

# idee fixe

## Fragmenty mechaniki

### Spis treści

<b>1</b>	<b>ZASADY OGÓLNE</b>	<b>2</b>
1.1	Upływ czasu . . . . .	2
1.2	Testy . . . . .	2
1.2.1	Poziomy trudności . . . . .	2
1.2.2	Rzuty kością . . . . .	3
1.2.3	Modyfikatory trudności . . . . .	3
1.2.4	Test umiejętności przeciw umiejętności . . . . .	4
1.2.5	Testowanie współczynników podstawowych . . . . .	4
<b>2</b>	<b>RÓŻNE RODZAJE CIERPIENIA: OBRAŻENIA</b>	<b>4</b>
2.1	Rany klute, cięte i szarpane: Obrażenia ostre . . . . .	4
2.1.1	Krwawienie i śmierć . . . . .	4
2.1.2	Obrażenia stref . . . . .	5
2.2	Jak nie kijem go, to pałką: Obrażenia ogłuszające . . . . .	5
2.2.1	Budzenie ogłuszonych . . . . .	5
2.2.2	Rozległy uraz deceleracyjny . . . . .	6
<b>3</b>	<b>BÓL, SZOK I ICH EFEKTY</b>	<b>6</b>
3.1	Zachowanie przytomności . . . . .	6
3.2	Panie doktorze, coś mnie boli . . . . .	6
<b>4</b>	<b>PANCERZ</b>	<b>6</b>
4.1	Pancerz i jego dobroczynny wpływ . . . . .	7
4.1.1	Całkowicie powstrzymane obrażenia . . . . .	7
4.2	Podsumowanie . . . . .	7
<b>5</b>	<b>WALKA</b>	<b>8</b>
5.1	Taktyka . . . . .	8
5.2	Zasady ogólne . . . . .	9
5.3	Inicjatywa . . . . .	9
5.4	Przykład . . . . .	9
5.5	Naróbmy w czymś dużych dziur: Zasady strzelania . . . . .	10
5.5.1	Tabela poziomów trudności strzału w zależności od zasięgu . . . . .	10
5.5.2	Tabela zasięgów broni . . . . .	10
5.5.3	Strzelanie w pięciu łatwych krokach . . . . .	11
5.5.4	Efekty specjalne śrutówki . . . . .	12
5.6	Wytnijmy w czymś duże dziury: Zasady walki wręcz . . . . .	12
5.6.1	Walka wręcz a przewaga Inicjatywy . . . . .	12
5.6.2	Walka „z przyrządami” . . . . .	12
5.6.3	Atak wręcz . . . . .	12

**Uwaga:** Poniżej zamieszczamy te fragmenty mechaniki, które mogą być potrzebne do rozegrania przygody.

*W pełnej wersji systemu niektóre zasady prawdopodobnie ulegną zmianie.*

## 1 ZASADY OGÓLNE

### 1.1 Upływ czasu

Podział czasu jest taki sam, jak w świecie rzeczywistym, tj. na sekundy, minuty itd. Jednak czasem (np. podczas walki) zachodzi potrzeba dokładnego ustalenia kolejności działań rozmaitych postaci lub określenia, co kto robi w danej chwili. Dlatego wtedy, kiedy jest to potrzebne, wprowadza się podział czasu na rundy.

Każda runda trwa mniej więcej trzy sekundy. W czasie jednej rundy można wykonać jedną czynność (akcję), chyba, że postać chce robić kilka rzeczy w tym samym momencie (na przykład biec, żuć gumę i strzelać). Dodatkowo, wysoka *Inicjatywa* pozwala na wykonanie w jednej rundzie kilku czynności po sobie.

### 1.2 Testy

#### 1.2.1 Poziomy trudności

Każda czynność ma odpowiedni poziom trudności. W skrócie mówiąc, poziom trudności czynności to liczba, jaką musi przekroczyć suma wysokości odpowiedniej umiejętności, ewentualnych modyfikatorów oraz rzutu kością.

Dokładny poziom trudności danej czynności MG musi ustalić sam. Poziomy trudności wynoszą, jak następuje:

**Bardzo łatwy** – ok. 5 punktów. Rzeczy tak proste, że zwykle nie trzeba ich testować.

**Łatwy** – ok. 10 pkt. Rutyna. Rzeczy, które profesjonalistom przychodzą bez trudu.

**Umiarkowany** – ok. 15 pkt. Wykonanie zadania o tej trudności wymaga już skupienia i wprawy.

**Trudny** – ok. 20 pkt. To z pewnością wymaga wprawy, a także sporych umiejętności i koncentracji. Łut szczęścia także się przyda.

**Dość trudny** – ok. 25 pkt. To już zadanie dla zawodowców, wymagające wysokich umiejętności i odrobiny szczęścia.

**Bardzo trudny** – ok. 30 pkt. Tylko prawdziwi profesjonalści mogą podjąć się tak trudnej rzeczy. Każdy inny człowiek potrzebuje mnóstwo szczęścia, aby dokonać tego rodzaju wyczynu.

**Prawie niewykonalny** – ok. 35 pkt. Zadanie o takim stopniu trudności jest dla normalnego człowieka niewykonalne.

**Niemożliwy** – 40 i więcej punktów. Zadania dla herosów i świrusów.

Liczba punktów podana przy trudności jest średnia: MG może zmieniać dokładny poziom trudności czynności niezależnie od zwykłych modyfikatorów.

### 1.2.2 Rzuty kością

Rzut kością ma oddawać wpływ czynników losowych na poczynania postaci. Sposób jego wykonywania jest prosty jak przekrój zapalki — wykonuje się rzut k10 (przy czym 0 równe jest 10) i dodaje go do wartości umiejętności. Już.

- Krytyczne sukcesy i porażki

Wylosowanie jedynki lub zera na kości oznacza efekt specjalny. Po wyrzuceniu jednej z tych liczb należy wykonać ponowny rzut — przy czym w przypadku jedynki wynik drugiego rzutu należy odjąć od poziomu umiejętności, zaś w przypadku zera — dodać. Jako że zero oznacza dziesięć, tworzy to możliwość spektakularnego sukcesu.

Jeżeli efektem drugiego rzutu będzie kolejne zero lub jedynka, nie wykonuje się następnych rzutów. Ma wtedy miejsce tzw. *krytyczny sukces* (w przypadku dwóch zer pod rząd) lub też *krytyczna porażka* (dwie jedynki).

Krytyczny sukces oznacza automatyczne powodzenie czynności wykonywanej przez postać, do tego zazwyczaj w najkorzystniejszy dla postaci sposób — naprawienie cyberwszczepu tylko przy pomocy śrubokręta i kombinerek, zabicie wielkiego gościa w pancerzu celnym trafieniem z procy w oko (zaraz, to już gdzieś było, prawda?) lub coś w tym stylu. Krytyczna porażka to mniej więcej to samo, tyle że na odwrót — automatyczna porażka czynności, z dodatkową komplikacją, która jest niebezpieczna dla postaci (lub przynajmniej ją ośmiesza) — upuszczenie pistoletu i postrzał w stopę, przebicie sobie dłoni śrubokrętem przy odkręcaniu śrubki albo przypadkowe wlanie całego kubka kawy do naprawianego właśnie komputera.

### 1.2.3 Modyfikatory trudności

Istnieje wiele czynników, mogących wpływać na trudność danej czynności. MG może zawsze dodać modyfikator autorytatywnie, jeżeli wydaje mu się, że trudność danego przedsięwzięcia wynosi tyle a tyle. Trudność jest modyfikowana przez takie czynniki jak warunki, dostępny czas itd.

Przykłady modyfikatorów dodawanych do trudności:

- Złożona czynność / naprawa: +3
- Prosta czynność / naprawa: -1
- Bardzo złożona czynność / naprawa: +6
- Bardzo prosta czynność / naprawa: -3
- Brak części: +5 albo więcej, do całkowitego uniemożliwienia czynności
- Brak odpowiednich narzędzi (rzecz jasna, jeśli były potrzebne): +5 albo więcej, do całkowitego uniemożliwienia czynności
- Podstawowe narzędzia (np. scyzoryk armii szwajcarskiej): +3 do +5
- Szeroka gama narzędzi (na przykład minifabryczka, kiedy potrzebny jest minizestaw) — „od przybytku głowa nie boli”: -1 do -3
- Nieznane narzędzie, pojazd, typ broni: +3 do +5
- Niewygodna pozycja: +1 do +5, w zależności od warunków (inny będzie modyfikator za działanie z ręką wpakowaną do połowy w ciasną obudowę komputera, a inny za leżenie na śliskim dachu pędzącego pociągu)
- Debiut, czyli wykonywanie czynności po raz pierwszy w życiu lub po bardzo długiej przerwie: +3 do +1

- Słabe oświetlenie: +5 i więcej
- Ciemność: +10 albo więcej, do całkowitego uniemożliwienia czynności

#### 1.2.4 Test umiejętności przeciw umiejętności

Ten rodzaj testu wykonuje się, jeśli postać przeciwstawia swoje umiejętności nie przeciwnościom losu, ale umiejętnościom innego człowieka. Nie różni on się zbytnio od zwykłego testu umiejętności, z tym wyjątkiem, że poziom trudności jest równy wynikowi rzutu przeciwnika plus ewentualne modyfikatory.

#### 1.2.5 Testowanie współczynników podstawowych

*Silę, Zręczność, Inteligencję, Samokontrolę* testujemy identycznie, jak umiejętności — wyznaczana jest trudność testu zależna od sytuacji, a potem wykonuje się rzut kostką i uzyskuje się ostatni modyfikator losowy.

## 2 RÓŻNE RODZAJE CIERPIENIA: OBRAŻENIA

### 2.1 Rany klute, cięte i szarpane: Obrażenia ostre

#### 2.1.1 Krwawienie i śmierć

Na wypadek, gdyby ktoś nie wiedział, wyjaśniamy, że krwawienie występuje, jeżeli postać otrzymała obrażenia, które spowodowały rozdarcie, przecięcie czy przedziurawienie tkanek tak, że rozerwane zostały naczynia krwionośne. Jeśli upływ krwi nie zostanie zahamowany, postać umrze wskutek wykrwawienia i szoku fizjologicznego.

Zraniona w odpowiedni sposób (tj. postrzelona, pocięta, dźgnięta) postać będzie tracić co rundę tyle *Punktów Zdrowia*, ile wynosi jedna piąta zadanych właśnie obrażeń, zaokrąglając w dół (rany za jeden do czterech punktów nie powodują krwawienia na tyle silnego, żeby powodowało ono utratę PZ). Tracone wskutek upływu krwi *Punkty Zdrowia* odejmowane są od ogólnej puli. Wielkość krwotoku ustala się oddzielnie dla każdej rany, a potem, jeśli ran było więcej, sumuje.

Co minutę (20 rund) postać może wykonać test *Sily* o trudności równej wielkości otrzymanych obrażeń plus pięć. Udany test powoduje zmniejszenie krwotoku o jeden punkt, plus jeden punkt za każde pięć punktów, o które rzut przekroczył trudność.

W momencie, w którym postać straci z powodu krwawienia więcej PZ, niż wynosi jej potrojona *Sila*, traci przytomność. Śmierć kliniczna następuje w momencie, w którym pula ogólna dochodzi do  $-Sila \times 3$ , lub w momencie, kiedy korpus lub głowa stracą podwojoną liczbę *Punktów Zdrowia*.

„Połatanie” postaci zatrzymuje krwotok: postać nie traci dalszych *Punktów Zdrowia*, aż do następnej rany. Skuteczne załatanie postaci wymaga udanego rzutu na *Pierwszą pomoc* o trudności zależnej od rozmiaru rany — poziomy trudności takie, jak przy rzutach na zachowanie przytomności. Czyli poziom trudności równy jest ilości punktów obrażeń danej rany, plus pięć. Odpowiednie środki medyczne, takie jak przyklejana taśma opatrunkowa, mogą zmniejszyć tę trudność. Udzielenie pierwszej pomocy wymaga minimum trzech sekund za każdy punkt krwawienia.

W przypadku silnie krwawiących ran kończyn, alternatywnym rozwiązaniem jest założenie opaski uciskowej. Wymaga to testu *Pierwszej pomocy* o trudności 10, ale wszystkie czynności wykonywane tą kończyną otrzymują dodatkowy modyfikator +1 za każde 5 minut z założoną opaską, do maksymalnego modyfikatora +5.

### 2.1.2 Obrażenia stref

Wytrzymałość poszczególnych stref też ma swoje granice — jeżeli strefa straci wszystkie punkty zdrowia, przestaje funkcjonować. Dokładne efekty są następujące:

**Głowa:** postać traci przytomność. Zrozumiałe, czyż nie?

**Kończyna:** postać traci możliwość używania tej kończyny. Jeśli trafiona została ręka, postać upuszcza trzymane w niej przedmioty, jeśli noga — należy wykonać Trudny test *Zręczności*. Nieudany oznacza upadek.

**Korpus:** postać ląduje na ziemi. Jeżeli nie straciła przytomności, poziomy trudności wszystkich testów wykonywanych przez postać mają modyfikator +5. Jeśli postać przejdzie trudny test SK, może wstać i poruszać się powoli.

Jeżeli strefa utraci podwojoną liczbę punktów zdrowia, oznacza to takie jej uszkodzenie, że nigdy nie będzie się nadawała do użytku. W przypadku kończyny jest to jej utrata. Jeżeli takie obrażenia otrzyma korpus, oznacza to rozległe i ciężkie obrażenia wewnętrzne i śmierć kliniczną postaci. W przypadku głowy oznacza to zejście śmiertelne — dość widowiskowe i nieodwołalne. Rozbryzganego mózgu nie da się uratować, nawet w roku 2045.

Obrażenia przekraczające PZ danej strefy przenoszą się, jeśli to możliwe, na lokację bezpośrednio za trafioną, albo na pierwszy cel za trafionym.

## 2.2 Jak nie kijem go, to pałąk: Obrażenia ogłuszające

Istnieją bronie, w których naturze leży ogłuszanie i pozbawianie przytomności (wszystkie bronie, które w rubryce Obrażenia mają dopisek Ogł.). Podobne zasady charakteryzują walkę wręcz oraz nieszczęśliwe wypadki typu „cegłą w łeb”. Kierujemy się wtedy następującymi zasadami:

- obrażeń ogłuszających nie zapisujemy, zapisujemy jedynie będące ich następstwem obrażenia poważne — 1/10 (zaokrąglana w dół) obrażeń ogłuszających zamienia się na zwykłe obrażenia. Są to trwałe pozostałości: pęknięte kości, ponadrywane mięśnie, zwichnięcia i skręcenia itp. Te obrażenia zwykle leczą się w normalnym tempie.
- jeżeli obrażenia ogłuszające przekroczyły podwojone PZ dla lokacji lub całego ciała, pomniejszone o obrażenia, które lokacja (czy też ciało) już posiada, to lokacja (ciało) jest niesprawna przez tyle minut, ile obrażeń ogłuszających przebiło podwojone PZ strefy (lub ciała):
  - głowa i korpus — utrata przytomności.
  - ręce i nogi — utrata możliwości władania kończyną.
  - całe ciało — utrata przytomności.

### 2.2.1 Budzenie ogłuszonych

Ogłuszonego osobnika można przywrócić do świata żywych albo użyciem umiejętności *Pierwsza Pomoc* (trudność testu 15), albo metodami zaimprovizowanymi, czyli np. przez pranie po twarzy. Prany nieprzytomny testuje *Samokontrolę*, przeciw trudności 15.

### 2.2.2 Rozległy uraz deceleracyjny

Spadanie zadaje k10 obrażeń za każdy metr upadku, na zmianę ogłuszających i normalnych, rozdzielanych po kostce pomiędzy różne strefy. Przy upadkach kontrolowanych, każde 5 punktów wyrzuconych na teście *Akrobatyki* lub 10 punktów wyrzuconych na teście ZR powoduje zmianę jednej kostki obrażeń normalnych na ogłuszające, a udany Łatwy rzut na ZR powoduje upadek z lądowaniem na nogach — pierwsze dwie kostki obrażeń przydzielane są nogom.

## 3 BÓL, SZOK I ICH EFEKTY

### 3.1 Zachowanie przytomności

Co się dzieje, jeśli postać była nierozsądna i złapała dawkę ołowiu?

Oprócz opisanych powyżej efektów, postać jest w solidnym szoku — jak by nie patrzeć, rozmaite życiowo ważne organy postaci są w tej chwili narażone na kontakt z powietrzem lub ołowiem, a różne życiowo ważne płyny wyciekają z postaci, użyżniając glebę. W takiej sytuacji trzeba być nie lada twardzielem, aby nie paść, wyjąc, na ziemię. Aby określić reakcję postaci na fakt nagłego i bolesnego naruszenia jej struktury fizycznej, gracz musi wykonać rzut na *Samokontrolę* postaci o poziomie trudności równym ilości otrzymanych właśnie Punktów Obrażeń (po modyfikacji przez ewentualny pancerz).

Nieudany rzut powoduje utratę przytomności na czas w minutach równy ilości punktów, o jakie test się nie udał, lub do udzielenia pomocy medycznej. Rzut równy lub większy od trudności o mniej niż pięć punktów powoduje wyłączenie postaci — która siedzi lub leży na ziemi, trzyma się za zranioną lokację i wrzeszczy. Taki stan trwa {30 - wynik testu SK} rund (minimum 1 rundę), a po upływie tego czasu postać zachowuje się, jakby test zdała. Rzut większy od trudności o mniej niż dziesięć punktów powoduje, że trafiona postać traci swoją najbliższą akcję. Rzut większy od trudności o dziesięć punktów lub więcej oznacza, że postać może działać normalnie pomimo trafienia.

Niektóre rodzaje obrażeń i miejsca trafienia ułatwiają (lub utrudniają) zachowanie przytomności: trafienia w głowę zwiększają trudność o jeden poziom (5 punktów), trafienia w kończyny zmniejszają go o jeden poziom. Obrażenia ogłuszające również zmniejszają trudność testu o jeden poziom.

### 3.2 Panie doktorze, coś mnie boli

Połowę obrażeń trwałych (nie ogłuszających) w danej strefie stosuje się jako modyfikator do wszystkich czynności wykonywanych za jej pomocą:

**Głowa:** wszystkie czynności, testy *Spostrzegawczości*, *Inicjatywa*.

**Korpus:** wszystkie czynności, *Refleks*.

**Ręce:** strzelanie, walka wręcz, prowadzenie, manipulacje narzędziami etc.

**Nogi:** *Szybkość*, lekkoatletyka, walka wręcz, akrobatyka.

## 4 PANCERZ

... Czyli wszyscy inteligentni mężczyźni chodzą w kevlarze.

Uwaga początkowa: pancerz ratuje życie! Każda postać, która przewiduje poruszanie się po okolicach, gdzie bardzo strzelają, powinna zainwestować w kamizelkę kuloodporną. W XXI wieku kamizelki kuloodporne są lekkie i skuteczne — ich noszenie nie wymaga dużych wysiłków, a nienoszenie może zakończyć się fatalnie...

Co będzie, jeśli postać zostanie trafiona? Jeśli gracz pomyślał i kupił jej jakiegokolwiek pancerz, to nie jest źle. W tym podrozdziale omówimy wpływ noszenia pancerza na przeciętną przeżywalność postaci w **idee fixe**.

Każdy pancerz określany jest szeregiem cech, z których rozważymy tu jedną, najważniejszą: *Punkty Pancerza*. Punkty Pancerza to zdolność stopowania obrażeń przez dany pancerz. Zapis Punktów Pancerza jest w **idee fixe** następujący: liczba/liczba, np. 15/5. Pierwsza liczba to wytrzymałość pancerza — oznacza skuteczność pancerza przeciw pociskom z broni palnej, odłamkom, nożom i tym podobnym (obrażenia normalne), zaś druga to sztywność pancerza — liczy się przeciw amunicji żelowej, ciosom pałą, uderzeniom pięścią itp. (obrażenia ogłuszające). Różnica bierze się stąd, że lekkie pancerze są stworzone z bardzo wytrzymałych na rozciąganie i rozrywanie włókien, które rozkładają energię trafienia pocisku lub cięcia nożem na dużej powierzchni, ale uginają się przy powolnym ciosie o dużym pędzie, który rozkłada swoją energię na dużej powierzchni — na przykład ciosie pięścią.

Dodatkowo, tkanina balistyczna pancerzy miękkich jest kiepska w zatrzymywaniu ostrych, ciężkich przedmiotów, takich jak broń biała — wprawdzie przed cięciami chroni dobrze, z uwagi na większą powierzchnię ataku, ale pchnięcie nożem czy mieczem automatycznie zmniejsza wartość pancerza miękkiego o połowę.

## 4.1 Pancerz i jego dobroczynny wpływ

Kiedy postać zostaje trafiona, od ustalonej liczby obrażeń odejmujemy Punkty Pancerza noszonego przez postać. Należy pamiętać o odejmowaniu od obrażeń właściwej liczby — jeśli postać dostała właśnie z pistoletu, odejmujemy pierwszą liczbę, jeśli jest właśnie tłuczona bejzbolem — odejmujemy drugą.

### 4.1.1 Całkowicie powstrzymane obrażenia

Pancerz nie jest cudownym gadżetem powodującym znikanie energii pocisku. Pancerz tylko rozkłada ją po większej powierzchni; nawet jeżeli całość obrażeń została zatrzymana, postać czuje się jak kopnięta przez konia. Aby odwzorować ten efekt, postać, która otrzymała (przed modyfikacją przez pancerz) obrażenia większe niż jej podwojona *Sila*, musi sprawdzić, czy utrzymała się na nogach. Jeśli nie przejdzie testu *Sily* o trudności równej właśnie otrzymanym obrażeniom minus pięć, siada na glebie i łapie oddech przez jedną rundę.

## 4.2 Podsumowanie

Uff. Aby rzucić nieco światła na pogmatwane sprawy obrażeń i pancerza — przykład.

Strefy pana Kowalskiego posiadają jak następuje:

**Głowa** : 9 PZ

**Korpus** : 24 PZ

**Każda z rąk** : 12 PZ

**Każda z nóg** : 18 PZ

Któregoś razu pan Kowalski, przechodząc przez ulicę, ma nieszczęście zostać ostrzelanym z automatu przez maniaka. Maniak wystrzeliwuje w kierunku pana Kowalskiego pięć kul, z czego pan Kowalski dostaje dwie (maniak na szczęście jest marnym strzelcem). Kule trafiają w korpus i w nogę, zadając odpowiednio 27 i 30 punktów obrażeń (ojjj...). Pan Kowalski, na szczęście, nosi ciężki, opancerzony płaszcz kuloodporny (18/5), a pod nim lekką kamizelkę (10/2). Łączny pancerz na korpusie pana Kowalskiego wynosi 23/6, a na nodze 18/5<sup>1</sup>, więc przepuszcza odpowiednio 4 i 13 punktów obrażeń. Kula w korpus została zatrzymana, panu Kowalskiemu najprawdopodobniej pękło jedno czy dwa żebra; gorzej z przedziurawioną nogą.

Pora na test zachowania przytomności. *Samokontrola* pana Kowalskiego równa jest 12 (mieszkanie od urodzenia w kiepskiej dzielnicy zrobiło z niego twardziela). Musi wykonać dwa testy, jako że dostał dwa razy. Poziomy trudności testów wynoszą kolejno 4 i 7 (trafienie w nogę zmniejsza trudność o 5). Test jest formalnością — rzucamy tylko po to, żeby sprawdzić, czy nie wyszła krytyczna porażka i czy pan Kowalski będzie mógł działać od razu.

Pierwszy test SK daje wynik 16, co oznacza, że pan Kowalski wytrzymał potężne uderzenie w bok. Drugi test daje wynik 14, więc pan Kowalski traci jedną akcję i przewraca się na ziemię, krwawiąc ze zranionej kończyny. Odczołguje się więc w stronę pobliskiego samochodu, chcąc opatrzyć swe rany. Zostawia za sobą krwawy ślad: z rany w nodze traci co rundę 2 PZ (13 dzielone na 5 to 2,6). Czołga się przez trzy rundy, tracąc w sumie 6 PZ. Pan Kowalski wyciąga apteczkę, wycina kawałek spodni i przystępuje do dzieła. Jego umiejętność *Pierwsza pomoc* równa jest 12 (przezorny zawsze ubezpieczony — pan Kowalski uznał, że zawsze to lepiej móc się załatać samemu), a poziom trudności rzutu na opatrzenie krwawiącej rany wynosi 21 (poziom trudności to ilość obrażeń +5 — tyle, że pana Kowalskiego obowiązuje jeszcze dodatkowy modyfikator +2 do poziomu trudności wszystkich testów z powodu postrzałowej rany brzucha).

Pan Kowalski nie ma czasu na grzebanie się przy ranie, więc drżącymi rękami zaciąga na nodze opaskę uciskową — trudność 12 (10 podstawowej +2 za obrażenia). Przez ten czas (jedną rundę) traci jeszcze 2 PZ. Wykrwawiony i osłabiony po utracie 8 PZ (co dodaje się do punktów wyczerpania na potrzeby tracenia przytomności), siedzi na ziemi za samochodem, czekając, aż nadejdzie pomoc.

Rozważmy, co by się stało, gdyby pan Kowalski nie nosił ciężkiego pancernego płaszcza, a tylko lekką kamizelkę (10/2) i ubranie balistyczne (9/1). Trafienie w korpus zadaje 13 punktów obrażeń (kamizelka i ubranie zatrzymują 14 pkt), a w nogę 21 (ubranie zatrzymuje 9 pkt). Pan Kowalski traci władzę nad nogą i (wyrzuciwszy 14 na ZR) pada na ziemię. Tym razem trudność testów SK wynosi, odpowiednio, 13 i 16, co jest już pewnym problemem. Pierwszy rzut daje wynik 19, co oznacza, że pan Kowalski traci jedną akcję, drugi rzut nie jest już tak wysoki — 17 oznacza, że trafienie powala pana Kowalskiego z bólu na (30 - 17 = 13 rund). Przez te prawie 40 sekund pan Kowalski skupia się głównie na jęczeniu. Krwawienie z pierwszej rany wynosi 2 PZ na rundę, a z drugiej 3 PZ na rundę. W ósmej rundzie łączne krwawienie osiąga 40 PZ, więc panu Kowalskiemu robi się ciemno przed oczami i traci przytomność z upływu krwi i szoku. Jeżeli ktoś nie zatrzyma upływu krwi z rozwalonej tętnicy udowej, Pan Kowalski umrze w niecałe pół minuty. Pozostanie mu wtedy jeszcze PZ rund, czyli  $36 \times 3 = 108$  sekund, przez które mózg jest w miarę nienaruszony. Jeżeli nasz protagonista wykupił ubezpieczenie medyczne, istnieje szansa, że w niecałe dwie minuty zjawi się pomoc i Pan Kowalski będzie mógł pozostać na tym świecie. Jeżeli nie — no cóż, żegnamy.

## 5 WALKA

Według jednych oś i główna część gier role-playing, według drugih zawada i marudny przerywnik między okazjami do wspaniałego odgrywania postaci. Tak czy owak, ważna rzecz.

### 5.1 Taktyka

Podstawową cechą walki w *idee fixe*, tak jak walki w życiu prawdziwym, jest zabójczość. Wystarczy jeden celny strzał, jedno celne pchnięcie nożem — i przeciętna, nieopancerzona postać jest na najlepszej drodze do kostnicy. Nie jest to heroiczne, nie jest miłe, ale jest prawdziwe. Walki „na ostre”, strzelanin, naparzanki bejsbolami należy unikać. A jeśli nie ma innego wyjścia, należy bardzo, bardzo uważać... albo wykupić dobre ubezpieczenie medyczne. Ale i najlepsze ubezpieczenie medyczne nie pomoże, jeżeli przypadkowy strzał rozchłapie czyjs mózg po ulicy.

W związku z tym, jeżeli postać zaczyna już walczyć, podstawową rzeczą jest znalezienie osłony. Wprawdzie jeżeli postać stoi w pozycji strzeleckiej na środku ulicy, to będzie jej łatwo trafić w cel, ale sama będzie

<sup>1</sup>Pancerze noszone „na cebulkę” nie dodają się w prosty sposób. Dokładne reguły znajdują się w pełnej wersji systemu.



świetnym celem. A to już problem — nawet, jeżeli kamizelka zatrzyma pocisk, impet trafienia może odebrać postaci inicjatywę na kilka cennych sekund.

## 5.2 Zasady ogólne

Są dość proste. Kiedy przychodzi pora na konfrontację, dzieją się następujące rzeczy:

1. Wszyscy uczestnicy zadamy wykonują test *Inicjatywy*, określający kolejność działania.
2. Postać z najwyższą *Inicjatywą* może podjąć rozmaite działania: atak, ucieczka, zaniechanie, oczekiwanie — co dusza zapagnie.
3. MG określa rezultaty działań postaci, po czym działa kolejna postać, w kolejności malejącej *Inicjatywy*.
4. Po wykonaniu działań przez wszystkie zdolne do tego postacie runda się kończy i wracamy do punktu pierwszego.

Ofiary ataków zwijają się na ziemi, trafione (lub dzielnie oddają cios za cios), ci, którzy wybrali ucieczkę, znikają za rogiem (albo leżą na ziemi, trafieni w plecy), ci, którzy postanowili się schować, są bezpieczni (albo nie).

Należy pamiętać, że jedna runda to tylko 3 sekundy. Gracze mogą komunikować się między sobą krótkimi słowami, a wypowiedzenie dłuższego zdania to dla postaci akcja — która wprawdzie może być wykonywana równolegle z inną czynnością, ale kosztem zwiększenia jej trudności.

## 5.3 Inicjatywa

*Inicjatywę* postaci określa się przez wykonanie rzutu określoną ilością  $k10$  i dodanie wyniku do odpowiedniego współczynnika (*Inicjatywy*, rzecz jasna). Proste. Postać z najwyższą *Inicjatywą* działa jako pierwsza w rundzie. Po niej działa postać następna w porządku malejącej *Inicjatywy*, po niej następna i tak dalej. *Inicjatywa* powyżej 20 jest niemal nadludzka — jest to kres możliwości reakcji przeciętnego człowieka. Postać z *Inicjatywą* powyżej 20 reaguje szybciej niż przeciętny człowiek. W kategoriach mechaniki gry oznacza to, że taka postać ma jakby „dodatkową rundę” w czasie rundy — jest uprawniona do wykonania jeszcze jednego działania na samym końcu rundy, po wszystkich.

Jeżeli takich „szybkich jak błyskawice” jest kilku, kolejność ustalana jest przez „końcówki” ich *Inicjatywy* — gość z *Inicjatywą* równą 24 zadziała drugi raz przed gościem z *Inicjatywą* 21, a po gościu z *Inicjatywą* 26.

Dla postaci z *Inicjatywą* 40 i więcej (tak, to *jest* możliwe!) obowiązuje ta sama zasada — każda cząsta dwudziestka upoważnia ich do kolejnego działania w czasie jednej rundy. Drugie działanie wykonują w momencie przypadającym na ich *Inicjatywę*-60, i tak dalej.

Pora na przykład...

## 5.4 Przykład

Panowie Kowalski, Malinowski i Nowak w czasie patrolowania swojego osiedla mają nieprzyjemność trafić na podejrzanego osobnika. Postanawiają zatrzymać go i wezwać policję. Osobnik ów, o ksywie Czub, decyduje że nie ma ochoty być zatrzymanym i postanawia nakopać panom Kowalskiemu, Malinowskiemu i Nowakowi do d... .

Walka rozpoczyna się określeniem *Inicjatywy*. Malinowski i Nowak to zupełnie przeciętni osobnicy, o *Refleksie* równym 10, Kowalski zaś jest facetem bystrym i zręcznym, a do tego czujnym (IQ i ZR 12, Zaleta Czujność na +2), jego *Refleks* wynosi więc 12, a *Inicjatywa*  $12 + 2 = 14$  + $k10$ .

Niestety Czub jest zaprawionym w bojach scybernetyzowanym sukinsynem, o niesamowitej *Zręczności* i *Inteligencji* (ZR 15, IQ 15). Do tego posiada Zaletę „Urodzony do walki” (pierwszy poziom) i dopalacz

refleksu (trzeci poziom). Jego *Refleks* wynosi zatem  $15 + 5$  (Zmysł walki)  $+ 9$  (dopalacz 3 poziomu) = 29. Do tego Czub przy określaniu *Inicjatywy* rzuca czterema kośćmi. . .

Rzut kostkami — i oto pan Kowalski ma *Inicjatywę* 17, pan Nowak 13, pan Malinowski 11 (fatalnie się zagapił), a Czub. . . **46**. Jako pierwszy działa, jak nietrudno zgadnąć, Czub. Jako drugi — też Czub ( $46 - 20 = 26$ ). Jako trzeci — niespodzianka! — Kowalski (17). Później działają panowie Nowak (13) i Malinowski (11). Jako ostatni w rundzie działa po raz kolejny Czub ( $46 - 40 = 6$ ).

Straż Osiedlowa ma przegwizdane. . .

## 5.5 Naróbmy w czymś dużych dziur: Zasady strzelania

Jak nietrudno się domyślić, podziurawić coś ołowiem możemy tylko wtedy, kiedy cel znajduje się w zasięgu broni. Przydatna jest też wiedza o położeniu celu — najlepiej jest go widzieć. Strzelać na oślep też można, proszę bardzo.

Poziom trudności strzału zależy przede wszystkim od odległości od celu. Każdy rodzaj broni ma określony *zasięg podstawowy* — jeśli cel znajduje się w tej odległości lub bliżej, poziom trudności wynosi 15. Jeśli cel jest w *zasięgu bezpośrednim*, czyli w odległości mniejszej niż połowa zasięgu podstawowego, poziom trudności spada do 10. Poziom trudności dla celu w odległości pomiędzy zasięgiem podstawowym a jego dwukrotnością — w *zasięgu średnim* — wynosi 20. Odległość między dwu- i pięciokrotnym zasięgiem broni to *zasięg daleki*, o poziomie trudności 25. Od pięciokrotnego do dziesięciokrotnego zasięgu broni poziom trudności wynosi 30 — to *zasięg bardzo daleki*. Teoretycznie możliwy jest też strzał na większą odległość — *zasięg ekstremalny* rozciąga się od dziesięcio- do piętnastokrotnego zasięgu podstawowego broni. Strzał na taką odległość jest naprawdę trudny: poziom trudności wynosi 40. Na dodatek nie można celować w żadne strefy ciała — rozrzut broni powoduje, że miejsce trafienia to czysta loteria.

Jeżeli cel znajduje się dalej niż 500 metrów od strzelca, niezbędne jest wspomaganie wzroku w jakiś sposób. Strzał na taką odległość bez jakiegoś celownika (lub cyberoka z teleskopem) jest niemożliwy — celu po prostu nie widać.

### 5.5.1 Tabela poziomów trudności strzału w zależności od zasięgu

Zasięg	Bezpośredni	Podstawowy	Średni	Daleki	B. Daleki	Ekstremalny
Trudność	10	15	20	25	30	40

### 5.5.2 Tabela zasięgów broni

Rodzaj broni	Zasięg					
	Bezp.	Podst.	Średni	Daleki	B. Daleki	Ekstr.
<b>Broń krótka:</b>						
Pistolety na amunicję B	5	10	20	50	100	150
Pistolety na amunicję C i C+	7	15	30	75	150	225
<b>Broń długa:</b>						
Subkarabinki na amunicję B	10	20	40	100	200	300
Śrutówki kal. 10 i 12 (śrut i brenneka)	7	15	30	75	150	225
Karabiny na amunicję D	20	40	80	200	400	600
Karabiny na amunicję E+	40	80	160	400	800	1200

### 5.5.3 Strzelanie w pięciu łatwych krokach

- Po pierwsze: deklaracja zamiaru.

Gracz głośno i wyraźnie oznajmia MG, że w tej rundzie jego postać będzie strzelała. Gracz deklaruje następujące rzeczy:

- w co (a raczej w kogo) strzela jego postać,
- ile zamierza wystrzelić kul,
- czy mierzy w coś konkretnego (rękę, głowę, broń itd...).

Jeżeli gracz nie zadeklaruje dokładnie którejs z powyższych rzeczy, albo na przykład nie poda korzystnych modyfikatorów, które mogą mu pomóc w oddaniu celnego strzału, MG ma pełne prawo sam wypełnić luki w deklaracji gracza, nawet w sposób, który graczowi może się nie spodobać.

- Po drugie: określenie poziomu trudności. Podstawowy poziom trudności zależy od odległości od celu. Modyfikowany jest przez następujące czynniki:
  - Odrzut broni: przy strzelaniu ogniem ciągłym należy dodać do poziomu trudności odrzut broni. Przy ogniu pojedynczym odrzut dodaje się do drugiej i kolejnych kul wystrzelonych w czasie rundy. Uwaga: jeżeli odrzut jest większy od Siły strzelca (lub od połowy Siły przy strzelaniu jedną ręką), trudność jest **dodatkowo** modyfikowana o różnicę pomiędzy odrzutem a Siłą.
  - Wielkość lub pozycja celu: czynniki te zwiększają lub zmniejszają trudność strzału.
  - Celność broni: dokładność broni odejmowana jest od poziomu trudności strzału, ale tylko po przeznaczeniu jednej akcji na celowanie. Jeżeli postać strzela bez poświęcenia akcji na celowanie, to od poziomu trudności można odjąć wyłącznie modyfikator ze smartguna (pod warunkiem, że jest wpięty w strzelca) lub celownika laserowego (o ile jest włączony, oczywiście).
- Po trzecie: test umiejętności. Test wykonuje się przeciwko ustalonemu wcześniej poziomowi trudności, w standardowy sposób, tj. przez rzut k10 i dodanie wyniku do umiejętności. Jeśli suma jest większa lub równa poziomowi trudności — trafienie! Przy strzelaniu ogniem ciągłym każdy punkt powyżej poziomu to dodatkowa kula w celu — tj. wynik testu równy poziomowi trudności oznacza jedną kulę, większy o jeden — dwie itd.
- Po czwarte: ustalenie strefy trafienia. Strefę, w którą weszła kula (lub kule), ustalamy według wyniku testu na trafienie. Odczytujemy wynik na kości i sprawdzamy w tabelce:

1	głowa	4	lewa noga
2	lewa ręka	5	prawa noga
3	prawa ręka	6 0	korpus

- Po piąte: ustalenie obrażeń.

W celu ustalenia obrażeń zadanych przez pocisk wykonujemy rzut według rubryki obrażeń broni. Jeżeli przy ogniu ciągłym trafiła więcej niż jedna kula, należy wykonać jeden rzut — dla uproszczenia uznajemy, że każda kula zadaje tyle obrażeń. Cel odnosi tyle obrażeń, ile wyrzuciliśmy na kostkach, minus ewentualny pancerz.

Na odległość metra i mniej broń palna zadaje maksymalne obrażenia, bez rzutu.

#### 5.5.4 Efekty specjalne śrutówki

Strzał śrutem wysyła w powietrze nie pojedynczy pocisk, a chmurę ołowiu, która rozszerza się w miarę poruszania — tworząc odpowiednik strefy rażenia, jak przy ogniu zaporowym. Ten fakt powoduje, że przy strzale śrutem poziom trudności nie zmienia się wraz z odległością. Niestety, wraz z odległością spada siła rażenia — chmurka śrutu rozrzedza się. Ten spadek siły rażenia na mechanikę gry przekłada się poprzez odejmowanie kostki obrażeń za każdy zasięg dalszy niż podstawowy. Czyli w zasięgu średnim śrut zadaje -k10 obrażeń, w dalekim -2k10 i tak dalej. Działa to także w drugą stronę — jeśli cel jest w zasięgu bezpośrednim, dodaje się jedną kostkę do obrażeń.

- Śrut kontra pancerz

Najpoważniejszą wadą śrutu jest jego niemal całkowita bezużyteczność przeciwko celom opancerzonym. Od obrażeń zadawanych przez śrut pancerze chronią podwójnie — od obrażeń odejmuje się podwójne PP pancerza. Np. lekka kamizelka kuloodporna, 10/2, przeciwko śrutowi (tylko) liczy się jako 20/2.

### 5.6 Wytnijmy w czymś duże dziury: Zasady walki wręcz

Walkę wręcz można podzielić na dwa rodzaje: przy użyciu rozmaitych broni i bez nich. Niezależnie od rodzaju, walczący muszą być w odpowiedniej odległości, żeby zadać cios. Także niezależnie od rodzaju, każdy walczący wręcz może w czasie rundy wykonać dwa złożenia: za złożenie uznaje się atak lub obronę.

#### 5.6.1 Walka wręcz a przewaga Inicjatywy

Prawdziwe kłopoty zaczynają się, gdy jedna z walczących osób ma znacząco wyższą *Inicjatywę*, a co za tym idzie — możliwość wykonania dodatkowej akcji. Każda dodatkowa dozwolona akcja daje walczącemu wręcz następne dwa złożenia. A jeśli przeciwnik zużył wszystkie swoje złożenia w rundzie, to nie może się bronić...

#### 5.6.2 Walka „z przyrządami”

Pod tym mylącym nieco mianem kryje się walka przy użyciu argumentów krótkiego zasięgu: noży, pałek, gazrury.

Mechanika jest prosta: aby przyłożyć komuś argumentem krótkiego zasięgu, należy znaleźć się w odpowiedniej odległości i wykonać test odpowiedniej umiejętności. Przeciwnik wykonuje test umiejętności stosowanej do narzędzia, jakim się posługuje (próba obrony wręcz przed narzędziem zmniejsza efektywną umiejętność broniącego o 5 punktów). Jeżeli wynik atakującego był wyższy niż broniącego się, broniący się obrywa.

Wycofywanie się podczas obrony daje broniącemu się modyfikator +3 do umiejętności.

#### 5.6.3 Atak wręcz

Jeśli postać życzy sobie przefasonować komuś głowę własnymi rękami (bądź nogami), zasłonić się przed ciosem, uniknąć go, huknąć łokciem — wykonuje się test umiejętności *Walka wręcz*. Jeśli natomiast woli go chwycić, rzucić, wykręcić rękę czy też sprowadzić do parteru — testujemy umiejętność *Walka w zwarcu*. Przeciwnik wykonuje test odpowiedniej do tego, co sam zamierza zrobić umiejętności; temu, kto wyrzucił więcej, czynność się udaje.

Obrażenia zadawane wręcz określa współczynnik *Siła Ciosu* i obrażenia te są Ogłuszające.