

CIERNIE I GWIAZDY – GRA FABULARNA
MODUŁ 4 – WALKA
WERSJA 0.6

KONTAKT I MATERIAŁY – LUMIGRANIE.PL
AUTORSTWA RADOSŁAWA TENDERY

SPIS TREŚCI

TURA.....	3
KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA.....	3
REAKCJA.....	3
PORUSZANIE SIĘ.....	4
WALKA DYSTANSOWA.....	5
OGIEŃ CIĄGŁY.....	5
CELOWANIE.....	5
OSTRZAŁ GRUPY CELÓW.....	6
RUCH I OSTRZAŁ.....	6
ODLEGŁOŚĆ.....	6
OGIEŃ NIEPRECYZYJNY.....	6
UZBROJENIE SAMONAPROWADZAJĄCE.....	7
GRANATY I UZBROJENIE OBSZAROWE.....	7
OTOCZENIE.....	7
SKRÓT ZASAD.....	9
WALKA ELEKTRONICZNA.....	10
WALKA WRĘCZ.....	12
TEST.....	13
OBRAŻENIA.....	13
WARTOŚĆ PUNKTOWA AKCJI.....	14
PANCERZ.....	15
SYSTEM OBRAŻEŃ.....	16
ŹRÓDŁA OBRAŻEŃ.....	16
PROGI RAN.....	17
PROGI RAN CZŁOWIEKA.....	17

TURA

- Starcie jest podzielone na tury.
- Jedna tura to około 5 sekund starcia.
- Efekty oddziałujące w czasie, a które występują w walce, mają swój czas działania określony w turach.
- Na początku każdej tury nalicza się efekty związane z upływem czasu i ich skutki.
- Tura kończy się, kiedy swoje punkty akcji wydadzą wszyscy uczestnicy starcia.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA

- Kolejność działania w trakcie walki określa inicjatywa postaci.
- Postacie działają w kolejności od najwyższej inicjatywy do najniższej.
- Można opóźnić swoje działanie do podanej wartości.
- Gdy przeciwnicy mają taką samą wartość inicjatywy, pierwszy działa zwinniejszy z nich.

ATAK Z ZASKOCZENIA

- Wpływ na kolejność w walce ma również kontekst jego rozpoczęcia.
- Zaskoczenie przeciwnika pozwala wykonać ruch jako pierwszy, bez względu na wartość inicjatywy.

INICJATYWA POŁĄCZONA

- Część uczestników starć wykonuje swoje akcje jednocześnie.
- Liczy się je jako jedna akcja dla zasad reakcji.

REAKCJA

- Reakcja to wykonanie ruchu w kolejce innej postaci, w odpowiedzi na jej działania.
- Reakcją może być tylko jedna akcja lub akcja połączona.
- Wykonanie reakcji zużywa pulę punktów akcji danej tury.
- Jeśli zakończy się swoją turą z niewykorzystanymi punktami akcji, można je wykorzystać w ciągu działań innych uczestników starcia jako reakcje.
- Niewykorzystane punkty nie przechodzą do następnej tury.
- Można reagować jedynie na wydarzenia, o których ma świadomość. Atak z zaskoczenia odbiera możliwość reakcji.
- Stosunek inicjatywy wykonującej akcję i postaci reagującej ma wpływ na reakcję. Reagowanie z mniejszą inicjatywą, oznacza wykonanie reakcji po akcji oponenta.

Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza. Ma mniejszą inicjatywę, więc postać A wykonuje normalnie testy trafienia.

- Reagowanie z równą inicjatywą, oznacza równoczesną akcję i reakcję.

Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza. Ma równą inicjatywę, więc postać A otrzymuje zwiększenie trudności do testu z powodu ruchu celu.

- Reagowanie z wyższą inicjatywą, oznacza reakcję przed akcją.

Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza. Ma wyższą inicjatywę, więc postać B bezpiecznie ukrywa się przed ostrzałem.

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.
- Wspomaganie 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 schematu:
- Wybranie celu → wybranie segmentu/ostrzał nieprecyzyjny → określenie trudności testu – > rzut → określenie sukcesu/porażki.
- Rzut na trafienie jest testem percepcji w przypadku maszyn.
- Rzut na trafienie w przypadku ludzi jest testem umiejętności strzeleckich.

Przykładowy rzut wraz z wszystkimi efektami

- W przypadku gdy cechy i umiejętności postaci ustalają pulę sukcesu na 1-10.
- 1–10 – Trafienie celu.
- 11 – Trafienie w postronny obiekt na linii strzału/znajdujący się obok celu. Brak takich obiektów to chybienie.
- 12–20 – Chybienie.

OGIEŃ CIĄGŁY

- Wykonuje się osobny rzut na każdy strzał, jeśli broń ma szybkostrzelność do dwóch strzałów na akcję.
- Wykonuje się jeden rzut na serię, jeśli broń ma szybkostrzelność wyższą niż dwa strzały na akcję.
- Pociski w serii mogą trafić stojące obok siebie cele. Można przydzielić każdemu z nich jeden lub więcej strzał. Wtedy wykonuje się osobne rzuty na każdy cel.

CELOWANIE

- Można poświęcić dodatkowe punkty akcji na dokładniejsze celowanie.
- Każdy punkt akcji poświęcony na celowanie zmniejsza trudność testu trafienia o stopień.
- Nie można celować w ruchu.
- Pistoletami można celować jedną ręką.
- Uzbrojeniem rozmiaru karabinków wymaga obydwóch kończyn przy celowaniu.

CELOWANIE W WYBRANE SEGMENTY CELU

- Można deklarować ostrzał każdej widocznej części celu.
- Brak deklaracji oznacza ostrzał celu jako ogółu i możliwość trafienia w losowy segment.
- Można zadeklarować ostrzał szczególnie wrażliwych segmentów jak czujniki. Wiąże się to ze zwiększeniem kosztu akcji o dwa punkty akcji. Jest to akcja celowania.

Przykład: Postać A strzela w kolano postaci B z pistoletu mając 50% szans na powodzenie. Akcja ta kosztuje 4 PA zamiast 2.

OSTRZAŁ GRUPY CELÓW

- W walce do 50 metrów istnieje możliwość postrzelenia postronnego obiektu.
- Musi on znajdować się do dwóch kraterów/metra od celu lub być na linii strzału.
- Dochodzi to tego, gdy pula sukcesu rzutu zostanie przekroczona o oczko.

Przykład: Postać A strzela w postać B, obok której stoi postać C. Umiejętności i cechy postaci ustalają pulę sukcesu na 1-10. Wynik 11 oznacza postrzelenie postaci C.

- Postronne cele zawsze otrzymują trafienie w największy swój segment.
- Kiedy w strefie rażenia znajduje się więcej niż jeden cel, pula trafienia postronnego celu rośnie o stopień.
- Próg trafienia w postronne cele może w pełni wypełnić kość – w tłumieniu trudno nie trafić kogokolwiek!
- Strzały w grupę muszą być przydzielone równo.
- W przypadku mniejszej/większej liczby trafień niż postronnych celów, pierwszeństwo mają najbliższe strzelcowi i deklarowanemu celowi.

RUCH I OSTRZAŁ

- Ruch zarówno celu, jak i strzelca wpływa na szansę trafienia.
- Własny ruch zawsze zwiększa trudność rzutu o stopień.
- Własny ruch i ruch celu zwiększają trudność zgodnie z tabelą podaną w skrócie zasad tego rozdziału.
- Obiekty liczy się jako ruchome, gdy ostatnią wykonaną przez nie akcją był ruch.

ODLEGŁOŚĆ

- Odległość między strzelcem a celem może wpływać na szansę trafienia.
- Progi odległości podane są w skrócie zasad tego rozdziału.

OGIEŃ NIEPRECYZYJNY

- Brak deklaracji ostrzelanego segmentu oznacza trafienie celu jako ogółu.
- Należy wykonać rzut określający trafiony segment celu.
- Poniższa tabela dotyczy ludzi i obiektów człekokształtnych.

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 SAMONAPROWADZAJĄCE

- Część uzbrojenia wystrzeliwuje amunicję wyposażoną we własny napęd, dzięki temu otrzymują one zdolność korygowania toru.
- Użycie tego rodzaju broni zmniejsza trudność testu o dwa stopnie.
- Odległość nie ma wpływu na trudność testu dla tego typu broni.

GRANATY I UZBROJENIE OBSZAROWE

- Rzut granatem jest dla ludzi testem zręczności.
- Rzut granatem jest dla maszyn testem percepcji.
- Zasięg rzutu to wartość siły. Każde przekroczenie jej zwiększa trudność testu o stopień.
- Granaty można turlać po podłożu, zmniejszając zasięg do wartości siły postaci.
- Zmniejsza to trudność testu o dwa stopnie.

UZBROJENIE OBSZAROWE

- Uzbrojenie eksplozję trafia nieostoięty segment celu będącego w promieniu rażenia.
- Uzbrojenie obszarowe słabnie wraz z odległością do centrum eksplozji.
- Każdy typ ma podaną wartość, o jaką słabnie penetracja/moc z każdym metrem.
- Porażka testu trafienia skutkuje wykonaniem rzutu na zniesienia strzału, rzut 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.
- Obiekty do rozmiaru dużego, zakryte w połowie 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.
- Elementy otoczenia posiadają różne różną wytrzymałość.
- Zapewniają różną ochronę przed ostrzałem.
- Ochrona ta jest premią do pancerza ostrzelanego obiektu.

Lista elementów otoczenia:

- Drzewa i inna roślinność (organizmy o podobnej strukturze) – od 0 do 3 punktów.
- Małe skały – zależy to od grubości i gęstości materiału – 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 – (grubość około 10 cm) – od 3 do 6 punktów.
- Ściana wykonana z materiałów o dużej wytrzymałości – (grubość 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.

SKRÓT ZASAD

Ruch i odległość

- Wykorzystuje się tę samą tabelę.
- Dla odległości wartości to metry.
- Dla prędkości wartości to kilometry na godzinę.

Lista:

- Ruch własny – rzut trudniejszy o stopień.
- 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
Punkty	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+1	+15	+25

Punkty	Modyfikator
Od -9 do -7	Testy trudniejsze o dwa stopnie
Od -6 do -3	Testy trudniejsze o stopień
Od -2 do 2	Brak modyfikacji.
Od 3 do 6	Testy łatwiejsze o stopień
Od 7 do 9	Testy łatwiejsze o dwa stopnie
Od 10 do 12	Testy łatwiejsze o trzy stopnie
Od 13 do 15	Testy łatwiejsze o cztery stopnie
Każde +3	Test łatwiejszy o kolejny stopień

- Przy określaniu rozmiaru obiektu uwzględnia się jego trójwymiarowość.
- Zlicza się średnią arytmetyczną punktów dla wszystkich trzech wymiarów.
- Następnie porównujesz otrzymaną wartość z wpływem na testy.

Przykład: Obiekt mający 2 punkt nie wpływa na rzuty wykrycia czy ataku.

- Segmenty celu również wpływają na trudności testu.
- Średnie segmenty, takie jak kończyny. Zwiększają trudność o stopień.
- Małe segmenty, takie jak głowa. Zwiększają trudność o dwa stopnie.

Zakrycie

	Duży bądź mniejszy	B. duży bądź większy
Zakryty do połowy	Poziom trudności +1	Poziom trudności +2
Zakryty powyżej połowy	Poziom trudności +2	Poziom trudności +4
Zakryty w pełni	Poziom trudności +2 wymaga czujników EMG.	Poziom trudności +4 wymaga czujników EMG.

Oświetlenie

- Oświetlenie może wpływać na rzuty percepcji i umiejętności strzeleckich.
- Maksymalny wpływ to zwiększenie trudności testu o trzy stopnie.

Inne modyfikatory

- Wykonywanie dwóch akcji jednocześnie np. ostrzał z dwóch broni zwiększa trudność testu o stopień.
- Używanie słabszej ręki zwiększa o stopień trudność testów.
- Postać przykucnięta wykonuje testy trafienia o stopień łatwiejsze, a leżąca o dwa stopnie łatwiejsze.

WALKA ELEKTRONICZNA

- Oprócz fizycznego kontaktu z przeciwnikiem starcia mogą się rozgrywać na płaszczyźnie cyberprzestrzeni.
- Wszelkie testy mają formę testu porównawczego.
- Porównywana jest inteligencja zwiększona o wartość umiejętności z analogicznym zestawem drugiego użytkownika.
- Stopień mocy obliczeniowej jest liczony jako zwiększenie inteligencji o trzy oczka, gdy uczestnikiem starcia jest maszyna.
- Maszyny normalnie wykorzystują moc obliczeniową w testach walki elektronicznej.

Akcje cyberataku:

Destabilizacja

- Cel traci na liczbę tur równą poziomowi SWE punkty akcji równe poziomowi cyberwalki.
- Ten typ ataku zwiększa trudność testu o stopień.

Złośliwy kod.

- Cel otrzymuje na liczbę tur równą poziomowi SWE, karę do wszystkich testów. Jest to zwiększenie trudności testów równe wartości cyberwalki.

Zamiana sygnatur

- Cel na liczbę tur równą poziomowi SWE traktuje sojuszników jako wrogów. Maszyny atakują najczęściej najbliższy sobie cel.
- Można również dokonać akcji odwrotnej – zamienić sygnatury własne na sojusznicze dla celu.

Zagłuszanie

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Obszar o zasięgu w metrach równym 10 x poziom SWE zostaje poddany zakłóceniom.
- Uniemożliwia to komunikację, jeśli nie zda się testu wyszukiwania.
- Stopień trudności to poziom umiejętności cyberwalki zagłuszającego.
- Brak komunikacji powoduje utraty inicjatywy połączonej maszyn, ale również możliwości wykonania wszelkich akcji informatycznych.
- Pociski samonaprowadzające tracą premię do trafienia z powodu zagłuszania.

Przejęcie

- Cel na liczbę tur równą poziomowi SWE jest w pełnej kontroli atakującego.
- Ten typ ataku zwiększa trudność testu o dwa stopnie.

Akcje programowania

Koordinacja

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Cel na liczbę tur równą poziomowi SWE otrzymuje premię.
- Wszystkie testy są łatwiejsze o stopień.

Tworzenie grupy bojowej

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Tworzy grupę maszyn. Są one liczone jako jeden cel dla wszystkich akcji informatycznych.
- Liczebność grupy to 1+poziom umiejętności programowanie.

Ochrona

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Postać może zareagować na atak na sieć znajdującą się w jego zasięgu działania.

Restart

- Usuwa wszelkie negatywne efekty oddziałujące na cel.
- Trudność testu to poziom umiejętności postaci, która spowodowała efekt.
- W pełni przeprogramowane maszyny nie mogą być restartowane.

Przeprogramowanie

- Można dokonać próby stałego przejęcia przejętej maszyny.
- Ten typ akcji zwiększa trudność testu o dwa stopnie.

Akcje wyszukiwania

Wyszukiwanie

- Pozwala na wykrywanie aktywnych użytkowników sieci.
- Zasięg to 100 m x poziom SWE.
- Trudność testu to stopień umiejętności wyszukiwanie użytkowników.

Analiza

- Można poznać umiejętności i sprzęt innego użytkownika sieci.
- Trudność testu to stopień umiejętności wyszukiwanie użytkowników.

Ukrywanie się

- Akcja pasywna i stała – nie trzeba deklarować ani rzucać.
- Poziom wyszukiwania to stopień trudności testu jej wykrycia.

Mocny sygnał

- Możliwość usunięcia efektów zagłuszania.
- Trudność testu to wartość cyberwalki zagłuszającego.

WALKA WRĘCZ

- Walka wręcz to wszelkie starcia odbywające się poniżej metra.

TEST

- W walce wręcz wykonuje się rzuty porównawcze ataku wręcz agresora z obroną wręcz celu.
- Atak wręcz stanowi sumę zwinności i walki wręcz lub atletyki – wybiera się lepiej rozwiniętą umiejętność.
- Obrona wręcz to suma zwinności walki wręcz.
- Czynniki jak kamuflaż, rozmiar czy prędkość poruszania się wpływają na już obliczoną pulę testu porównawczego.
- Tak jak w walce strzeleckiej, można deklarować cel ataku.
- W walce wręcz atakowany musi reagować na działania agresora.
- Cel, który nie może się bronić w walce wręcz, jest automatycznie trafiony.

Reakcje:

- Parowanie/unikanie ciosu to bazowa reakcja. Jej koszt to punkt akcji.
- Odskok to reakcja pozwalająca na całkowite uniknięcie ciosu. Wymaga wyższej inicjatywy i 2 punktów akcji.

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.
- Pistolety nie dają kary do trafienia.
- Karabiny mają test trudniejszy o stopień.
- Broń wsparcia ma testy trudniejsze o dwa stopnie.

OBRAŻENIA

- W walce wręcz pula obrażeń zależy od dwóch czynników – siły postaci oraz wykorzystywanego uzbrojenia.
- Uzbrojenie podzielone jest na 3 kategorie.
 - Lekkie jak noże, krótkie pałki, kastety itp.
 - Standardowe jak długie noże, maczety itp.
 - Dwuręczne jak topór strażacki czy długa rura.
- Pierwsze dwa typy różnią się pulą obrażeń, natomiast broń dwuręczna ma dwie kości/pule 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 trudniejszych o stopień/trudniejszych o stopnie wynikię z prędkości poruszania się (wybiera się wyższą karę).
- Sprint – pełna prędkość na punkt akcji, jedynie ruch.
- Kucnięcie/powstanie/ padnięcie na podłogę – 1 PA
- Wychylenie się za osłony i schowanie się ponownie – 1 PA
- Położenie się na podłodze/powstanie z pozycji leżącej – 2 PA
- Skok/odskok/ przeturlanie się – 3 PA

Walka wręcz

- Pojedynczy cios – 2 PA
- Dwa ciosy – 3 PA.
- Wykorzystanie broni strzeleckiej – patrz typ broni.

Atak za pomocą przedmiotu:

- Cios oburącz – 3 PA
- Dwa ciosy oburącz 4 PA

Strzelanie

- Strzał pojedynczy z broni ręcznej – 2 PA
- Seria z broni ręcznej – 3 PA
- Strzał z pojedynczy z broni wsparcia – 3 PA
- Seria z broni wsparcia – 4 PA
- Celowanie +1 PA
- Celowanie w czuły punkt +2 PA
- Przeładowanie pistoletu – 3 PA
- Przeładowanie karabinu – 4 PA
- Przeładowanie broni wsparcia – 5 PA
- Rzut granatem – 3 PA.

Inne

- Wyjęcie broni lub ekwipunku z toreb, wyjęcie broni z kabury, z ramienia itp. 3 PA
- Użycie urządzeń wymagających jedynie aktywacji kosztuje 1 PA.
- 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. Za każdy brakujący punkt akcji trudność testu rośnie o stopień.

PANCERZ

- Każdy poziom pancerza obniża obrażenia o stopień.
- Każdy poziom penetracji broni zwiększa obrażenia o stopień.
- Redukcja bądź premia do obrażeń powstaje więc jako efekt stosunku tych dwóch wartości.

Przykład: Pancerz o wartości 10 obniża obrażenia uzbrojenia o swoją wartość.

- **Uzbrojenie z penetracją 8 otrzymuje karę -2 do zadawanych obrażeń.**
- **Uzbrojenie z penetracją 12 ma premię +2 do zadawanych obrażeń.**

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.

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.
- Przekroczenie oznacza automatyczne wystąpienie związanych skutków.
- Lekkie obrażenia to rany przekraczające ćwierć puli żywotności – 5 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Poważne obrażenia to rany przekraczające połowę puli żywotności – 9 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Krytyczne obrażenia to rany przekraczające 3/4 puli żywotności – 12 stopni, gdy segment ma 16 punktów żywotności.
- Zgon lub zniszczony segment – Utrata całej puli żywotności oznacza dysfunkcję danego segmentu. W przypadku witalnych segmentów śmierć/zniszczenie całego obiektu.

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

- Otrzyma się poważne obrażenia skierowane w jego czuły punkt np. kolano.
- Otrzyma się obrażenia przekraczające dwukrotnie pełną pulę żywotności segmentu.

Krwawienie

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

Zatrucie

- Powoduje obniżanie wytrzymałości w tempie zależnym od siły czynnika.

PROGI RAN CZŁOWIEKA

Tułów

- Lekkie – utrata punktu akcji.
- Poważne – utrata dwóch punktów akcji.
- Krytyczne – utrata trzech punktów akcji.

Głowa

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

Ramiona

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

Nogi

Każdy próg zmniejsza prędkość postaci o 1/6.