

TARCZE ENERGETYCZNE

Rozwój nauki w świecie Nemezis sprawił, że przenośne tarcze energetyczne ze sfery marzeń trafiły od niemal powszechnego użytku.

Choć na rynku istnieje wiele typów i rodzajów tarcz, można je podzielić na dwie główne kategorie: generatory pola odchylającego (popularnie zwane odbijaczami) i generatory pola siłowego.

ODBIJACZE

Odbijacze to niewielkie emitery energii tworzące wokół emitera półprzezroczyste pole odchylające w kształcie sfery. Wielkość pola zależy od mocy urządzenia, najmniejsze generują pole wielkości kilkudziesięciu centymetrów (kształtem przypominające puklerz) podczas gdy inne mogą tworzyć pola o średnicy metra lub więcej (przypominające kształtem średniowieczną pawęż).

Odbijacz jest noszony na przedramieniu i po uruchomieniu używany jak tarcza. Przewaga tarczy generowanej przez odbijacz nad tradycyjnymi wykonanymi z metalu czy nawet kompozytu polega na jego poręczności – samo urządzenie jest bardzo lekkie, zaś otworzenie tarczy trwa sekundę, nie bez znaczenia jest również fakt, że tarcza generowana przez odbijacz jest półprzezroczysta i pozwala na lepszą obserwację pola walki. Najwyższej klasy odbijacze generują pole niemal całkowicie niewidzialne (aby je zauważyć, należy wykonać udany test Spostrzegawczości).

Odbijacze to jedna z najpopularniejszych broni defensywnych używanych podczas pojedynków.

| PRZEDMIOT | CENA | WAGA | UWAGI |
|--------------|-------|------|---|
| MAŁY | 500 | --- | +1 OBRONA |
| ŚREDNI | 1000 | --- | +1 OBRONA +2 WYTRZYMAŁOŚCI PRZY ATAKACH Z DYSTANSU |
| DUŻY | 3000 | --- | +2 OBRONA, +2 WYTRZYMAŁOŚCI PRZY ATAKACH Z DYSTANSU |
| NIEWIDZIALNY | +100% | --- | ZAUWAŻENIE ODBIJACZA WYMAGA TESTU SPOSTRZEGAWCZOŚCI |

POLA SIŁOWE

Pole siłowe to zminiaturyzowany generator pola energetycznego otaczającego chroniony obiekt niemal nieprzebijalną osłoną.

Z punktu widzenia mechaniki gry postać używająca pola siłowego podczas trafienia wykonuje dodatkowy test na Wyparowanie, aby sprawdzić, ile obrażeń zostało pochłoniętych przez ten rodzaj tarczy. Test Wyparowania tarczy wykonuje się poprzez zsumowanie wyników rzutu dwiema kostkami określonymi w opisie tarczy. Podczas tego testu nie przerzuca się asów, nie używa się Kości Figury i nie można korzystać z Fuksów dla poprawienia wyniku. Poza tymi zastrzeżeniami test Wyparowania tarczy rządzi się dokładnie tymi samymi zasadami co normalny test Wyparowania – zdejmuje jedną ranę za sukces i każde Przebicie uzyskane w teście.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby spróbować tradycyjnie Wyparować obrażenia pozostałe po przebicciu pola siłowego.

Jak wspomniano wyżej pole siłowe tworzy niemal nieprzebijalną osłonę, ma jednak dwie słabości. Po pierwsze pochłonięcie choćby najmniejszego uderzenia wymaga tak wielkiej energii, że pole, by efektywnie działać w sposób ciągły, musiałoby posiadać olbrzymie źródło zasilania. Aby uniknąć konieczności dźwigania na plecach reaktora fuzyjnego, generator pola zawiera zestaw precyzyjnych czujników i sterownik, który po wykryciu zbliżającego się ataku aktywuje pole na ułamek sekundy w celu przechwycenia ciosu. Ten system, choć bardzo efektywny, powoduje, że pola siłowe pozostawiają niewielką lukę w obronie. Specjalne bronie, na przykład zakłócające tarcz, a także niektóre techniki walki pozwalają na ominięcie pola siłowego.

Druga słabość tarcz również wynika ze znacznego poboru mocy koniecznej do pochłonięcia uderzenia. Tarcze konsumują tak duże ilości energii, że nawet specjalnie zaprojektowane baterie często ulegają rozładowaniu. Zawsze gdy podczas testu Wyparowania tarczy wypadnie dublet (np. dwie piątki, dwie szóstki itp.) niezależnie od sukcesu Wyparowania, bateria tarczy ulega chwilowemu rozładowaniu. Makrogeneratory wbudowane w tarczę uzupełnią niedobór energii, jednak do końca tego starcia tarcza pozostaje wyłączona.

Pola siłowe można podzielić na kilka grup ze względu na wielkość i możliwości urządzenia – w obrocie znajdują się miniaturowe modele (wielkości sporego kamienia szlachetnego), typowej wielkości

(najczęściej wbudowane w pas), modele wojskowe (wbudowane w pancerze i kamizelki pancerne) oraz modele szturmowe (z wydajnym zasilaniem w ciężkim plecaku).

Przykład. Jennifer przechodzi przez mroczną stację metra na Ash, gdy nagle ukryty za filarem kultysta strzela do niej z karabinu plazmowego! Jennifer jest kompletnie zaskoczona i nie ma czasu, aby aktywować swoją tarczę energetyczną. Na szczęście sterownik jej pola siłowego prawidłowo reaguje na atak, włączając ochronę na czas.

Kultysta trafił i zadał bohaterce 14 Obrażeń. Wytrzymałość Jennifer wynosi 6, więc pozbawiona ochrony otrzymałaby 2 Rany.

Jennifer używa standardowego pola siłowego, które pozwala Wyparować 2k6 Obrażeń. Rzuci i otrzymuje na kościach 4 i 4, w sumie 8. Daje jej to sukces i jedno przebicie, więc obie Rany zostają Wyparowane przez pole siłowe. Niestety dublet na kościach oznacza, że tarcza rozładowała chwilowo baterię i Jennifer nie będzie mogła z niej skorzystać ponownie podczas tego starcia.

Kula plazmy rozbija się na polu siłowym chroniącym Jennifer, powodując gwałtowne rozładowanie baterii.

Dziewczyna uskakuje za najbliższą osłonę, wyciągając jednocześnie broń. Jej tętno gwałtownie przyspiesza, gdy zauważa kątem oka, że poziom energii na wyświetlaczu tarczy błyska na czerwono.

| POLA SIŁOWE | | | |
|-------------|-------|------|--------------------------------|
| PRZEDMIOT | CENA | WAGA | UWAGI |
| MINIATUROWE | 1500 | --- | WYPAROWANIE TARCZY: 2d4 |
| STANDARDOWE | 1000 | 2 | WYPAROWANIE TARCZY: 2d6 |
| WOJSKOWE | 5000 | 4 | WYPAROWANIE TARCZY: 2d8 |
| SZTURMOWE | ARMIA | 12 | WYPAROWANIE TARCZY: 2d10 |