

ZASADY OGÓLNE

Akcje

1 segment	2 segmenty	3 segmenty
strzał (test)	długa seria (test)	ogień ciągły (test)
odbezpieczenie broni	strzał z luku (test)	rzut włócznią (test)
wyrwanie zawleczonego granatu	rzut granatem / nożem (test)	zmiana magazynka
przeladowanie pompy	dobycie broni	poderwanie się na nogi z pozycji leżącej
przykleknienie	przeryglowanie broni	załadowanie procy
pad na ziemię	powstanie z przykleku	dobycie i założenie strzały
wychylenie się zza osłony		załadowanie jednej kuli do bębna rewolweru
Schowanie się za osłonę z wychylenia		
bieg / skok (2m)		
czołganie się (0,5m)		
wypatrzenie ukrytego przeciwnika (test)		

Tabela PT

Trudność testu	Modyfikator do Wsp.
Łatwy	poniżej 0% +2
Przeciętny	0 do 10% 0
Problematyczny	do 30% -2
Trudny	do 60% -5
Bardzo Trudny	do 90% -8
Chlornie Trudny	do 120% -11
Fart	do 160% -15
Mistrzowski	do 200% -20
Arcymistrzowski	do 240% -24

Lokacje trafień

Wyniki rzutów na kościach podczas walki dodatkowo oznaczają umiejscowienie trafienia. Liczy się wynik, jaki wypadł na kostce, a nie np. zmodyfikowany dzięki Umiejętności.

1,2 - głowa (obrażenia o poziom większe)
3,4 - prawa ręka
5,6 - lewa ręka
7-15 - tułów
16,17 - prawa noga
18,19 - lewa noga

W wypadku ataków za 2,3 sukcesy, atakujący wybiera dowolną z użytych kości na określenie lokacji trafienia.

Skutki ran

Draśnięcia	Przeciętny test Odporności na ból	kara: 5% / 10%
Lekka rana	Problematiczny test odporności na ból	kara: 15% / 30%
Ciężka rana	Trudny test Odporności na ból	kara: 30% / 60%
Krytyczna rana	jeśli nie otrzymasz pierwszej pomocy - zgon	kara: 160%

SZCZĘŚLIWA 1-ka, PECHOWA 20-ka (poza walką)

1 - działa jak Suwak - obniża PT testu o jeden poziom.
20 - podnosi PT testu o jeden poziom

SZCZĘŚLIWA 1,2-ka, PECHOWA 20-ka (podczas walki)

1 lub 2 - powoduje podniesienie obrażeń o jeden poziom
20 - każda kość na której wypadnie 20 oznacza automatyczną porażkę na tej kości.

TESTY

Test Otwarty

Rzut bez PT - najgorszą kość ignorujemy, pozostałe dwie obniżamy za pomocą Umiejętności. Sprawdzamy ile oczek w zapasie pozostało na gorszej z dwóch kości. Oczka w zapasie to Punkty Sukcesu.

Test Przeciwstawny

Obaj przeciwnicy wykonują testy Otwarte, a następnie porównują osiągnięte Punkty Sukcesu. Otrzymana różnica to Punkty Przewagi.

INICJATYWA

Ustalanie Inicjatywy - Walczący wykonują Otwarty Test Zręczności. Wyniki określają kolejność Inicjatywy - im więcej Punktów Sukcesu, tym wyższa Inicjatywa.

Inicjatywę sprawdza się tylko raz przed rozpoczęciem walki, nie co turę. W teście Inicjatywy można w normalny sposób użyć Umiejętności walki tą bronią, którą walczący dobywa.

MADE BY JACKAL

UTRUDNIENIA W WALCE

Odległość

P = pistolety, lekkie kusze, broń odprzodowa, pistolety samopaly
PM = pistolety maszynowe, ciężkie kusze, karabiny samopaly, granatniki, Winchester, miotacz
K = karabiny i karabinki, granatniki automatyczne
S = karabiny wyborowe, przeciwprętowe (cel. opt. -40%)
SR = śrutówki

	P	PM	K	S	SR
Do 10m	0%	0%	0%	0%	-30%
Do 20m	+20%	+10%	0%	0%	0%
Do 30m	+40%	+20%	+10%	+10%	+30%
Do 40m	+80%	+30%	+10%	+10%	-
Do 60m	+120%	+40%	+20%	+20%	-
Do 80m	+160%	+60%	+20%	+20%	-
Do 100m	-	+80%	+30%	+30%	-
Do 150m	-	+120%	+40%	+30%	-
Do 200m	-	+160%	+60%	+40%	-
Do 250m	-	-	+80%	+40%	-
Do 300m	-	-	+120%	+60%	-
Do 400m	-	-	+160%	+80%	-
Do 600m	-	-	-	+100%	-
Do 1000m	-	-	-	+120%	-
Do 1500m	-	-	-	+160%	-

Strzał w wybraną lokację

Tułów	+20%
Nogi	+40%
Ręce	+60%
Głowa (i inne witalne miejsca)	+80%

Cios w wybraną lokację (walka wręcz)

Tułów	+60%
Nogi	+40%
Ręce	+40%
Głowa (i inne witalne miejsca)	+80%

Ostona

Cel jest widoczny w 1/2 (lub kłęczy)	+40%
Cel jest widoczny w 1/3 (wychylił się lub leży)	+60%
Wystaje tylko łeb, ręka i gnat (+20% do strzelania)	+80%

Ruch

Biegający (+30% utrudnienia do strzelania)	+20%
Pędzący (sam nie może celnie strzelać)	+40%

Zacinanie się - reguła dotycząca wszelkiej broni palnej

jeżeli wypadło 17 do 20 sprawdzamy w jaki sposób broń się zacina:
od 1 do 10 - bez obaw, można to naprawić w ciągu 1 tury
od 11 do 18 - coś się niezle zeszło, w tej walce już z tego cacka nie postrzelasz
od 19 do 20 - porządnie spieprzył się gnata, to już gratka dla rusznikarza

Strzał z łuku

Utrudnienie jest równe odległości w metrach pomnożonej przez 2. Łuki mają różny zasięg, zależnie od swojej mocy.

Ładowanie kuszy

Budowa	lekka/srednia/ciężka
do 13:	15 / 30 / 60 tur
do 14-15:	10 / 20 / 40 tur
16-17:	5 / 10 / 20 tur
powyżej 17:	1 / 2 / 3 tury

BRONŃ

ŚRUTÓWKI



Broń maszynowa

Seria krótka 1 segment x kul
Seria długa 2 segmenty 3x kul
Ogień Ciągły 3 segmenty 6x kul

MADE BY JACKAL