.

Gdy przeciwnicy mają taką samą inicjatywę, to pierwszą akcją wykonuje zwinniejszy z nich, jeśli również i ten parametr jest identyczny, to mający wyższą percepcję, jeśli obydwa parametry są równe, należy co turę wykonać rzut monetą/rzut kością określający kto zaczyna.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Wpływ na sekwencję starcia ma również jego rozpoczęcie, atak z zaskoczenia pozwala na pierwszy ruch bez względu na inicjatywę. Zaatakowani wykonują swoje ruchy po atakujących, według kolejności inicjatywy.

W sytuacji, gdy część napastników wykonuje swoje ruchy według kolejności inicjatywy, a nie jako rozpoczęcie starcia, to napadnięci mogą wykonywać reakcje.

INICJATYWA POŁĄCZONA

Część uczestników starcia wykonują swoje ruchy jednocześnie. Ruchy tego typu liczone są jako akcja jednej postaci. Ma to wpływ na zasady reakcji na ich poczynania, jak i kiedy to one reagują jako grupa.

REAKCJA

Reakcja to wykonanie ruchu w kolejce innej postaci, w odpowiedzi na jej działania. Reakcją może być tylko jedna akcja lub akcja połączona, a jej wykonanie zużywa pulę punktów akcji, jaką ma się do dyspozycji w danej turze.

Na jedną akcję może przypadać tylko jedna reakcja każdego innego uczestnika starcia. Jeśli zakończy się swoją turę z niewykorzystanymi punktami akcji, to może je poświęcić na reakcje w aktywacjach uczestników o niższej inicjatywie. Niewykorzystane punkty nie przechodzą do następnej tury.

Postać może reagować jedynie na wydarzenia, o których ma świadomość, więc np. atak z zaskoczenia uniemożliwia próbę reakcji na pierwszą akcję napastnika.

Stosunek inicjatywy wykonującej akcję i postaci reagującej ma wpływ na to, jak zostanie wykonana reakcja. Jeśli reagujący ma inicjatywę mniejszą od postaci wykonującej akcję, to wykonuje ją dopiero po jej wykonaniu.

Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza, jednak ma mniejszą inicjatywę, więc pierwsza postać wykonuje normalnie testy trafienia i następują konsekwencje postrzału. Jeśli bohater B jest w stanie mimo ostrzału wykonać deklarowaną akcję, to ją wykonuje, więc gracz A nie może już deklarować kolejnych akcji ostrzału. W sytuacji, kiedy nie może zareagować, postać B traci punkty akcji na nieudaną reakcję.

Inaczej przebiega sytuacja, kiedy parametr jest równy. Reakcja jest wtedy równoczesna z akcją, więc postać B uciekając postaci A, wykonuje ruch w tej samej chwili co ostrzał postaci A, która dostaje kary do trafienia z powodu ruchu celu.

Gdy inicjatywa reagującego jest większa od inicjatywy atakującego, może on wykonać reakcję przed deklarowaną akcją. Może to spowodować uniemożliwienie wykonania akcji przez postać z niższą inicjatywą.

Pewnym typem reakcji jest czekanie na przeciwnika, przygotowanie się na atak, czy celowanie w obszar, w którym pojawi się przeciwnik, w tej sytuacji to czekający wykonuje swoje ruchy pierwszy, mimo że jest reagującym i może mieć niższą inicjatywę.

PORUSZANIE SIĘ

Postać może poruszać się na kilka sposobów, każdy z nich udostępnia jej inne opcje takie jak pełne wykorzystanie posiadanej prędkości czy możliwość łączenia z innymi akcjami.

Typy ruchów:

- Sprint – postać poświęca się jedynie na ruchu i nie może wykonywać akcji niezwiązanych z poruszaniem się. Każdy punkt akcji to przesunięcie się o pełną prędkość postaci.
- Bieg z jednoczesnym wykonywaniem innej akcji – koszt jest wtedy równy puli, jaką trzeba przeznaczyć na daną akcję/odległość, jaką chce się pokonać. Otrzymuje się modyfikatory za własny ruch, dodatkowo prędkość postaci maleje o połowę.
- Chód – to poruszanie się z prędkością do metra na punkt akcji, można normalnie łączyć z innymi czynnościami bez kary za ruch w większości przypadków.
- Poruszanie się w pozycji przykucniętej pozwala poruszać się z prędkością do jednego metra za punkt akcji.
- Czołganie się pozwala na osiągnięcie maksymalnej prędkości 0,5 metra za punkt akcji.
- Skok – może wykonywany być z miejsca lub z rozpędu. Ten pierwszy ma zasięg dwóch metrów w linii prostej, drugi trzech.
- Lot – wykorzystanie napędu umożliwiającego pokonanie siły ciężenia bądź poruszanie się w próżni. Wszystkie typy ruchu są analogiczne do normalnego poruszania się więc np.: wykorzystanie pełnej prędkości napędu uniemożliwia wykonywanie innych akcji niż te związane z przemieszczaniem się jak uskoki czy manewry.
- Wzmacnianie ruchu napędem – oprócz lotu silniki mogą umożliwić wzmocnienie normalnych ruchów dodatkową energią kinetyczną, co poprawia zasięg skoku czy zakres akrobatycznych sztuczek. Wpływ ten odzwierciedlony jest jako zmniejszenie o stopień trudności testów poruszania się oraz podwojeniem zasięgu skoku.

WALKA DYSTANSOWA

Prowadzenie ostrzału jest przeprowadzane według poniższego schematu:

Wybranie celu → wybranie segmentu/ostrzał nieprecyzyjny → zliczenie modyfikatorów i test trafienia → wynik rzutu → rzut na obrażenia w przypadku trafienia.

Rzut na trafienie jest testem percepcji w przypadku obiektów bez rąk, bądź testem łączonym percepcji i zręczności w przypadku ludzi i im podobnych. Na rzut wpływ ma szereg czynników takich jak zaawansowanie umiejętności obsługi broni, odległość od celu, jego rozmiar, szybkość poruszania się celu i strzelającego, wykorzystany kamuflaż i wiele innych.

Przykładowy rzut wraz z wszystkimi efektami

W przypadku kiedy cechy i umiejętności postaci pozwalają jej na trafienie przy wyniku od 1 do 10, rzut może przynieść następujące skutki:

- 1 – Celne trafienie bez względu na modyfikatory.
- 2-9 – Celne trafienie w deklarowany cel.
- 10 – Trafienie w inny segment celu o mniejszym wpływie na jej zdolność walki/przeżycia np. przy ostrzale korpusu postrzał w lewą rękę.
- 11 – Trafienie w inny obiekt znajdujący się na linii ostrzału lub znajdujący się obok celu, przy braku takiego obiektu jest to zwykłe chybienie.
- 12-19 – Chybienie.
- 20 – Chybienie bez względu na modyfikatory.

OGIEŃ CIĄGŁY

Gdy uzbrojenie dysponuje małą szybkostrzelnością do dwóch strzałów na akcję, każdy pocisk jest osobnym testem trafienia, natomiast w sytuacji większej szybkostrzelności wykonuje się jeden rzut zbiorczy, określający skutek dla wszystkich strzałów.

Ogień automatyczny pozwala na trafienie kilku przeciwników stojących obok siebie, poprzez pokrycie wszystkich części ognia. Można więc dzielić liczbę strzałów pomiędzy nimi, przy czym, jeśli oddaleni są dalej niż metr od siebie, to utrzymuje się karę w postaci straty 1/3 pocisków w serii, jeśli broń wystrzela więcej niż 2 pociski. Zmniejszona szybkostrzelność nie musi oznaczać wystrzelenia ich na wiwat, może być to efekt przełożenia uzbrojenia na nowy cel w tej samej akcji.

AUTOMATYCZNE TRAFIENIE

Poniżej dwóch metrów postać trafia automatycznie w niereagujący i nieruchomy cel, przy jednoczesnym braku czynników takich jak wstrząsy czy własny ruch. Poniżej metra, dochodzi do walki wręcz, która rządzi się własnymi zasadami opisanymi w kolejnym dziale. Poza tymi sytuacjami nie można osiągnąć 100% szansy trafienia – 20 podobnie jak w innych testach zawsze oznacza niepowodzenie.

CELOWANIE

Można poświęcić dodatkowe punkty akcji na dokładniejsze wycelowanie dające premię do testu trafienia. Wynosi ona +1 za każdy punkt akcji przeznaczony na ten cel, punkty te nie mogą być łączone z innymi akcjami – ruch w większości wypadków uniemożliwia celowanie.

Celowanie może trwać ilość tur równą biegłości umiejętności obsługi broni strzelca, co pozwala na oddawanie strzałów na znaczne odległości.

Pistoletami można celować jedną ręką.

Uzbrojeniem rozmiaru karabinków wymaga obydwóch kończyn przy celowaniu.

Uzbrojenie wsparcia jest to całkowicie niepraktyczne przy ostrzale jedną ręką, dlatego testy trafienia są o dwa stopnie trudniejsze przy użyciu jednej kończyny. Co więcej, jeśli kara masa broni jest o większa od siły postaci, to nie można przeprowadzić takiej akcji bez oparcia broni.

CELOWANIE W WYBRANE SEGMENTY CELU

Można celować w każdy widoczny segment celu, brak deklaracji oznacza próbę trafienia największej części np. tułowia. W przypadku broni dysponującym ogniem nieprecyzyjnym, jak tryb zaporowy nie można deklarować ostrzału wybranego segmentu celu.

Można również deklarować próbę trafienia celu w szczególnie słabe punkty danego segmentu, takie jak stawy czy sensory. Koszt takiej akcji jest zwiększony o dwa punkty, a graniczna wartość puli zaliczenia testu zamienia się w trafienie w ogólny segment zamiast w jego czuły punkt.

Przykład: Postać A strzela w kolano postaci B z pistoletu mając 50% szans na powodzenie. Akcja ta kosztuje 6 PA zamiast 4, a wyrzucenie granicznej wartości 10 oznacza trafienie w nie w kolano, a nogę jako cały segment.

OSTRZAŁ GRUPY CELÓW

W walce do 50 metrów istnieje możliwość postrzelenia postronnego obiektu, jeśli ten znajduje się do metra od zadeklarowanego celu, bądź na linii strzału. Jest to efektem wylosowania wartości o stopień wyższej niż próg zaliczenia testu.

Przykład: Postać A strzela w postać B, obok której stoi postać C. Umiejętności postaci pozwalają jej zdać test przy wynikach od 1 do 10, wynik 11 oznacza postrzelenie postaci C.

Postronne cele zawsze otrzymują trafienie w największy swój segment. Kiedy w strefie rażenia uzbrojenia znajduje się więcej niż jedna postać, to pula trafienia postronnego celu rośnie o stopień. Próg trafienia w wiele celów może w pełni wypełnić pulę rzutu.

Strzały w grupę muszą być równo przydzielone, chyba że jest ich więcej lub mniej niż postaci w polu rażenia, losuje się je pomiędzy obiekty w strefie rażenia. Powyżej 50 metrów pole postronnego obszaru rośnie do dwóch metrów.

RUCH

Ruch zarówno celu, jak i strzelca wpływa na szansę trafienia, w postaci kary zależnej od tabeli ruchu i odległości.

Obiekty liczone są jako poruszone, jeśli ostatnia akcja, jaką wykonywały w swojej aktywacji/reakcji był ruch lub akcja łączona z ruchem.

Równoczesny ruch zarówno strzelca, jak i celu tworzy sytuacje o odmiennym wpływie na mechanikę:

- Strzelający i cel oddalają bądź przybliżają do siebie w linii prostej – brak kar.
- Kiedy poruszają się w tym samym kierunku, to modyfikator jest różnicą ich prędkości, niezależnie czy to cel jest szybszy, czy strzelający – modyfikator ten zawsze jest ujemny.
- W sytuacji, kiedy oddalają bądź przybliżają się od siebie, na liniach nie prostopadłych, modyfikator jest średnią wartości.

ODLEGŁOŚĆ

Dystans do celu ma decydujący wpływ na celność prowadzonego ognia, im dalej znajduje się cel, tym trudniej go trafić. Modyfikatory odległości podane są w skrócie zasad tego rozdziału.

Oprócz modyfikatora odległość wpływa na obszar rażenia postronnych celów oraz ostrzał segmentów celu. Do 50 metrów brak deklaracji ostrzału konkretnego segmentu oznacza strzał w największy segment celu, powyżej tej odległości brak deklaracji równy jest ostrzałowi nieprecyzyjnemu, opisanemu w następnym akapicie.

OGIENI NIEPRECYZYJNY

Ostrzał precyzyjny jest efektem wykorzystania niecelnego uzbrojenia, deklaracji bądź dużej odległości. Ostrzeliwany jest wtedy cel jako całość, więc w przypadku trafienia należy wykonać rzut określający miejsce trafienia, zależny od obiektu będącego celem ataku. Poniższa tabela ma zastosowanie w przypadku ludzi i człękkształtnych obiektów. Inne cele powinny posiadać rozpisaną tabelę trafienia losowego.

| Część ciała | K20 |
|--------------------|------------|
| Głowa | 20 |
| Lewa ręka | 18–19 |
| Prawa ręka | 16–17 |
| Tułów | 7–15 |
| Lewa noga | 4–6 |
| Prawa noga | 1–3 |

UZBROJENIE NAPROWADZANE I SAMONAPROWADZAJĄCE

Część uzbrojenia wystrzeliwuje amunicję wyposażoną we własny napęd, dzięki temu otrzymują one zdolność korygowania toru. Skutkiem tego jest zmniejszenie trudności testu o dwa stopnie, może być on wykonany na percepcji i oprogramowaniu amunicji/uzbrojenia. Dla tej klasy uzbrojenia odległość od celu nie wpływa na szansę trafienia.

Każde uzbrojenie samonaprowadzające posiada dwie statystyki zasięgu: maksymalny i minimalny. Minimalny określa odległość, po której pocisk może w pełni sprawnie skorygować swój lot. Poniżej tej wartości prędkość lotu uniemożliwia mu zmianę toru, przez co naprowadzanie nie działa.

Maksymalna określa dystans, jaki może pokonać pocisk, po czym kończy mu się paliwo i opada bez możliwości zmiany toru lotu. Można oczywiście próbować trafić cel przez opadający pocisk, ale zwykle jest on wtedy oddalony o setki, jeśli nie tysiące metrów – trzeba naliczyć karę do trafienia wynikłą z odległości.

GRANATY

Rzut granatem jest testem zręczności, a w przypadku obiektów pozbawionych zręczności percepcji. Zasięg stanowi trzykrotność siły bohatera, każdy metr powyżej powoduje otrzymania kary -1 do rzutu.

Granaty można turlać po podłożu, zmniejszając zasięg do wartości siły postaci, w zamian wykonując bardzo łatwy test. Niepowodzenie tej akcji skutkuje zbyt słabym lub zbyt mocnym poturlaniem, parzyste za mocne, nieparzyste za słabo.

UZBROJENIE OBSZAROWE

Uzbrojenie powodujące eksplozję powoduje otrzymanie trafienia na każdym nieosłoniętym segmencie obiektów znajdujących się w promieniu rażenia wybuchu. Odzwierciedleniem słabnięcia energii eksplozji z odległością jest współczynnik spadku penetracji, stanowiący wartość, o jaką ona maleje na wybraną jednostkę odległości.

Porażka testu trafienia skutkuje wykonaniem rzutu na kierunek zniesienia strzału, a liczba brakujących oczek określa odległość, każde oczko to 0,5 m odchylenia od pierwotnego celu. Test k6:

1. Za blisko
2. Za daleko
3. Za wysoko
4. Za bardzo w prawo
5. Za bardzo w lewo
6. Za nisko

OTOCZENIE

Uczestnicy walki mogą korzystać z elementów otoczenia dla osłony przed ostrzałem, skuteczność tych działań zależy od rozmiaru, wytrzymałości i trudności przeskanowania osłony.

Obiekty do rozmiaru dużego, zakryte w około 50% lub w pozycji zmniejszającej ich rozmiar do połowy, jak kucnięcie są trudniejsze do trafienia o stopień trudności testu. Obiekty zakryte w większym stopniu bądź np. leżące są trudniejsze do trafienia o dwa stopnie.

Obiekty większe niż duże, analogicznie są trudniejsze do trafienia o dwa lub cztery stopnie trudności testu.

Przeszkody mogą posiadać różną wytrzymałość, co przekłada się na ochronę, jaką dają przed ostrzałem czy eksplozją. Jest ona odzwierciedlana w klasie pancerza, jaką dodaje się do wartości pancerza celu, jeśli doszło do trafienia przez osłonę. Nie można przebić się przez przeszkody, jeśli ich własna klasa pancerza obniża penetrację uzbrojenia do zera.

- Drzewo i inna roślinność (i organizmy o podobnej strukturze) – Od 0 do 3 punktów w przypadku wytrzymałych struktur na planetach o wysokim ciężeniu i ciśnieniu.
- Małe skały – zależy to od grubości i gęstości materiału, średnie od 3 do 5 punktów.
- Ścianka działowa wykonana z lekkich materiałów – od 1 do 2 punktów.
- Meble – W większości nie zapewniają żadnej ochrony, ale część może dawać do 2 punktów.
- Ściana wykonana z materiałów średniej wytrzymałości – (ściana około 10 cm) – od 3 do 6 punktów.
- Ściana wykonana z materiałów o dużej wytrzymałości – (ściana około 10 cm) – od 7 do 12 punktów.
- Ściana działowa cywilnego pojazdu – od 0 do 8 punktów w przypadku pojazdów o wysokim poziomie odporności na środowisko.
- Ściana działowa cywilnego statku – od 4 do 12 punktów.
- Ściana działowa okrętu – od 8 do 16 punktów.
- Kontenery, pojemniki, beczki – Od 2 do nawet 8 punktów, zależnie od rozmiaru i klasy materiałów.

Sensory EMG pozwalają prześwietlić obiekty zakrywające cel, sukces tej akcji usuwa kary do trafienia z powodu zasłony przy prowadzeniu ostrzału przez nie. Osłony dają jednak kary do testów skanowania zależnie od ich grubości i materiałów, przykładowe kary:

- Ściana wykonana z materiałów średniej wytrzymałości – łatwy test.
- Ściana wykonana z materiałów o dużej wytrzymałości – prosty test.
- Ściana działowa cywilnego pojazdu – łatwy test.
- Ściana działowa cywilnego statku – prosty test.
- Ściana działowa okrętu – normalny test.
- Obiekt wykonany z częściowo ekranowanych materiałów – test trudniejszy o poziom.
- Obiekt z warstwą ekranującą – test trudniejszy o dwa poziomy.
- Obiekt z warstwą wysokiej klasy warstwą ekranującą – test trudniejszy o trzy poziomy.

SKRÓT ZASAD I MODYFIKATORÓW

Ruch i odległość – korzystają z tej samej tabeli modyfikatorów, w przypadku ruchu jest to prędkość w kilometrach na godzinę, dla odległości wartość podana jest w metrach.

1-20 – Brak modyfikatora.

21-50 – Test trudniejszy o stopień

51-100 – Test trudniejszy o dwa stopnie

101-500 – Test trudniejszy o trzy stopnie

501-1000 – Test trudniejszy o cztery stopnie

500+ – Test trudniejszy o stopień.

Rozmiar

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| Cm | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | +10 | 200 | 300 |
| Mod. | -9 | -8 | -7 | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +1 | +15 | +25 |

Przy określaniu wpływu rozmiaru obiektu uwzględnia się jego trójwymiarowość. Dlatego modyfikator jest zwykle średnią arytmetyczną wartości za wszystkie trzy wymiary. Od tej zasady istnieją odstępstwa np. w przypadku strzału od przodu do dużego płaskiego obiektu, który ma bardzo małą grubość, nie wpływa ona wtedy na szansę na jego trafienia. Sposób ten najlepiej działa w przypadku obiektów o foremnych, zbliżonych do siebie wymiarach.

Człowiek jako całość (uśrednione wymiary 185x40x25) daje premię +2 do trafienia. Segmenty dają modyfikatory w postaci zwiększenia trudności testu – średnie segmenty jak kończyny o stopień, a małe jak głowa o dwa.

Zakrycie

| | Duży bądź mniejszy | B. duży bądź większy |
|----------------------------|--|--|
| Zakryty do 50% | Poziom trudności +1 | Poziom trudności +2 |
| Zakryty powyżej 50% | Poziom trudności +2 | Poziom trudności +4 |
| Zakryty w pełni | Poziom trudności +2 wymaga sensorów EMG. | Poziom trudności +4 wymaga sensorów EMG. |

Oświetlenie

Oświetlenie może w skrajnie różny sposób wpływać na szansę trafienia celu, od kary o wartości -1, po całkowite uniemożliwienie trafienia celu. Wartość premii czy kar zależy testu od sytuacji i interpretacji prowadzącego. Wlicza się on również do testów przeszukiwania, posiadanie sensorów EMG czy echolokacji pozwala zignorować wpływ oświetlenia.

Inne modyfikatory

Jeśli postać strzela z dwóch broni jednocześnie, testy trafienia są trudniejsze o poziom, sumuje się to z karą za użycie słabszej ręki, co powoduje, że na niej testy trafienia są trudniejsze o dwa stopnie trudności. Traci się również możliwość celowania.

Postać przykucnięta wykonuje testy trafienia o poziom łatwiejsze, a leżąca o dwa poziomy łatwiejsze.

WALKA ELEKTRONICZNA

Oprócz fizycznego kontaktu z przeciwnikiem starcia mogą się rozgrywać na płaszczyźnie cyberprzestrzeni.

Wszelkie testy walki elektronicznej mają formę testu porównawczego oprogramowania ochronnego z umiejętnościami i inteligencją agresora. Stosunek jakości tego oprogramowania do poziomu SWE wyznacza poziomy trudności rzutu, który jest testem umiejętności.

Test efektu, zdanie na styk oznacza jedynie turę działania efektu. To jaki okres może zostać wylosowany, zależy od stosunku umiejętności atakującego do oprogramowania ochronnego celu:

- Umiejętność mniejsza lub równa jakości oprogramowania – tury.
- Umiejętność większa o stopień – minuty.
- Umiejętność większa o dwa stopnie kwadransy.
- Umiejętność większa o trzy stopnie godziny.
- Umiejętność większa o cztery stopnie doby.
- Umiejętność większa o pięć stopni stały efekt.

Akcje walki elektronicznej.

- Destabilizacja – robot lub grupa maszyn tracą liczbę punktów akcji równą przewadze SPE i umiejętności agresora nad SPE i oprogramowaniem obronnym maszyny.
- Złośliwy kod – cel ataku otrzymuje karę do wszystkich testów równą przewadze SPE i umiejętności agresora nad SPE i oprogramowaniem ochronnym celu.
- Zamiana sygnatur – Jej skutkiem jest czasowe traktowanie sojuszników również jako przeciwników. Atakujący jednak nie kontroluje poczynąń zainfekowanych maszyn i nadal mogą one prowadzić wrogi mu działania, wybierając najczęściej najsilniejszego lub najbliższego oponenta jako cel.
- Zagłuszanie – Akcja pasywna. Wytwarza pole, w którym wszelkie akcje są trudniejsze o poziom równy umiejętności informatyka, szerokość pola to dziesięciokrotność poziomu SPE używanego przez postać. Roboty znajdujące się w tym polu tracą komunikację między sobą, jeśli nie zdadzą testu wyszukiwania. Brak komunikacji to strata inicjatywy połączonej. Nie mogą również otrzymać poleceń i pakietów danych, dzięki czemu wszelkie negatywne efekty informatyczne nie ustępują, dopóki nie opuszczą strefy zagłuszania. Wrogie uzbrojenie samonaprowadzające traci tę zasadę w polu zagłuszania.
- Przejęcie – Przejmuje się kontrolę nad wybranym celem na czas w turach równy przewadze SPE i umiejętności agresora nad SPE i oprogramowaniem obronnym maszyny.

Programowanie ma formę pasywną, w przypadku działań wspierających własne maszyny, efekt nie wymaga rzutu. Chęć osiągnięcia wyższej premii niż otrzymywana z powodu poziomu umiejętności oznacza wykonanie testu, określającego czy próba efektywniejszego działania się powiodła.

- Koordynacja – Gracz wybiera oddział robotów, otrzymuje on premię równą wartości umiejętności koordynatora, dopóki poświęca on co turę akcję na koordynację.
- Tworzenie grupy – Grupa może wynosić liczbę robotów równą poziomowi umiejętności+1, posiadanie większej grupy niż pozwala stopień umiejętności, wymaga co turę testu umiejętności, gdzie każdy nadprogramowa maszyna zwiększa poziom trudności testu.
- Ochrona – Postać może zareagować na atak na sieć znajdującą się w jego zasięgu działania. Dopóki poświęca akcję na obronę, wszystkie wrogie akcje otrzymują karę równą jego stopniowi umiejętności. SPE chronionych maszyn otrzymuje premię równą połowie SPE obrońcy.
- Restart – Postać może usunąć negatywne efekty będące skutkiem ataku elektronicznego. Poziom trudności testu to stosunek umiejętności i SPE obrońcy z umiejętnością i SPE agresora. Udany test usuwa wszelkie negatywne efekty. Stałe efekty wymagają o dwa stopnie trudniejszego testu, a w pełni przeprogramowane maszyny nie mogą być restartowane.
- Tworzenie oprogramowania ochronnego – gracz może stworzyć oprogramowanie ochronne na poziomie równym stopniowi zaawansowania umiejętności.
- Przeprogramowanie – Jeśli obiekt został przejęty, można dokonać próby jego szybkiego przeprogramowania, co daje znaczne korzyści takie jak niemożność restartu przez innego użytkownika sieci, poprawienie oprogramowania celu itp. Poziom trudności to stosunek umiejętności i SPE postaci z poziomem złożoności systemu i umiejętności programowanie jego twórcy. Czas potrzebny na tę akcję to ilość tur równa złożoności systemu.

Wyszukiwanie pozwala na odnajdowanie i identyfikowanie przeciwnika, jego położenia, umiejętności i sprzętu.

- Wyszukiwanie – pozwala na wykrywanie aktywnych i komunikujących się maszyn czy użytkowników sieci z odległości równej 100x poziom SPE. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE celu.
- Wyszukiwanie – pozwala na określenie położenia innego użytkownika sieci np. atakującego maszyny gracza. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE celu.
- Analiza – Jeśli inny użytkownik sieci wykona akcję w zasięgu wyszukiwania postaci, to może ona wykonać darmową akcję identyfikacji. Zdany test wyjawia stopień używanej umiejętności oraz SPE zanalizowanego użytkownika. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE celu.
- Śledzenie – Postać może śledzić aktywność cybernetyczną i elektromagnetyczną celu, uniemożliwiając mu zagłuszenie pocisków kierowanych. Zdany test wyszukiwania ignoruje efekt zagłuszania. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE zagłuszacza.
- Mocny sygnał – Postać może nawiązać połączenie z maszyną w strefie zagłuszania, co pozwala jej na przeprowadzenie jednej akcji informatycznej. Trudność testu to stosunek umiejętności i SPE poszukującego z oprogramowaniem skanującym i SPE zagłuszacza.

WALKA WRĘCZ

Walka wręcz to wszelkie starcia odbywające się poniżej metra, gdzie bez względu na zastosowane uzbrojenie wykorzystuje się umiejętność walka wręcz.

TEST

W walce wręcz wykonuje się testy porównawcze parametru ataku agresora z obroną celu. Pierwszy parametr stanowi sumę zwinności, sprawności i walki wręcz postaci oraz innych modyfikatorów takich jak premia z uzbrojenia. Obrona to zwinność, sprawność, atletyka bądź walka wręcz (wybiera się wyższe) celu oraz bonusy jak rozmiar, kamuflaż czy prędkość.

Podobnie jak w walce strzeleckiej w większości przypadków deklaruje się cel ataku, chyba że wykonuje się cios mogący trafić w losowy segment adversarza. W trakcie walki wręcz atakowany musi reagować na działania agresora, nawet jeśli oznacza to utratę punktów akcji z następnej tury. Cel, który nie może się bronić w walce wręcz, zostaje automatycznie trafiony.

Reakcje:

- Parowanie ciosu to bazowa reakcja, zabierająca punkt akcji, która powoduje, że atakujący wykonuje test trafienia.
- Odskok to reakcja pozwalająca na całkowite uniknięcie ciosu, jednak wymaga miejsca oraz poświęcenia 3 punktów akcji i wyższej inicjatywy.

Uzbrojenie strzeleckie

Może być normalnie wykorzystywane w walce wręcz, zarówno do ostrzału, jak i do uderzeń. W pierwszym przypadku otrzymuje się kary związane z rozmiarem uzbrojenia, dodatkowo jest to nadal test walki wręcz oparty o zwinność.

- Pistolety nie dają kary do trafienia.
- Karabiny mają test trudniejszy o stopień.
- Broń dłuższa o każde 10 cm daje dodatkowy modyfikator -1.

KONTRATAK

W trakcie walki wręcz broniący się może wykonać kontratak, kiedy atakujący nie zda testu trafienia w walce wręcz. Na kontrę można przeznaczyć wartość PA równą użytej na atak. Punkty wykorzystane w kontrze są normalnie wykorzystywane tak jak te w reakcji. Atakujący nie może bronić się ucieczką przed kontrą, ale kontratakujący musi go trafić. Kontratak nie może spowodować kolejnego kontrataku.

OBRAŻENIA

W walce wręcz pula obrażeń zależy od dwóch czynników – siły postaci oraz rozmiaru wykorzystywanego uzbrojenia.

Uzbrojenie podzielone jest na 3 kategorie – lekkie jak noże, krótkie pałki, tzw. tulipany, kastety itp. oręż, standardowe jak długie noże, maczety itp. oraz dwuręczne jak duży topór strażacki czy długa rura.

Pierwsze dwa typy różnią się pulą obrażeń, natomiast broń dwuręczna ma dwie kości i wybiera się wyższy wynik.

| Wartość siły | 1-2 | 3-6 | 7-13 | 14-17 | 18-21 | +4 |
|--------------------------|------------|------------|-------------|--------------|--------------|-----------|
| Walka wręcz | 1 | K2 | K3 | K4 | K6 | +1K3 |
| Broń lekka. | K2 | K3 | K4 | K6 | 2K4 | +1K4 |
| Broń standardowa. | K3 | K4 | K6 | 2K4 | 3K4 | +1K4 |

WARTOŚĆ PUNKTOWA AKCJI

Poruszanie się

- Chód – prędkość 1 na punkt akcji, możliwość wykonywania akcji łączonych.
- Bieg – połowa prędkości na punkt akcji, możliwość wykonywania akcji łączonych z karą -3/wynikłą z prędkości poruszania się (wybiera się wyższą).
- Sprint – pełna prędkość na punkt akcji, jedynie ruch.
- Kucnięcie/powstanie – 2 PA
- Odskok/ przeturlanie się – 3 PA
- Padnięcie na podłogę – 1 PA
- Położenie się na podłodze/powstanie z pozycji leżącej – 5 PA
- Wychylenie się za osłony i schowanie się ponownie – 1 PA
- Skok – 5 PA

Walka wręcz

- Cios – 3 PA
- Wykorzystanie broni strzeleckiej – patrz typ broni.

Atak za pomocą przedmiotu:

- Cios oburącz – 4 PA, premia z siły zwiększona o połowę.
- Dwa szybkie ciosy oburącz 7 PA, premia z siły zwiększona o połowę.

Strzelanie

- Strzał z pistoletu – 4 PA
- Strzał z karabinu – 5 PA
- Strzał z broni wsparcia – 6 PA
- Celowanie +1 PA za każde +1 do testu.
- Celowanie w czuły punkt +2 PA
- Przeładowanie pistoletu – 6 PA
- Przeładowanie karabinu – 8 PA
- Przeładowanie broni wsparcia – 10 PA
- Rzut granatem – 6 PA.

Inne

- Wyjęcie broni lub ekwipunku z toreb, wyjęcie broni z kabury, z ramienia itp. 5 PA
- Użycie urządzeń wymagających jedynie aktywacji kosztuje 1 PA, chyba że postać posiada neurozłącze, wtedy jest darmowe.
- Użycie ekwipunku medycznego, technicznego, próba włamania, przeszukanie ciała itp. skomplikowane akcje od 5 PA do kilku tur.

Każda akcja może być wykonana, jeśli postać dysponuje mniejszą liczbą punktów akcji niż wymagana, jednak wtedy za każdy punkt różnicy rośnie poziom trudności testu. Akcje wymagające więcej czasu niż tura do wykonania nie mogą być wykonane w ten sposób.

PANCERZ

Każdy poziom klasy pancerza obniża obrażenia o stopień, gdy każdy punkt penetracji je zwiększa. Redukcja obrażeń powstaje więc jako efekt stosunku tych dwóch wartości.

Przykład: Pancerz o wartości 10 obniża obrażenia uzbrojenia o swoją wartość, dlatego uzbrojenie z penetracją 8 otrzymuje karę -2 do zadawanych obrażeń, podczas z penetracją 12 ma premię +2. W pierwszym przypadku cel bez pancerza otrzymuje trafienie z premią +8 do obrażeń, a w drugim +12.

Pancerz podzielony jest na trzy typy:

- Kinetyczny – chroni przed efektem trafienia obiektem posiadającym masę jak pocisk czy falami ciśnienia wywołanymi eksplozjami.
- Termiczny – chroni przed efektem narażenia na skrajne temperatury czy przegrzania jak strumień plazmy bądź wiązka lasera.
- Ekranowanie – chroni przed efektem oddziaływania promieniowania przenikliwego jak uzbrojenie impulsowe, jak również przed niebezpiecznym promieniowaniem tła. Każde trzy punkty tej klasy pancerza poprawiają elektronikę maszyny o stopień.

SYSTEM OBRAŻEŃ

ŹRÓDŁA OBRAŻEŃ

Każdy typ uzbrojenia niszczy cel w odmienny sposób, odmiennie wpływając na postać.

- Kinetyczne – skutkujące krwawieniem przy przekroczeniu progu rany.
- Termiczne – skutkujące wypaleniem lub stopieniem rany, co zwiększa trudność testów medycyny o stopień.
- Falowe – skutkujące głębokim uszkodzeniem tkanek, co zmniejsza tempo regeneracji oraz skuteczność środków medycznych o połowę.
- Impulsowe – skutkujące dezaktywacją systemów informatycznych.

PROGI RAN

Są to wartości obrażeń powodujące wystąpienie efektu u postaci, ich przekroczenie oznacza automatyczne wystąpienie związanych z nimi skutków.

- Lekkie obrażenia – są to rany przekraczające ćwierć puli PŻ – 5 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Poważne obrażenia – są to rany przekraczające połowę puli PŻ – 9 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Krytyczne obrażenia – są to rany przekraczające 3/4 puli PŻ – 12 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Zgon lub zniszczony segment – Utrata całej puli żywotności oznacza dysfunkcję danego segmentu, a w przypadku gdy jest on witalny, śmierć/zniszczenie całego obiektu.

Ucięcie kończyny/segmentu i dekapitacja – Segmenty mogą ulec odłączeniu od reszty obiektu bądź całkowitemu zniszczeniu gdy:

- Otrzyma się średnie obrażenia skierowane w jego czuły punkt np. kolano.
- Otrzyma się obrażenia przekraczające pełną pulę żywotności segmentu, uzbrojenie rozrywające musi jedynie zadać krytyczne obrażenia.

Krwawienie

Uzbrojenie kinetyczne przy przebiciu progu lekkiej rany powodują krwotok, obniżający wytrzymałość postaci o stopień za każdą minutę bez otrzymania pomocy medycznej. Efekt wielu ran jest kumulowany.

Zatrucie

Podobny efekt wywołuje zatrucie, zarówno te o chemicznym podłożu, jak i wynikające z napromieniowania. Mogą one powodować stopniowe obniżanie wytrzymałości postaci, w tempie zależnym od ich siły.

Promieniowanie tła powoduje obniżenie wytrzymałości postaci o stopień, za każdą godzinę przebywania w terenie o stopień mocniejszej radiacji, niż falowa klasa pancerza. Każdy dodatkowy punkt przewagi promieniowania zmniejsza ten czas o połowę.

PROGI RAN CZŁOWIEKA

Tułów

- Lekkie – utrata dwóch punktów akcji.
- Poważne – utrata czterech punktów akcji.
- Krytyczne – utrata sześciu punktów akcji.

Głowa

- Lekkie – wszystkie testy trudniejsze o stopień trudności.
- Poważne – wszystkie testy trudniejsze o dwa stopnie trudności.
- Krytyczne – utrata przytomności.

Ramiona

Każdy poziom ran oznacza zwiększenie o stopień poziomu trudności testów manualnych wykonywanych tą ręką.

Nogi

Każdy próg zmniejsza szybkość postaci o 1/6.