



VADENECUM GRY
CYTADELA.PBF - CYTADELA.EU

WERSJA 1.0

Spis treści

Wstęp	2
Klasy i zdolności	4
Tarcze i pancerze	5
Rzuty na trafienie	7
Rzuty na obrażenia	9
Aktywacja specjalnych zdolności amunicji.....	11
Obrażenia krytyczne	14
Walka wręcz.....	16
Kombinacje.....	18
Crafting.....	24
Przykładowa tura	27

Wiecie jak to mówią - zasady są po to, żeby je łamać. To ci dopiero niezły wstęp do pełnego ich podręcznika...

Większość z Was, jeśli nie wszyscy, ma jakieś obawy, pytania, wątpliwości. Myślicie, że mechanika Was ograniczy, że będzie oznaczała żmudny proces uczenia się, a złowieszczą algebra zacznie otwierać obozy koncentracyjne dla ogólnie pojętej kreatywności. W sumie też się tego boję, chociaż może z innych powodów. Kiedyś sam byłem poczciwym świeżakiem, który stawiał pierwsze kroki w RPG-owym świecie. Poznałem wtedy mistrza gry, który stosował to całkowicie idiotyczne porównanie, że mechanika jest jak supernowoczesny robot kuchenny, a storytelling – zwykły nóż. „*Nieważne, co potrafi ten pierwszy, czasem zawsze musisz sięgnąć po to drugie*”. Nie, tym prowadzącym nie był zielony, przykurczony i pomarszczony wielkouchy gremlin, posiadający problemy ze składnią i mający tendencje do krycia niepomiernych mądrości w pozornych idiotyzmach. Był to gość, który rozumiał, że storytelling nie walczy z mechaniką, one się wzajemnie uzupełniają. Choć oczywiście mówił o tym w dość dziwny sposób; cóż, nie każdy jest doskonały. No i że - co brzmi równie abstrakcyjnie - czasem potrzeba zasad do stosowania zasad.

System nie jest jedną i ostateczną prawdą, jest filarem. Tak, to na nim chcemy zbudować to forum, ale to wcale nie oznacza, że nie można go czasem omijać. W sumie to są sytuacje, gdy wręcz należy to robić. Oczywiście nie w sposób dowolny, bo musi mieć to swoje uzasadnienie. Tak, wiem, że naginanie reguł i wykorzystywanie luk leży w ludzkiej naturze. Lubię uważać się za optymistę i wierzyć, że do tego - mimo wszystko - nie dojdzie. Na wszelki wypadek chcę jednak skierować tych kilka słów do obu stron, które będą stosowały poniżej zamieszczone treści.

Mistrzowie Gry: Nie bójcie się czasami wyjść poza utarte schematy, jeśli trafi się Wam zatwardziały powergamer, który korzysta tylko z dwóch umiejętności, bo są „*takie fajne*”. Napiszcie, że nagle jego nadwyrężony biotycznymi atakami układ nerwowy odmówił posłuszeństwa, albo w omni-klucz trafił pocisk, więc ten „*wziął się i...*” (ekhem). Nie mówię tu o złośliwościach, a o zmuszeniu ludzi, dla odmiany, do uruchomienia mózgowicy, próby kreatywnego, a nie „*algebraicznie najefektywniejszego*” sposobu działania.

Gracze: Wy natomiast musicie pamiętać, że jako jedyni decydujecie ile będzie kreatywności w pisanych postach, jak będą dobre, rozbudowane i interesujące. To, że posiadacie tylko trzy akcje na turę, wcale nie oznacza, że nie możecie ich ciekawie opisać. No i, że mechanika jest jedynie elementem gry, której prowadzący, jak sama nazwa wskazuje, jest mistrzem. Więc nie kłóćcie się, nie walczcie, po prostu zrozumcie, że czasem to, co zobaczycie w spisie zasad, ma się nijak do rzeczywistości.

Nie myślcie jak maszyny, dobierajcie i stosujcie umiejętności w zgodzie z fabułą oraz tworzonymi bohaterami, nie ilością obrażeń, najsilniejszymi kombinacjami i tym podobnymi bzdetami. Twórzcie postacie, nie arkusze kalkulacyjne, a gwarantuję, że nie odczujecie żadnej zmiany i będziecie mogli cieszyć się rozgrywką jak dawniej.

- Peter King

Patrząc teraz na to, co udało się stworzyć w ramach tego niebagatelnego projektu, jakim było opisanie mechaniki dla naszego forum, jestem dumny z tego, że zostałem jego częścią.

Zacząłem się niewinnie – chcąc nieco pomóc, przyjrzałem się jednej tabelce, pozamieniałem w niej kilka nazw i opisów na bardziej adekwatne. Jednak, gdy tylko udzielił mi się zapał, zacząłem z premedytacją szukać takich tabel i naginać je do naszych potrzeb. Chociaż doświadczenie w mistrzowaniu mam niewielkie, a w korzystaniu ze zmechanizowanych systemów niemal żadne, to robiąc „na czuja”, to „na oko”, udało mi się dokończyć swoją cegiełkę do całości.

W pewnym momencie Peter gdzieś zniknął i nikt jeszcze nie wiedział, czy uda mu się kiedyś wrócić. Wtedy stwierdziłem, że jeżeli nie chcę, żeby wiele wspólnej pracy poszło na marne, muszę zakasać rękawy i chwycić nieco luźno wtedy kręcące się koło sterowe mechanicznego okrętu.

Koniec końców udało mi się łajbę utrzymać na kursie dość długo, by nakładem wspólnej pracy zawinęła szczęśliwie do portu. Było przy tym sporo frajdy, ekscytacji, ale nie mniej też kombinowania, frustracji i ciężkiej pracy. Gdybym miał się zabrać za to jeszcze raz, zrobiłbym to – gdyby tylko pozwolić mi chwilę odsapnąć po pierwszym podejściu.

Mam więc przyjemność skierować do Was te kilka słów, które poprzedzać będą opisane przez Nas arkana cytaделowej mechaniki. Najcieplej chciałem tu podziękować Peterowi, który nie tylko przetarł szlak, ale niejednokrotnie pomógł mi z niego nie zboczyć. Nieoceniona była jednak pomoc każdego, kto miał okazję zaangażować się w projekt, a więc chyba każdego mistrza jak i administratora.

Pamiętajcie: to, co tu znajdziecie, nie miało i nie powinno być Waszym wrogiem. Zasady te nie mają na celu Was ograniczać, czy zapędzać w koleiny – są po to, żeby pomóc Wam odnaleźć się w ferworze walki i mądrze zaplanować swoje posunięcia. A poza tym dodają sporo fajnych rzeczy do zebrania, co chyba RPG-owcy lubią najbardziej!

- Ahri'Zhao vas Orionis

Klasy i zdolności

Na forum dostępnych jest **6 klas postaci**, w tym 3 klasy „czyste” i 3 klasy „mieszane”. Są to:

∞ **Żołnierz**, klasa bojowa

DOSTĘPNE ZDOLNOŚCI:

- *bojowe podstawowe*
- *bojowe zaawansowane*
- [Amunicja Dysrupcyjna](#)
- możliwość wybrania jednego rodzaju granatów jako zdolności początkowej

∞ **Inżynier**, klasa technologiczna

DOSTĘPNE ZDOLNOŚCI:

- *technologiczne podstawowe*
- *technologiczne zaawansowane*

∞ **Adept**, klasa biotyczna

DOSTĘPNE ZDOLNOŚCI:

- *biotyczne podstawowe*
- *biotyczne zaawansowane*

∞ **Szpieg**, klasa bojowo-technologiczna

DOSTĘPNE ZDOLNOŚCI:

- *technologiczne podstawowe*
- *bojowe podstawowe*
- [Kamuflaż Taktyczny](#)

∞ **Strażnik**, klasa technologiczno-biotyczna

DOSTĘPNE ZDOLNOŚCI:

- *technologiczne podstawowe*
- *biotyczne podstawowe*
- [Pancerz Technologiczny](#)

∞ **Szturmowiec**, klasa biotyczno-bojowa

DOSTĘPNE ZDOLNOŚCI:

- *biotyczne podstawowe*
- *bojowe podstawowe*
- [Szarża Bojowa](#)
- [Nova](#)

Wybór klasy jest istotną decyzją przy kreacji bohatera, gdyż **definiuje zdolności, które będą dostępne dla naszej postaci**. Decyzja o wyborze konkretnej specjalizacji jest nierzadko związana z umieszczeniem w historii naszego awatara wielu lat specjalistycznego treningu, dlatego **zmiana klasy postaci nie jest możliwa w trakcie rozgrywki**, jeżeli nie poparto jej bardzo rzeczowymi argumentami a sprawy nie przedyskutowano z administracją.

Klasy czyste, jako specjaliści w swoich dziedzinach, mają dostęp do wszystkich zdolności danego typu od samego początku rozgrywki. Nie mogą natomiast sięgać po żadne moce wykraczające poza ich dziedzinę. **Klasy mieszane** to solidnie wyszkolone jednostki, które mogą korzystać z podstawowego wachlarza umiejętności z dwóch dziedzin. Ponieważ ich trening nie skupia się na rozwijaniu jednego typu umiejętności do granic możliwości, stawiając na różnorodność, moce zaawansowane pozostają dla nich niedostępne. Aby uzupełnić te braki, każda z klas mieszanych ma dostęp do typowej **wyłącznie dla siebie zdolności**, z której nie mogą korzystać przedstawiciele żadnej innej klasy. Poza tym wszystkie klasy mają dostęp do zdolności specjalnych i granatów. Te drugie jednak tylko żołnierz może wybrać jako zdolność początkową.

Tarcze i pancerze

Dobrze wiedzieć jakie szkody wyrządza nasza broń, ale żeby stwierdzić czy są one poważne, trzeba móc je z czymś porównać. **Znany z gry system czterech odporności został na forum zredukowany do dwóch** - każdego z napotkanych przeciwników chroni **pancerz**, a większość przedstawicieli ras rozumnych i ich twory - również **tarcze**. Punkty zdrowia zostały ujednoczone z tym pierwszym, reprezentując fizyczną odporność danej postaci na obrażenia. **Barieri** natomiast funkcjonują tylko w postaci jednej z umiejętności adepta - zakłada się, że biotyicy również mają na swoim wyposażeniu generatory tarcz.

Poniżej **przedstawione wartości nie odnoszą się** w żaden sposób **do postaci graczy**. **Są to jedynie bazowe wartości** obu statystyk **dla napotykanym** przez graczy **NPC-ów**, które - w zależności od sytuacji - mogą ulegać pewnym zmianom.

Rasa:	Pancerze:	Tarcze:
Ludzie	750	750
Asari	750	750
Salarianie	700	900
Turianie	900	900
Drelle	750	500
Quarianie	700	900
Kroganie	1250	1500
Bataranie	1000	900
Vorcha	1000	300
Platformy gethów	500	1700
Volusowie	500	750
Elcorowie	2000	1500
FENRISy	1000	-
LOKI	1200	-
YMIRy	5000	5000
Drony i wieżyczki	-	650
Varreny	1000	-
Klixeny	1500	-
Kosiarze	10000	-
Miażdżypaszcze	20000	-
Stróżowie Cerberusa (Tarcza)	750 (1500)	750
Atlasy	5000	5000
Huski	1000	-
Zbieracze	750	1000
Platformy Prime gethów	1000	2000
Platformy Armature gethów	3000	7000
Platformy Colossus gethów	6000	14000

Tabela ta nie wyczerpuje oczywiście tematu - wręcz przeciwnie, niewykłuczone jest jej ciągłe uzupełnianie - i mistrzom przysługuje prawo tworzenia odpowiednich dla prowadzonej sesji

przeciwników. Należy jednak kierować się zdrowym rozsądkiem, tak, by dobierane wartości pozostawały w odpowiedniej korelacji z przedstawionymi tutaj.

Regeneracja pancerzy może nastąpić w trakcie walki, jeżeli gracz zdecyduje się podreperować go **korzystając z omni-żelu**. Naprawa taka skutkuje jedynie częściowym załataniami ubytków i uszkodzeń, a nie natychmiastowym odnowieniem pancerza. **Poza walką**, zwykle w przerwach między zadaniami, można **naprawiać pancerz samemu lub oddać go do naprawy**. W tym pierwszym przypadku można zaoszczędzić parę kredytów, ale **tylko klasy o wykształceniu technicznym**, a więc inżynier, szpieg i strażnik, **są w stanie dokonać pełnej renowacji** przywracającej wszystkie utracone punkty. **Pozostali mogą samodzielnie zregenerować swój pancerz do maksymalnego poziomu 60%** pierwotnej wartości defensywnej.

Regeneracja tarcz możliwa jest w trakcie walki. Aby z niej skorzystać, należy podczas swojego ruchu **poświęcić wystarczająco dużo czasu**, by pozwolić generatorowi tarcz na odzyskanie pełnej mocy. Konkretnie **wartości zależne są od posiadanego modelu generatora** - im droższy i lepszy model, tym mniej cennego czasu stracimy. **Alternatywnym sposobem** na odzyskanie tarcz **jest unikanie** jakichkolwiek **obrażeń przez okres dwóch ruchów**, bądź zakończenie toczzonej walki.

Rany towarzyszą spadkom mocy tarcz i ubytkom pancerzy. Prócz własności fabularnych, **wiążą się ze sporymi ujemnymi modyfikatorami do celności**. Nie jesteśmy jednak skazani na ciągłe pudłowanie aż do wizyty w szpitalu. **Porcja medi-żelu na pewien czas pozwala zatamować krwawienie i uśmierzyć towarzyszący ranie ból, dzięki czemu znika wiążący się z nią, ujemny modyfikator**.

Obalenie postaci często **zależy od sytuacji fabularnej**, w jakiej się ona znajdzie. Niemniej, głównie wśród biotycznych, **istnieją umiejętności, które mogą to zrobić w ramach mechaniki**. Zasada działania jest prosta: **każde 10N siły odpowiada 1% szans na obalenie**.

Rzuty

Rzuty na trafienie

Ustalenie, czy gracz trafi, czy też nie, w obrany cel opiera się na **wyznaczeniu jego procentowej szansy** na powodzenie. Bazowo wynosi ona 50%, czyli jeden do dwu; zakładamy, że bez specjalnego celowania, mierząc z biodra i mając lekkiego zęza, gracz trafia w cel co drugim strzałem. Oczywiście właśnie w taki sposób większość graczy nie strzela. Dlatego należy wziąć pod uwagę dodatkowe czynniki:

- o celność broni
- o różnego rodzaju ulepszenia
- o sytuację

Celność każdej broni znaleźć można w SOC. Jej wartość **dodajemy do szansy gracza na trafienie**. Biorąc poprawkę na fakt, że poza tymi kilkoma ekstremalnymi przypadkami, gdzie trafienie jest całkowicie pewne (np. przystawiając komuś lufę do głowy), zawsze istnieje jakiś procent szans na niepowodzenie. Z tego powodu nawet używając wszystkich dostępnych modyfikacji i zdolności, nie można uzyskać 100% celności. Maksymalny poziom w normalnych warunkach nie może przekroczyć 95%. Najlepszy strzelec też może chybić, nawet jeśli niezwykle rzadko.

PRZYKŁAD

Miotacz cząsteczek o celności 20 zwiększa szanse na trafienie o 20%, co w połączeniu z podstawowymi 50% daje 70%. Jeżeli gracz zdobędzie celownik optyczny I i zainstaluje go w swoim karabinie, o piętnaście procent zwiększą się nie szanse gracza, a celność Miotacza. Po zainstalowaniu modyfikacji uzyskamy więc wynik 73% ($50 + 20 * 1,15$), nie 85%.

Ulepszenia poprawiają celność broni, a nie wpływają na test bezpośrednio; **modyfikują jedynie parametry broni**. Te same zasady dotyczą się premii zapewnianych tak przez modyfikacje do broni, jak i pancerze, bądź ich części oraz programy zainstalowane w omni-kluczu.

Sytuację, w jakiej przyszło strzelać graczowi, **odzwierciedlamy poprzez modyfikatory**. Te bezpośrednio zmniejszają, bądź zwiększają szansę gracza na trafienie. Ze względu na charakter testu, te oznaczone plusem działają na korzyść gracza, te z minusem - przeciw niemu. Mistrz gry ma swobodę w ich stosowaniu, aczkolwiek ograniczać powinien go zdrowy rozsądek.

PRZYKŁAD

Można przyznać komuś modyfikator +20 za to, że jego cel pozostaje nieruchomy. Szansa na trafienie zwiększy się wtedy po prostu o 20%. Z drugiej strony, snajper próbujący oddać strzał w biegu, do tego pod słońce, może sobie zastrzyczyć na modyfikator -30. Jego szanse spadną o 30%. Dokładne wartości pozostawiam wyczuciu i zdrowemu rozsądkowi, aczkolwiek zalecałbym poruszać się między wartościami -30 i +30.

Kilka przykładowych modyfikatorów:

- +10 dla karabinu/pistoletu maszynowego za stabilną postawę przy strzale.
- +10 dla karabinu snajperskiego za precyzyjne celowanie.
- +10 przy próbie trafienia w spowolniony cel.
- +40 za strzelanie ze strzelby z minimalnej odległości od celu.

- 10 za strzał w ruchu.
- 15 za próbę trafienia w głowę.
- 20 za ciężkie poranienie wiodącej ręki.
- 100 przy strzelaniu do przeciwnika doskonale ostoniętego przed strzałem.
- 50 za strzelanie ze strzelby na bardzo duży dystans.

Modyfikatory można oczywiście dowolnie ze sobą łączyć, by w pełni odwzorować sytuację. Należy pamiętać, że powyżej podane wartości nie są zobowiązujące.

Wzór dający w wyniku procentową szansę gracza na trafienie do celu ma więc postać:

50 + celność broni z uwzględnieniem bonusów + modyfikatory

Aby określić, czy strzał się udał, mistrz gry, bądź gracz muszą więc wykonać rzut kostką stuścienną (k100), a następnie porównać wyniki.

Wynik rzutu gracza < Szanse na trafienie

Wynik rzutu gracza > Szanse na trafienie

W przeciwieństwie do wielu popularnych systemów RPG, najlepszym możliwym wynikiem jest więc w tym przypadku jedynek (gracz trafił w szansę 1 na 100), a najgorszym - setka. ;)

Rzuty na obrażenia

Wiedząc już jak ustalić szanse gracza na trafienie do celu, możemy zając się obrażeniami, jakie mogą z tego wyniknąć. Ze względu na różnorodność dostępnej broni, przede wszystkim zróżnicowanie pod względem trybu strzału, **korzystać będziemy z trzech modeli postępowania:** dla broni samopowtarzalnej, samoczynnej oraz strzelb.

Broń samopowtarzalna, a więc głównie ciężkie pistolety i karabiny snajperskie, **pozwalają na prowadzenie wyłącznie ognia pojedynczego**. Aby oddać kolejny strzał, użytkownik musi zwolnić, a następnie raz jeszcze pociągnąć za spust. Jest to zdecydowanie najprostszy sposób w odwzorowaniu w naszych warunkach typu broni.

Zasada działania jest prosta: **obrażenia broni**, powiększone oczywiście o ewentualne bonusy wynikające z mocy, innego sprzętu i modyfikacji, **albo zostają zadane, albo nie**. Czynnikiem decydującym jest tu wynik testu na celność. **Trafienie wiąże się z zadaniem pełnych obrażeń, pudło - ze zmarnowaniem akcji**.

PRZYKŁAD

Strzelając z M-3 Predator (celność 27) do oddalonego, średnio osłoniętego przez teren celu (modyfikatory -15, -15) uzyskuję szansę na trafienie na poziomie 47 (50 + 27 - 15 - 15). Wykonuję 1 rzut K100, otrzymuję wynik 42, który mieści się w widełkach (jest mniejszy niż 47). Trafiam zatem do celu i zadaję 59 pkt. obrażeń (pełne obrażenia tej broni).

BRÓŃ SAMOPOWTARZALNA:

Obrażenia broni.

1 rzut K100.

100%/0% obrażeń, w zależności od uzyskania sukcesu.

Broń samoczynna, reprezentowana przez większość pistoletów maszynowych i karabinów szturmowych, **stworzona jest do prowadzenia ognia ciągłego**. Aby oddać tylko jeden strzał, użytkownik musiałby popisać się nie lada refleksem, zwalniając spust nim kolejny pocisk zostanie załadowany do komory. Możemy tu spotkać zarówno modele teoretycznie zdolne do wypruwania z siebie całych magazynków jak i takie, które zawsze wydają na świat regularną serię, np. trzech pocisków. W tym przypadku, by w miarę prosty sposób oddać niuanse strzelania z broni tego typu, należy zastosować pewne uproszczenia. **Każda broń tego typu charakteryzuje się z góry narzuconą ilością pocisków w serii**. Wartością przeciętną jest 10, aczkolwiek narzędzia bardziej szybkostrzelne mogą osiągać tu wyższe wyniki. **Maksymalne możliwe obrażenia są więc iloczynem ilości wystrzelonych naboju i obrażeń podanych w statystykach**. W tym przypadku, **obrażenia całej serii**, na które wpływają mogą oczywiście bonusy wynikające ze sprzętu, mocy lub modyfikacji, **zależą od ilości sukcesów w czterech rzutach**. Zakłada się, że każdy wynik na korzyść gracza zadaje jedną ćwiartkę z maksymalnych obrażeń. W ten sposób, chociaż rzadsze będą przypadki zadawania 100% obrażeń, w sytuacjach podbramkowych gracz ma większą szansę na wyrządzenie jakichkolwiek szkód.

BRÓŃ SAMOCZYNNA:

Obrażenia broni x liczba pocisków w serii.

4 rzuty K100

100%/75%/50%/25%/0% obrażeń, w zależności od ilości uzyskanych sukcesów.

PRZYKŁAD

Przyczajony na dobrej pozycji (modyfikator +15) ze swoim M-96 Motyka (celność 32) rozpoczynam ostrzał wroga ukrytego po drugiej stronie rzeki (modyfikatory - 15, -10). Uzyskuję szansę na trafienie na poziomie 72 (50 + 32 + 15 - 15 - 10). Wykonuję 4 rzutu k100, dostając wyniki 57, 89, 14, 73. Dwa z nich mieszczą się w widełkach (są mniejsze niż 72). W takim przypadku zadaję 50% (2/4) maksymalnych możliwych obrażeń - 152 (76 pkt * 4 strzały * 50%).

Strzelby, ze względu na swą naturę, stanowią oddzielny typ broni. Zakładając chociaż podstawowe przeszkolenie ich posiadaczy, można się spodziewać, że każdy z nich potrafi wycelować je lufą w odpowiednim kierunku. **Chmura rozproszonego śrutu ma bardzo niewielką szansę chybić celu, jak również trafić weń z pełną mocą.** Zazwyczaj pewien odsetek rozpędzonych drobin kończy przygodę na ścianie tuż za przeciwnikiem.

Mając to na uwadze, strzał ze strzelby należy rozpatrywać w następujący sposób: **zamiast wykonywać rzut na trafienie, sprawdzamy szansę gracza**, a więc wartość od 0 do 100 potrzebną przy wykonywaniu takiego rzutu. **Traktujemy ją jako procent obrażeń, które uda się zadać.** Pytaniem nie jest więc czy gracz trafi, ale jak precyzyjne będzie to trafienie.

Z uwagi na nietypowe działanie Strzelba Plazmowa Gethów, Jad i Karabinek Reegar nie otrzymują dodatkowych, negatywnych modyfikatorów z uwagi na odległość od celu w momencie wystrzału.

W przypadku strzelb niezwykle ważne jest operowanie modyfikatorami do celności! Należy brać pod uwagę stojące na drodze przeszkody, a zwłaszcza odległość od celu!

STRZELBY:

Obrażenia broni.

Bez rzutów.

Od 100% do 0% obrażeń, w zależności od szansy na trafienie.

PRZYKŁAD

Biegając przez korytarz zauważam przeciwnika wychylającego się zza drzwi tuż nieopodal (modyfikator + 15). Nie mając czasu do stracenia, nie zatrzymując się (modyfikator - 25), podnoszę swojego M-22 Patroszyciela i oddaję strzał w kierunku wroga. Uzyskuję szansę na trafienie na poziomie 55 (50 + 15 + 15 - 25). Nie wykonuję żadnych rzutów. Zamiast tego traktuję swoją szansę na trafienie jako procentowy wskaźnik. Zadaję 55% maksymalnych obrażeń mojej broni - 366 (665 pkt * 55%).

Aktywacja specjalnych zdolności amunicji

Jak widać po opisach, większość zdolności z tej kategorii może wywołać dodatkowy efekt - podpalić, zamrozić, ogłuszyć itd. W grze jest to związane ze skomplikowanym systemem, który uzależnia początkową szansę na wywołanie takiego zjawiska poprzez skalowanie obrażeń. Dlatego na potrzeby systemu powstała nowa, uproszczona i stała baza dla wszystkich broni, uwzględniająca jednak podział na tą zdolną prowadzić ogień ciągły, lub klasyczną - jednostrzałową.

Karabiny szturmowe / SMG: bazowa wartość: 10%

Pistolety / Karabiny snajperskie / Strzelby: bazowa wartość: 20%

Wartości wyglądają w taki sposób, ponieważ trzeba było to logicznie podzielić. Jeśli przyjąć, że każdy pocisk ma jakąś procentową szansę na aktywację, to automatycznie **im więcej pocisków, tym większe prawdopodobieństwo wystąpienia efektu**. W tym modelu musi wiązać się to jednak bezpośrednio z rzutami na trafienie i stąd tak pozornie niska wartość bazowa.

Dlatego karabiny szturmowe i SMG czerpią dodatkowy bonus ze swojego odmiennego sposobu oceny obrażeń. Z wcześniejszych tekstów wiadomo już, że te podgrupy nie wiążą się z jednym rzutem, a czterema różnymi. Każdy sukces w tamtym teście ma natomiast wpływ na ten obecny. Najlepiej opisać to na przykładzie:

PRZYKŁAD

Załóżmy więc, że gracz strzelający z Mściciela zaliczył 3 sukcesy, innymi słowy zadając 292 obrażeń. Przed walką aktywował jednak rozwiniętą na drugi poziom amunicję zapalającą, więc trzeba wziąć pod uwagę to, że cel mógł zostać podpalony.

Wiemy, że ma 10% szansę bazową, ale teraz pojawia się jedna zasadnicza różnica - gracz zaliczył wcześniej trzy sukcesy, innymi słowy trafił tak dużą ilością pocisków, że jego początkowa szansa procentowa ulega pomnożeniu przez 3. Innymi słowy ma nie 10, a 30% szans na podpalenie przeciwnika. Trzeba również pamiętać, że drugie rozwinięcie amunicji zapalającej podnosi szansę na wywołanie paniki o 20%, więc jego szansę wzrastają do aż 50%.

Oczywiście **broń jednostrzałowa** również musiała mieć jakąś rację bytu w połączeniu z amunicjami specjalnymi, dlatego **zaczyna z większą szansą %**, której nie można jednak podnieść żadnymi dodatkowymi modyfikatorami, poza tymi wynikającymi z samego rozwoju zdolności. Nadal można więc osiągnąć 40% szans za podpalenie przeciwnika, 70% na schłodzenie i 65% na ogłuszenie. Są to na tyle duże wartości, że nadal **warto łączyć amunicje specjalne z np. pistoletami**. Ostatecznie można to zinterpretować w bardzo prosty sposób: **jedna kategoria broni jest bardziej pewna w tym wymiarze**, podczas gdy **druga, choć może w najlepszym wypadku podwoić swoje szanse, to w najgorszym nawet je zmniejszyć**.

Ostatecznie sprawa kształtuje się w następujący sposób:

KARABINY SZTURMOWE/SMG:

**10%*ilość sukcesów w rzucie na obrażenia + modyfikatory
wynikające z rozwoju umiejętności**

PISTOLETY/STRZELBY/KARABINY SNAJPERSKIE:

20% + modyfikatory wynikające z rozwoju umiejętności

Jak widać, nigdy nie można osiągnąć 100% szansy i właśnie to było naszym zamierzeniem. Nawet, jeśli przy krio-amunicji możliwe jest wyśrubowanie prawdopodobieństwa do bagatela 90%, zawsze pozostaje szansa niepowodzenia i właśnie tak w zamyśle miały działać amunicje.

Kolejnym, ważnym aspektem w przypadku niektórych rodzajów amunicji oraz ulepszeń jest zdolność do przebijania osłon. Biorąc pod uwagę, że przy odpowiedniej konfiguracji można bez problemu pokonać grubą nawet na dwa metry przeszkodę, jest to zbyt ważne, by móc to zwyczajnie pominąć. Oczywiście mistrz gry decyduje jak solidna jest powierzchnia oraz, czy w niektórych wypadkach ta właściwość ma w ogóle zastosowanie. Jeśli jednak dojdzie do takiej sytuacji, wiąże się ona z uszczupleniem ilości zadanych celowi obrażeń. Ostatecznie pocisk wytraca sporo energii, próbując przebić się przed tak twarde powierzchnie. Oblicza się to w bardzo prosty sposób:

-1 punkt obrażeń / każdy pokonany centymetr

Przebijając się więc przez półtorametrowy filar, nasz atak zostanie osłabiony o 150 punktów.

Mechanika strzałów krytycznych polega na **wynajdywaniu na ciele przeciwnika konkretnych luk** (np. wady konstrukcyjne pancerza lub odstąpięte części ciała), dzięki którym atakujący może nawet, jeżeli nie zdecydować o wyniku walki, to znacząco przechylić szalę na własną korzyść (jeżeli rzut nie zaprognozuje inaczej).

Ze strony technicznej (czyli MG) wygląda to mniej więcej w taki sposób: jeżeli gracz zdecyduje postawić wszystko na jedną kartę i wyceluje broń w newralgiczny punkt wroga po czym wypali, prowadzący **dodaje do rzutu na trafienie odpowiedni modyfikator wynikający z koniecznych w tej sytuacji trudności** (ponieważ punkty takie są zwykle trudno dostępne, modyfikator zazwyczaj będzie ujemny). Jeżeli postać gracza **trafi**, należy do ataku dodać **następny modyfikator o wartości 10%-50%**, choć tym razem będący skutkiem strzału (lub ciosu) we wrażliwe miejsce i **odnoszący się nie do trafienia, acz do obrażeń**.

Jeżeli postać posiada załączone dodatkowo amunicje specjalne lub sprzęt (np. mody do broni) podnoszący wynik w tym zakresie, należy oczywiście wartość odpowiednio zwiększyć.

Należy także pamiętać, że w przypadku takich czułych punktów na ciele wroga, **trafienie nierzadko oznacza nie tylko wyrządzenie szkód w postaci obrażeń, ale także określony efekt u przeciwnika**. Strzelając przykładowo w nadgarstek, a byłaby to ręka dominująca – drastycznie spadnie jego celność, w innym przypadku można np. wytrącić broń z jego dłoni. To samo tyczy się strzału np. w kostkę lub kolano, gdy chcemy wroga **spowolnić** lub całkowicie **unieruchomić**. Wachlarz takich miejsc jest naprawdę pokaźny i od gracza zależy, co obierze sobie za cel.

Ponadto, warto zaznaczyć, że tak jak przy wszystkim innym, tak i tutaj **funkcjonuje nadrzędność tarcz**; dlatego by trafienie krytyczne okazało się efektywne, **należy pozbyć się najpierw barier kinetycznych**.

Broń palna i moce nie są jedynymi sposobami na zadawanie obrażeń. Przeciwników można również pokonać po cichu, wykorzystując do tego celu chociażby standardowe omni-ostrze.

Przed wszystkim warto zacząć od podania konkretnych wartości. Z takich, a nie innych powodów tabela została podzielona na rasy i klasy jednocześnie. Najłatwiej będzie zaznajomić się z rozpiską, wszystko stanie się jasne.

Rasa / Klasa:	Normalny:	Ciężki:	Obszarowy (5m):
Asari / Adept	150	-	250
Człowiek / Salarianin / Quarianin	150	400	-
Geth	200	500	350
Vorcha / Drell	200	500	-
Batarianin / Turianin	250	600	-
Kroganin	300	700	-

Jak więc widać, istnieją **trzy różne opcje ataku. Standardowe, ciężkie i obszarowe.** Te ostatnie to w zasadzie odwzorowanie umiejętności znanych z gry. Szczególnie podczas rozgrywki wieloosobowej, łatwo dostrzec adeptów, którzy zamiast wykonać jakieś zamaszyste uderzenie, po prostu kumulują energię i wybuchają, raniąc wszystkich wokół. Dokładnie to samo widać tutaj. **Asari i adepci atakują więc wybuchem biotycznym, a syntetyki wersją technologiczną.**

Bardzo istotną rzeczą jest to, jak cała tabelka jest skonstruowana. Otóż do pewnego stopnia te umiejętności pozostają wymienne. Chociaż asari zdecydowanie nie należą do gatunku dominującego fizycznie i ciężko wyobrazić sobie którąś z nich wykonującą ciężki atak, o tyle adeptami mogą być również ludzie, lub wręcz kroganie. Tacy bohaterowie dysponują atakami, które łączą w sobie możliwości adepta i rasowe. Dlatego np. ludzki biotyk będzie mógł wybierać łącznie z **puli trzech różnych ataków.** Nie jest to w żaden sposób krzywdzące albo faworyzujące. **Wszystkie te akcje mają bowiem swój koszt** i czasem bogatszy wachlarz zdolności, oznacza tylko większy problem podczas wyboru właściwej drogi działania. No i w każdej turze można wykorzystać **tylko jeden taki atak.** Konkretnie ilość punktów akcji, którą trzeba wydać na każdy atak wygląda następująco:

Normalny: 3 PA

Ciężki: 5 PA

Obszarowy: 7 PA

Sama mechanika walki wręcz, jak też cały jej główny trzon, **opiera się oczywiście na rzucie K100.**

Po pierwsze należy sprawdzić atrybut **szansy na trafienie** moda bojowego, z którego aktualnie korzystamy.

Po niej - podobnie jak w przypadku strzelania - następuje **określenie ujemnych bądź dodatnich modyfikatorów** wynikających ze spektrum obowiązujących w misji sytuacji (tak jak wcześniej, zależą one od samego mistrza gry i mogą dotyczyć czegokolwiek: bliskości, położenia, pogody, uwarunkowań terenu, wypadkowości wydarzeń losowych i innych, które tylko przyjdą prowadzącemu na myśl).

Teraz jednak zachodzi to, co odróżnia ten system od tego, na którym w większej części bazuje: dodatkowe punkty akcji. Jest to pozycja, jak pozostałe, wpływająca na powodzenie lub niepowodzenie trafienia, określana jednak tylko i wyłącznie przez gracza i jego sposób gry. Klarowniej opisując: **gracz może** (choć nie musi) **poświęcić dodatkową ilość z puli dostępnych mu jeszcze punktów akcji po to, by zwiększyć szansę trafienia.** Maksimum jednorazowo poświęconych PA wynosi 4, **gdzie 1 PA to o 10% większa szansa**, możliwe jest więc podniesienie swojego szczęścia aż o 40%. W przypadku bazowych 50% w większości omni-broni, daje to aż 90% szansę powodzenia.

W praktyce, schemat ten wygląda następująco:

celność modyfikacji + modyfikatory + ilość dodatkowo wydanych PA

PRZYKŁAD

Podczas walki dwójki ludzi, jeden z nich aktywuje swoje krótkie omni-ostrze i wyprowadza ciężki cios na przeciwnika.

Z miejsca musi więc zapłacić 5 PA (wartość podstawowa ataku krótkim omni-ostrzem). Stwierdza jednak, że chce zwiększyć swoje szanse na sukces i do tych 5 punktów dopłaca jeszcze 3.

Dzięki temu szansa na trafienie wzrasta do 80%. Jego przeciwnik jest jednak wyszkolony w rozmaitych sztukach walki i wie jak radzić sobie w takiej sytuacji, dlatego MG ustala negatywny modyfikator z tego wynikający na poziomie -10.

Ostatecznie otrzymujemy szansę wynoszącą 70%. Prowadzący rzuca kością, wynik to 34, a więc sukces. Omni-ostrze nie zmienia siły ciosu wynikającej z rasy, więc po prostu bierzemy wartość z tabeli i zmniejszamy o nią wartość pancerza ofiary.

Kombinacje

Kombinacje to system znany i zaczerpnięty z trzeciej części Mass Effect. Pozwala on na, jak sama nazwa wskazuje, tworzenie kombinacji o często niszczycielskich siłach, za pomocą odpowiednich umiejętności. Stworzenie takowego „combo” nie jest rzeczą skomplikowaną, gdyż jedyne, co jest do jego powstania potrzebne, to **zastosowanie na obiekcie pierwszej mocy zwanej inicjatorem**, a następnie **zdetonowanie jej** poprzez użycie następnej umiejętności, zwanej **detonatorem**. Moc kombinacji zależy od poziomów umiejętności – warto także dodać, że wybrane „combosy” mogą powstać tylko i wyłącznie, gdy obydwie moce spełniają warunek – niektóre zdolności wymagają odpowiedniego rozwinięcia i poziomu, dzięki któremu mogą stać się inicjatorem bądź detonatorem.

Warto zaznaczyć, że do faktycznej kombinacji dochodzi dopiero w momencie nałożenia się obu mocy. Dlaczego jest to takie ważne? Dlatego, że podczas stosowania detonatora, bezpośrednio oddziałuje on na cel, co oznacza, że funkcjonuje zgodnie ze swoim opisem (przykładowo odkształcenie nadal będzie zadawało obrażenia). Jeśli jednak dołożymy do równania detonator, wtedy traci on wszystkie swoje właściwości względem celu, a służy tylko jako uzupełnienie eksplozji. Dodatkowo swoim działaniem rozprasza on efekty obu uczestniczących w kombinacji mocy.

Kolejną nietypową cechą detonatora jest fakt, że tę rolę mogą pełnić nawet zdolności w normalnych warunkach nie mające żadnego wpływu na cel. Przykładowo rzut, choć sam w sobie jest całkowicie neutralizowany przez tarcze, może doprowadzić do eksplozji, o ile pierwsza moc ma możliwość ominięcia osłon.

Przykładowo - jeśli cel jest uniesiony przyciągnięciem z rozwinięciem 5A, które następnie zostanie zdetonowane przy pomocy szarży biotycznej, to efekty będą następujące:

- ofiara odniesie obrażenia wywołane przyciągnięciem, a następnie wyliczoną osobno eksplozją, ale nie szarżą biotyczną (jej efekt zostaje rozproszony kiedy staje się detonatorem),
- tarcze szurmowca zostaną naładowane, bo jest to efekt który nakłada się na użytkownika, a nie na cel,
- po eksplozji przyciągnięcie zostaje rozproszone, a przeciwnik spadnie na ziemię.

W dziale plików do pobrania znaleźć można arkusz kalkulacyjny przedstawiający tabelkę w trzech wariantach:

- **normalnej**; gdzie umieszczono wszystkie dostępne na forum moce, bez względu na ich potencjał pod tym względem. [KOMBINACJE.XLS](#)
- **okrojonej**; z tabeli usunięto moce, które w nigdy nie uczestniczą w kombinacjach. [KOMBINACJEOKR.XLS](#)
- **minimalnej**; w arkuszu pozostawiono jedynie konieczne elementy; moce będące jedynie inicjatorami usunięto z pośród detonatorów i odwrotnie. [KOMBINACJEMIN.XLS](#)

Tytułem krótkiego objaśnienia:

- Arkusz jest duży, jednak podzielony jest na sekcje zgodnie z podziałem na rodzaje umiejętności, który honorujemy.
- Szukając odpowiedzi na pytanie "Will it detonate?" najłatwiej w pierwszej kolejności sprawdzić z **jakiego typu inicjatorem i detonatorem mamy do czynienia**, a następnie udać się do **odpowiedniej sekcji**.

- Na miejscu odnaleźć żądane moce. Ważne, aby pamiętać, że **w rzędach umieszczono moce inicjujące kombinacje, a w kolumnach te, które je kończą.**

- Nie wszystkie kombinacje działają na przemian! Nie należy zapominać, że o ile np. zastój zdetonować można wybuchem nowy, o tyle sytuacja odwrotna jest niemożliwa.

- Jeżeli w szukanej kratce zastalście tekst, to znaczy, że co najmniej jedna moc musi spełniać odpowiedni warunek, aby doszło do kombinacji. Wymagane poziomy zapisano w układzie **inicjator \ detonator.**

- Nieliczne sytuacje nie zostały uwzględnione w arkuszu ze względów techniczno-praktycznych. Chodzi głównie o **strzał wstrząsowy, granaty przylepne i wieżyczkę strażniczą.** Każda z tych mocy może wykorzystywać w swym działaniu jedną z dostępnych amunicji. Jeżeli napotkamy taką sytuację, należy sprawdzać wpływ tego dodatku na możliwość wystąpienia kombinacji. O ile np. strzał wstrząsowy jest naturalnym detonatorem dla większości kombinacji, o tyle uzupełniony poprzez odpowiednią modyfikację i działanie amunicji specjalnej może stać się również inicjatorem.

Wzór na obrażenia wynikające z kombinacji przedstawia się następująco:

$$100 + 25 * (\text{poziom 1 mocy} + \text{poziom 2 mocy}) * \text{Ew. Mnożnik}$$

Mnożniki pojawiają się, gdy:

- Jedna z używanych mocy odnosi się w swej treści do siły eksplozji kombinacji,
- Rozpatrywana eksplozja cechuje się zdwojonymi obrażeniami przeciw konkretnej osłonie,
- Gracz, bądź sprzęt przez niego posiadany zwiększa siłę eksplozji kombinacji.

SUROWCE

Wyróżniamy **5** podstawowych kategorii, na jakie dzielimy surowce. Są to:

BAZY SUROWCOWE - {Hel-3, Azot, Ksenon, Wodór, Uran, Pluton} - innymi słowy, są to materiały niedające żadnych efektów, a wymagane do stworzenia przedmiotu. Wyróżniamy bazy ofensywne, defensywne oraz ogólne, w zależności od tego, jakiego typu surowce możemy do nich przyłączyć.

SUROWCE O EFEKTACH OFENSYWNYCH - {tytan, pallad, srebro} - możemy je przyłączyć do baz wyłącznie ofensywnych lub ogólnych.

SUROWCE O EFEKTACH DEFENSYWNYCH - {iryd, wolfram, platyna, rtęć, złoto} - możemy je przyłączyć do baz wyłącznie defensywnych lub ogólnych.

SUROWCE O EFEKTACH MIESZANYCH - {somar, tor, polon, piezo} - możemy je przyłączać do wszystkich baz. Surowce mieszane nie są stopniowane, nie mają poziomów.

SUROWCE DO WYTWARZANIA BRONI - {lit, kobalt, magnez, beryl} - służą wyłącznie wytwarzaniu broni.

SUROWCE - WYTWARZANIE PANCERZA

BAZY:

Hel-3	Baza defensywna.
Azot	Baza defensywna.
Wodór	Baza ofensywna.
Ksenon	Baza ofensywna.
Uran	Baza ogólna.
Pluton	Baza ogólna.

SUROWCE DEFENSYWNE:

Wolfram	Dodaje bonus do pancerza (życia) w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.
Iryd	Dodaje bonus do tarcz w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.
Rtęć	Dodaje bonus do szybkości regeneracji tarcz w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.
Platyna	Dodaje bonus do zapasu amunicji w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.
Złoto	Dodaje bonus do szybkości ładowania mocy w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.

SUROWCE OFENSYWNE:

Tytan	Dodaje bonus do walki wręcz w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.
Pallad	Dodaje bonus do obrażeń od broni w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.
Srebro	Dodaje bonus do obrażeń od mocy w ilości 1% za zwykły, 5% za oczyszczony i 10% za wzbogacony.

SUROWCE MIESZANE:

Somar	Pozwala na dodanie dodatkowego surowca efektu.
Tor	Zwiększa efekt jednego z surowców o 10%.
Polon	Pozwala na zmianę jednego z surowców na inny, kosztem destrukcji poprzedniego.
Piezo	Dodaje losowy efekt bonusowy do przedmiotu w wysokości 10%.

SUROWCE - WYTWARZANIE BRONI

Cała broń/uszkodzona/części	Baza. Przykładowo: jest nią uszkodzony Predator i dzięki temu możemy go użyć, by stworzyć inny pistolet. Im lepsza baza, tym lepsze możliwe osiągnięcia do „wykręcenia”.
Lit	Zwiększa pojemność bazową o 3% zwykły, o 7% oczyszczony i o 13% wzbogacony.
Kobalt	Zwiększa szybkostrzelność bazową o 3% zwykły, o 7% oczyszczony i o 13% wzbogacony.
Magnez	Zwiększa obrażenia bazowe o 3% zwykły, o 7% oczyszczony i o 13% wzbogacony.
Beryl	Zwiększa celność bazową o 3% zwykły, o 7% oczyszczony i o 13% wzbogacony.

POZIOMY

Każdy z surowców ma swój poziom, oznaczany literką Q (od angielskiego „quality”, czyli „jakość”) i cyfrą od 1 do 3. Wszystkie z tych poziomów mają też odpowiednią nazwę:

Q1 - SUROWIEC

Q2 - SUROWIEC OCZYSZCZONY

Q3 - SUROWIEC WZBOGACONY

Aby uzyskać następny poziom danego surowca, należy przetopić 5 sztuk surowca o niższym poziomie w jedną sztukę surowca o poziomie wyższym. Innymi słowy, mając tytan w ilości 5, możemy przetopić

go w 1 tytan oczyszczony. By natomiast uzyskać tytan wzbogacony, potrzebujemy 5 tytanów oczyszczonych.

Im wyższy poziom, tym lepsza jakość złożonych przez nas części. Poziom części mierzymy na podstawie poziomu surowców, jakich użyto do jego budowy. Jeżeli więc nasz hełm został zbudowany z choćby jednego surowca na bazowym poziomie, jest on na poziomie Q1. Jeśli został stworzony z samych oczyszczonych oraz wzbogaconych materiałów (przykładowo, hełm z 5% do obrażeń od broni i 10% do obrażeń w walce wręcz, stworzony jest z oczyszczonego palladu i wzbogaconego tytanu) - jest on oznaczany jako Q2. Q3 to już części wykonane wyłącznie z wzbogaconych surowców.

Im wyższy poziom danego przedmiotu, tym wyższa jego wartość.

TWORZENIE

OGÓLNA RECEPTURA TWORZENIA CZĘŚCI PANCERZA:

Baza (def/ofe/ogólna) + 5x surowiec (def/ofe/wszystkie) + 1 omni-żel

W przypadku zastosowania któregoś z pierwiastków rzadkich, na przykład:

Somaru

Możliwe jest dodanie jeszcze jednego surowca do przedmiotu według wzoru:

Gotowy przedmiot + 1x somar + 5x dodatkowy surowiec + 1 omni-żel

Warto zaznaczyć, że w momencie, w którym do przedmiotu Q2 dodajemy zwykły surowiec, jego poziom spada na Q1. Na jednym przedmiocie mogą znaleźć się maksymalnie 3 efekty (użyte 3 surowce).

Toru

Zwiększamy jeden z efektów o 10% (nie razy 10%, ale dodajemy do obecnego 10 punktów procentowych, czyli z 5% robi nam się 15%).

Polonu

Możliwa jest zamiana jednego surowca na inny, kosztem jego całkowitej destrukcji. Przykładowo, mamy hełm o właściwościach +5% do obrażeń od broni i + 1% do walki wręcz, czyli do jego stworzenia użyliśmy oczyszczonego palladu oraz zwykłego tytanu. Chcemy zamienić tytan na wzbogacone srebro. Stąd pozbywamy się tytanu i efektu, jaki nam dawał, oraz zastępujemy go srebrem:

**Gotowy przedmiot – zastępowany surowiec
+ 5x nowy surowiec + 1 omni-żel**

Obecne bonusy naszego hełmu to +5% do obrażeń od broni i +5% do obrażeń od mocy. Wyrzucając zwykły surowiec i zastępując go wzbogaconym sprawiliśmy, że poziom hełmu wzrósł do Q2.

Piezo

Piezo pozwala na dodanie losowego efektu do hełmu, bez użycia dodatkowego surowca. W celu

wylosowania bonusu udajemy się do mistrza gry, który rzuca dla nas kostką, przedstawia wynik i pozwala na dodanie efektu.

Gotowy przedmiot + Piezo dający wylosowany efekt + 1 omni- żel

Do każdej operacji przeprowadzanej w craftingu, wymagana jest przynajmniej jedna jednostka omni-żelu.

OGÓLNA RECEPTURA TWORZENIA BRONI:

Baza (Q1/Q1/Q3) + 5x lit + 5x kobalt + 5x magnez + 5x beryl + 1 omni-żel

W każdym przypadku tworzenia przedmiotu, **przedmiot bazowy nie może być niższy poziomem niż któryś z surowców**; czyli jeżeli chcemy stworzyć przedmiot z surowcem Q2, nasza baza również musi być na tym poziomie.

Pomimo tego, że do stworzenia potrzebne jest w każdym przypadku 5 jednostek danego surowca, wartości się nie sumują. Tworząc rękawice ze srebrem, musimy dać aż 5 jednostek srebra, lecz ogólny bonus wynosi i tak 1%.

DEKONSTRUKCJA

Oprócz tworzenia, możliwe jest też rozbijanie przedmiotów na potrzebne nam surowce. Ich ilość i rodzaj jest rozpoznawana po poziomie i bonusach, jakie daje przedmiot i losowej bazie. Im wyższy poziom przedmiotu, tym większa szansa na zdobycie bazy mieszanej. Stąd, przykładowo, mamy znów nasz hełm Q1, który dodaje nam +5% obrażeń od broni (wzbogacony pallad) i +1% do walki wręcz (tytan). Rozbijając go, otrzymujemy losową bazę ofensywną (wodór/ksenon), pięć palladów oraz pięć tytanów. Do rozbijania przedmiotów również potrzebny jest omni-żel, dlatego:

Gotowy przedmiot + 1 omni-żel = losowa baza + surowce o poziom mniejsze

UWAGA! W przypadku efektu nadanego przez piezo, nie jest ono otrzymywane z dekonstrukcji.

DEKONSTRUKCJA BRONI:

W przypadku dekonstrukcji broni otrzymujemy bazę w postaci pozostałych części oraz o jeden poziom niższe niż sama broń surowce. Baza pozostaje na takim samym poziomie, na jakim była sama broń, czyli przykładowo z Błotniaka zostaje nam przedmiot „części Błotniaka”.

STATYSTYKI BRONI

O ile z tworzeniem pancerzy sprawa jest dość prosta, o tyle w przypadku broni trzeba jeszcze wziąć pod uwagę statystyki naszego oręża. Wiadomym jest, że statystyki broni opisuje pięć cech:

Typ:
Obrażenia:
Celność:
Szybkostrzelność:
Pojemność:

Gdy chcemy stworzyć nową broń, musimy wziąć pod uwagę statystyki używanej przez nas bazy – czy będą to części, czy cała, uszkodzona bądź sprawna, broń. **O tym, jakie wartości będzie posiadała nowa broń, decyduje rzut na zachowane procenty kostką k100.**

Zacznijmy od początku. Chcemy poznać wartość jego obrażeń, celności, szybkostrzelności i pojemności. Cechę „typ” na razie pomijamy. W celu uzyskania wartości nowej broni, bierzemy statystyki bazy - przykładowo Predatora:

Obrażenia: 75
Celność: 27
Szybkostrzelność: 4 PA / strzał
Pojemność: 15 / 90

M-3 Predator jest bronią Q1, więc na początek **zwiększamy wszystkie jego cechy** (za wyjątkiem typu) **o 20%**. Wyniki zaokrąglamy do całości. Oczywiście w przypadku szybkostrzelności, wynik idzie w odwrotną stronę, czyli zmniejszamy go o 20%, bo dążymy do lepszych niż oryginalne cech. Jeżeli chodzi o pojemność, to zwiększamy zarówno pojemność jednego magazynka jak i całość, czyli obydwie wartości. Otrzymujemy następujące statystyki:

Obrażenia: 90
Celność: 33
Szybkostrzelność: 3 PA / strzał
Pojemność: 18 / 108

Mamy więc statystyki broni lepszej niż Predator – nie o to nam jednak chodziło. Musi istnieć ryzyko, że stworzymy broń średnią/gorszą, w końcu nigdy nie mamy pewności co nam wyjdzie. Stąd, po zwiększeniu wszystkich cech, przeprowadza się 4 rzuty kostką k100, które określają procent wartości cech, jakie przechodzą do naszej nowej broni. Przykładowe wyniki rzutu to 75, 32, 97, 42. Odpowiadają one procentom z, kolejno, obrażeń, celności, szybkostrzelności i pojemności. Stąd statystyki naszej nowej broni przedstawiają się następująco:

Obrażenia: 68
Celność: 11
Szybkostrzelność: 3 PA / strzał
Pojemność: 8 / 45

Jak widzimy, nie wyszło nam nic specjalnego. **Tworzenie broni Q1 w wielu przypadkach jest nieopłacalne**, gdyż potrzeba nie lada szczęścia by stworzyć rzeczywiście dobrą broń. W przypadku surowców i bazy na poziomie Q2 i Q3, szansa na stworzenie znacznie lepszego oręża jest dużo wyższa. **W przypadku Q2, początkowe statystyki zwiększamy o 35%, a u Q3 – 55%.**

Ostatnią kwestią jest typ broni i tryb, w jakim może ona strzelać – tutaj sprawa jest prosta. Musimy poświęcić broń strzelającą trybem, jaki chcemy umieścić w naszym dziele. Przykładowo: stworzyliśmy karabin na podstawie Zjawy, strzelający ogniem ciągłym. Mamy także w zanadru Windykatora, a upatrzyliśmy sobie, by nasza „Zjawa v2” strzelała serią, tak samo jak on. Poświęcamy więc Windykatora, biorąc od niego części odpowiedzialne za tenże mechanizm i umieszczamy w naszej „Zjawie v2”.

BLUEPRINTY (schematy)

W trakcie gry na forum często napotkać możemy na tzw. blueprinty (po polsku schematy). Są to, najprościej rzecz ujmując, **plany danych przedmiotów**. Oczywiście, faktyczne zastosowanie znajdują one w przypadku broni. Blueprinty zawierają bowiem już określone atrybuty, dzięki czemu jeśli tworzymy swój oręż przy ich użyciu, **pomijamy etap losowania statystyk naszego przedmiotu, w zamian za to otrzymując takie jego właściwości, jakie ma broń, której schemat posiadamy**.

Schematy mają również swoją klasę (Q1, Q2 lub Q3), w zależności od jakości składników potrzebnych do jej wykonania.

Gracz po stworzeniu swojej unikalnej broni może również stworzyć jej blueprint, by zachować jej statystyki i właściwości. Dokonać tego może przy pomocy warsztatu, tak samo jak inne operacje tworzenia bądź dekonstrukcji przedmiotów. Takowy schemat może wykorzystać później do własnych potrzeb, bądź sprzedać innemu graczowi.

Przykładowy schemat:

M-233 Puginiał

Wyjątkowo lekki i poręczny pistolet, przez wzgląd na swoje gabaryty zaprojektowany głównie z myślą o użytkownikach ceniących sobie pewny chwyt i szybkość posługiwania się bronią. Niestety, zważając na wcześniejsze cechy, zadaje on nieco mniejsze obrażenia, niż gdyby robił to w swoim standardowym ciężarze.

Nazwę zawdzięcza charakterystycznemu rzeźbieniu pocisków nadającym im kształt przypominający ostrza, przez co nieco odbudowuje swoją siłę strzału.

Typ: Samopowtarzalna

Obrażenia: 120

Celność: 35

Szybkostrzelność: 4 PA / strzał

Pojemność: 5/35

Składniki: części dowolnego ciężkiego pistoletu Q2 ,5xLit + 5xKobalt + 5xMagnez + 5xBeryl + 1 Omni-żel

Przykładowa tura

Skoro wszystkie zasady zostały już spisane, pora zaprezentować jak sprawdzają się w praktyce. Zanim przejdziemy jednak do części opisowej - kilka ważnych punktów.

Mechanika z oczywistych względów dotknęła przede wszystkim walki. Dialogi, dedukcja, zdobywanie informacji oraz ogólne pojęte działanie, nadal będzie opierało się na opisach. Trzeba jednak zaznaczyć, że w starciach, te również pozostają istotne. Mechanika nie zastępuje znanego nam do tej pory sposobu gry, a tylko go uzupełnia, prezentując rezultaty działań umieszczonych w tworzonych przez nas postach. Mało tego - pisanie w sposób interesujący i logiczny będzie miało wpływ na samą walkę. Sugerując się rozbudowanym przedstawieniem działań naszych postaci, prowadzący uzyska lepszą podstawę do nagrodzenia swoich podopiecznych korzystnym modyfikatorem do testu (rzutu).

Naturalnie tura, która przysługuje każdej postaci, musi mieć swoje ograniczenia. W tym wypadku są dwa - po pierwsze **limit 16 punktów akcji**, po drugie **możliwość zainicjowania maksymalnie trzech działań bojowych**. Oczywiście pod tą zasadę nie podlega absolutnie wszystko. Poruszać się, rozmawiać i wykonywać inne „neutralne” działania, możemy w dalszym ciągu. Rzecz jasna - z uwzględnieniem zdrowego rozsądku. Strzelanie z broni, walka wręcz, korzystanie z umiejętności - to wszystko jest natomiast obostrzone wyżej wymienionymi limitami. Na co dodatkowo można je spożytkować?

Oto krótka lista pozostałych czynności, które również obejmuje ta konkretna zasada:

Przeładowanie broni: 4 PA (**P**unkty **A**kcji)

Aplikacja żelu: 6 PA

Regeneracja tarcz: 12 PA (wartość podstawowa)

Załadownie programu amunicji: 4 PA

Rzut granatem: nie kosztuje PA, ale zmniejsza liczbę dostępnych akcji w turze.

Zmiana broni: 6 PA (umieszczone z uwagi na „sloty” obowiązujące w nowej Karcie Statystyk)

Dobycie broni: 3 PA

Teraz, skoro znamy już podstawy, pora przejść do akcji.

Wcześniej przedstawimy jeszcze naszego bohatera. Powiedzmy, że nazywa się John Smith. Aktualnie przebywa na Korlusie, gdzie ukrywa się przed łowcami głów. Wiek, wygląd, osobowość i przeszłość nie są istotne. To, co odgrywa jakąkolwiek rolę to fakt, że ów mężczyzna jest adeptem i posługuje się takimi umiejętnościami jak: **odkształcenie** (4B), **osobliwość** (3), **rzut** (3). Nawet pomimo faktu bycia biotykiem, John nie skąpi na sprzęt. Posiada bowiem **pancerz Inferno** oraz **M-12 Szarańczę** wyposażoną w **celownik optyczny II**. Nie zainwestował jednak w ulepszenia generatora pola siłowego. Jego wytrzymałość to więc **podstawowe 650 tarcz i 750 pancerza**.

Nie przypuszczał, że najemnicy wpadną na jego trop tak szybko. Teraz, kiedy zaskoczyli go tuż za ogrodzeniem obozu Błękitnych Słońc, wszelkie tym podobne założenia szybko stały się nieistotne. John został wciągnięty do nierównej walki z dwoma łowcami głów. Na szczęście, po krótkiej wymianie zdań, kiedy wiedział już, że dojdzie do strzelaniny, zareagował w porę i nim jego przeciwnicy zdążyli otworzyć ogień, on sam znalazł się już za prowizoryczną osłoną, którą stanowiła bliżej nieokreślona kupa złomu. Łowcy uczynili podobnie i ukryli się za dwiema, masywnymi beczkami. Obie dzieliło jakieś pół metra pustej przestrzeni.

MISTRZ GRY

John na szczęście szybko ocenił sytuację. Jak się okazało, tylko jeden z nich dysponuje niezbyt zaawansowanym generatorem, który wytwarza tarcze o wartości 250. Obaj panowie mają natomiast standardowe pancerze na poziomie 750. Dysponując taką wiedzą, Smith postanowił działać.

Ułożenie prostego planu nie stanowiło wyzwania. Przeciąganie walki nie było w jego interesie, musiał więc zadać możliwie jak najwięcej obrażeń w jak najkrótszym czasie. Na szczęście szybko znalazł najkorzystniejsze połączenie swoich talentów, które w trzech prostych krokach, miało zapewnić mu zwycięstwo.

W pierwszej kolejności musiał pozbyć się tarcz chroniących jednego z najemników. Nim walka w ogóle się zaczęła, Szarańcza znalazła się już w jego dłoni, więc z dobytciem jej nie było problemu. Smith jednym, płynnym ruchem wychylił się więc zza swojej osłony, wycelował i z idealnym wyczuciem czasu postąpił serią pocisków w kierunku przeciwnika, który właśnie wychylił się zza beczki, chcąc ocenić sytuację.

MISTRZ GRY

Pierwsza akcja została zainicjowana.

John postanowił oddać serię pocisków ze swojej Szarańczy, co kosztuje go 5 PA (pozostaje jeszcze 11).

Teraz należy dokonać potrzebnych obliczeń, by móc stwierdzić, jak skuteczne było jego działanie:

Krok I: rzut na trafienie - uwzględniamy celność broni, sytuację, ewentualne bonusy i otrzymujemy następujący wzór:

50 (wartość nominalna) + 30 (celność broni) * 1,2 (celownik optyczny II)

Ponieważ Johnowi nie przysługują żadne modyfikatory, możemy od razu przejść do obliczenia wyniku, który wynosi 86. Innymi słowy, aby trafić z broni, na kości stuściennej (k100), musi wyrzucić mniej niż 86.

WAŻNE: z uwagi na fakt, że postać posługuje się bronią strzelającą seriami, należy wykonać **cztery** rzuty na trafienie.

Wyniki prezentują się następująco: 11, 59, 81 i 42.

Jak widać wszystkie liczby są mniejsze niż 86, a to oznacza, że wszystkie pociski trafiły.

Krok II: Obliczanie obrażeń.

Raz jeszcze zaznaczam, że Szarańcza jest bronią automatyczną, więc obliczanie jej obrażeń jest nieco bardziej skomplikowane. Po pierwsze M-12 dysponuje standardową szybkostrzelnością, dlatego przyjmujemy, że jedna akcja jest równoznaczna wystrzeleniu serii 10 pocisków. Obrażenia każdego z nich wynoszą natomiast 26. Całkowite zniszczenia wyrządzone przez Szarańczę wynoszą więc 260 (26*10). Teraz dzielimy tę wartość na 4 i otrzymujemy 65.

Każda z tych ćwiartek odpowiada jednemu rzutowi na celność. Jak widać wyżej, John odniósł wszystkie cztery sukcesy, zadał więc 100% obrażeń. Gdyby jednak nie miał szczęścia w kościach i zaliczył dwa niepowodzenia (wyrzucając np. 90 i 96), wtedy uszkodzenia ograniczyłyby się do 2/4, a więc 130. Dodatkowo, w swoim ruchu atakował tarcze, a pistolety maszynowe otrzymują 10% premii w takiej sytuacji. Koniec końców, mówimy tu o ataku uszczuplającym odporność łowcy głów o 286.

Teraz możecie zadać sobie jednak pytanie - co w sytuacji, kiedy jego podstawowe tarcze wynosiły 250?

Otóż w takich okolicznościach osłony zachowują się dokładnie tak jak w grze i podczas całkowitego rozładowania, negują jednocześnie wszelkie dodatkowe obrażenia. Dlaczego tak, a nie inaczej? Ponieważ w grze istnieją różne bonusy, odnoszące się do różnych form ochrony i obliczanie tego typu zmiennych modyfikatorów byłoby po prostu niemożliwe. Patrząc na opisany powyżej przykład:

Jeśli pozostaje 36 "niewykorzystanych" obrażeń, które powinny przejść na pancerz - co zrobić z 10% bonusem uwzględnianym tylko przy tarczach?

Właśnie przez możliwość zaistnienia takich okoliczności, wprowadzono wspomnianą regułę.

Atak okazał się druzgocący. John z niemałą satysfakcją obserwował jak osłony pod naporem pocisków rozbłyskują charakterystycznym, niebieskim światłem, by ostatecznie zostać przez nie rozerwane na strzępy. Właśnie tego potrzebował, by przejść do ostatecznego ataku. Chciał zakończyć potyczkę w iście spektakularny sposób, wywołując widowiskową eksplozję biotyczną. W tym celu skoncentrował swoją energię i uformował ją w niewielką kulę, która chwilę później pomknęła w kierunku łowców. Nie obrąta jednak za cel żadnego z nich, a pustą przestrzeń, która ich dzieliła. Ledwie pocisk uderzył w piaszczyste podłoże, a rozjarzył się wszelkimi odcieniami błękitu, formując osobliwość. Nieosłonięci tarczami mężczyźni nie mieli możliwości walczyć z ogromnym przyciąganiem sfery. Ta bez większych trudności uniosła ich ciała, które zawisły bezwładnie jakiś metr nad ziemią.

MISTRZ GRY

Drugi ruch. Tym razem jest to skorzystanie z umiejętności biotycznej.

Osobliwość Johna jest na poziomie 3, co oznacza, że za jej użycie trzeba „zapłacić” 2 PA. Warto jednak pamiętać o pancerzu Inferno, który ogranicza koszt korzystania ze zdolności o 30%. Więc ostatecznie mówimy tu o 1,5 PA.

Jak wygląda to na chwilę obecną?

John najpierw strzelił, wydając 5 PA, a potem stworzył osobliwość za 1,5.

Innymi słowy wydał 6,5, co nadal pozostawia mu 9,5 PA. Trzeba jednak pamiętać, że na ich wykorzystanie ma jeszcze tylko jedną akcję!

W tej sytuacji zostało mu tylko dokończyć dzieła. Nie pozwalając swojej energii biotycznej rozproszyć się choćby na chwilę, wykreował kolejny efekt. Tym razem było to odkształcenie. W zasadzie było mu to zupełnie obojętne, którego z dwójki zaatakuje, dlatego po prostu cisnął kolejną, niebieską kulą w lewitujących najemników, od razu chowając się za swoją osłoną. Wolał nie zostać przypadkowo raniony różnej maści odłamkami, jakie z pewnością zostaną podniesione z ziemi przez eksplozję i rozrzucone na wszystkie strony...

MISTRZ GRY

Oto zdecydowanie najtrudniejszy element mechaniki - kombinacje.

W pierwszej kolejności należy zidentyfikować biorące w niej udział zdolności. W tym konkretnym przypadku jest to osobliwość (3) i odkształcenia (4B).

Z umieszczonych wcześniej materiałów, znacie wzór na obliczanie obrażeń takiego ataku. W tym konkretnym przypadku będzie on wyglądał następująco:

$100 + 25 * (3 + 4) * 1,5$ (mnożnik z rozwinięcia odkształcenia)

Wynik to natomiast: 362,5

Można powiedzieć, że niezbyt imponująca liczba, ale warto pamiętać, że łowców głów chronią już tylko pancerze, a kombinacja biotyczna zadaje im podwójne obrażenia. Innymi słowy ostatecznie swoim atakiem John wyrządził szkody na poziomie 725.

Warto przypomnieć, że podstawowa wytrzymałość obu najemników wynosiła 750. W chwili obecnej pozostało im już więc tylko po 25 pancerza.

Walkę można uznać za zakończoną!

Wszelkie treści zawarte w "Vademecum Mistrza Gry" zostały napisane w oparciu o mechanikę Cytadela v 1.0 stworzoną tylko i wyłącznie na potrzeby forum cytadela.eu. Kopiowanie, rozpowszechnianie i dalsze redagowanie materiałów zawartych w niniejszym podręczniku w jakiegokolwiek formie bez zgody administratorów jest zabronione.