



v1.0.

Mechanika „Hex” legalnie jest dostępna wyłącznie poprzez witrynę:

www.jaroslawkuczek.com

Kopiowanie i drukowanie dozwolone jedynie na własny użytek.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Jarosław Kuczek 2005

WSTĘP

“HEX” jest prostą mechaniką, którą można wykorzystać praktycznie w dowolnym świecie gry. Może to być świat fantasy, kraina miecza i magii. Może to być chwila obecna. W końcu może to być przyszłość, pełna cybernetycznych implantów lub statków kosmicznych. “HEX” nie korzysta z kostek, w zamian bazując na opisie i systemie punktów.

SPIS TREŚCI:

1. Tworzenie postaci
2. Testy
3. Walka
4. Magia i inne moce
5. Prowadzenie gry
6. Przykładowy bohater

1. TWORZENIE POSTACI

INFORMACJE PODSTAWOWE

Jak wiadomo, każda gra RPG zaczyna się od stworzenia postaci. W “HEX” postać bazuje w dużej mierze na opisie, im dokładniejszym, tym lepszym. Poniżej wyszczególnione zostały cechy, na które należy zwrócić uwagę układając opis postaci:

1. Imię

Wiadomo. Musi pasować do klimatu i realiów, w których toczy się gra.

2. Wiek, wzrost, waga i płeć postaci

Podczas gry w systemach kostkowych te elementy rzadko mają znaczenie, powinny być wzięte pod uwagę. Wysoki, barczysty facet łatwiej rzuca się w oczy i łatwo go zauważyć. Niska, drobna kobieta może mieć z kolei trudności z zastraszeniem kogokolwiek. Lekka osoba przejdzie po spruchniałej podłodze, podczas gdy stukilowy “misiek” skutecznie ją załamie. Nie wiadomo jakie wartości będą akurat przydatne podczas gry, tym niemniej powinny się one znaleźć na karcie.

3. Zawód lub profesja

Każdy się czymś zajmuje, postać, w którą wcieli się gracz zapewne także. Należy się zastanowić i wybrać taką, która odpowiadać będzie naszemu stylowi gry. Zawód lub profesja w dużej mierze będą miały wpływ na umiejętności i talenty postaci.

4. Życiowe cele, ambicje, plany

Każda postać powinna posiadać jakieś cele, do czegoś dążyć. Mogą to być sprawy przyziemne lub bardziej dalekosiężne.

5. Miłość

Nie każda grupa bohaterów musi się składać z szalonych macho, machających spluwami / mieczami na prawo i lewo, co noc zmieniających panienki. Postać może być z kimś związana lub mieć jakieś osobiste plany w stosunku do innego NPC (lub postaci odtwarzanej przez innego gracza).

6. Zalety / Wady

Te dwie cechy będą w zasadzie wynikały ze sposobu gry ale nie zaszkodzi wymienić po kilka z nich i spróbować samemu je zaprezentować.

7. Stosunek do świata

Co postać lubi? Czego nie cierpi? Jaki ma stosunek do rozmaitych spraw (np. do magii, techniki, równouprawnienia kobiet, wczesnego wstawania, itp.)?

8. Historia postaci

Im dokładniejsza, tym lepsza. Oczywiście nie trzeba cofać się aż do czasów niemowlęstwa i grzechotek, ale kilka informacji o wydarzeniach z przeszłości może się przydać podczas gry.

WSPÓŁCZYNNIKI

Każda postać opisana jest pięcioma współczynnikami, mogącymi osiągać wartość od **1** (beznadziejna) do **10** (heroiczna). Są one następujące:

Siła fizyczna (SF) określa siłę mięśni i ogólną „jakość” muskulatury postaci. Nie ma jednak wiele wspólnego z wagą. Postać może ważyć 90 kg i mieć jednocześnie SF 4 – po prostu będzie „puszysta” ale niezbyt silna. Z kolei 50 kg zawodnik może mieć SF 8 – jest w końcu „żyłasty” i doskonale umięśniony.

Wytrzymałość (WT) to kondycja postaci i zarazem jej odporność na różne czynniki zewnętrzne i wewnętrzne, takie jak ból, głód, gorąco czy uderzenia. Postać o WT 2 to hipochondryk jak się patrzy. Z kolei ktoś o WT 9 zasłużył na tytuł „twardziela”.

Zwinność (ZW) to umiejętność kontrolowania własnego ciała – balansowania, koordynacji, skomplikowanych układów ruchowych czy wreszcie gibkość i elastyczność postaci. Ktoś o ZW 3 z trudnością uchyla się przed przelatującą piłką. Z kolei ZW 8 pozwala wywijać salta bez wysiłku.

Refleks (RE) to szybkość reakcji postaci i jej spostrzegawczość. Przydaje się w wielu dziedzinach życia i w sytuacjach bezpośredniego zagrożenia (np. podczas walki). RE 2 z pewnością nie zapewni postaci miejsca w drużynie baseballa. Mając RE 9 nic cię nie zaskoczy.

Wiedza (WI) to zasób wiadomości, które postać zgromadziła w dotychczasowym życiu. Zazwyczaj w dużej części wiąże się z wyuczonym zawodem / profesją. Wpływają na nią przeczytane książki, prowadzone rozmowy i doświadczenie. Postać o WI 3 nie bardzo wie co się dookoła niej dzieje a jej jedyną lekturą są brukowce i SMSy. WI 8 to duże obeznanie w kulturze, historii i aktualnej sytuacji we własnym rejonie i na świecie.

Tworząc postać gracz otrzymuje **30 pkt.** do rozdzielenia pomiędzy współczynniki. Powinien to zrobić pod „nadzorem” MG w tym sensie, żeby ew. wysokie lub niskie wartości mogły się zgadzać z profesją / zawodem obranym przez postać. Żołnierz piechoty morskiej raczej nie powinien mieć SF 3, podobnie jak naukowiec WI 2.

Poza powyższymi współczynnikami, każda postać posiada tzw. **Żywotność** (ŻYW), określającą ile ran może otrzymać zanim umrze (patrz „Obrażenia”). ŻYW wynosi tyle, ile WT postaci.

DODATKOWE MOCE

Specyfika konkretnego świata gry może dawać graczom możliwość posiadania określonych mocy, np. magicznych lub psionicznych. W takim wypadku współczynniki postaci można zwiększyć o jeszcze jeden: **MOC** (a pulę punktów o 6).

W tym dokumencie nie będę sporządzał obszernej listy czarów albo mocy psionicznych, bo mija się to z celem. Jeśli MG zechce, może wykorzystać czary / moce z wielu gier komputerowych / RPG lub wymyślić je samemu. Ich użycie, podobnie jak wykonanie jakiejś czynności, powinno być oparte na **Stopniu Trudności** (patrz: „Testy”) – im bardziej skomplikowane zaklęcie, tym trudniejsze.

UMIEJĘTNOŚCI

Podczas życia każdy nabywa pewne umiejętności. Najpierw są one na poziomie podstawowym, by z czasem (jeśli oczywiście są trenowane), osiągnąć wysoki poziom. Podczas tworzenia postaci gracz otrzymuje różne umiejętności, głównie związane z profesją / zawodem. Poniżej przedstawiona jest lista przykładowych, które można wykorzystać zarówno w świecie o klimacie fantasy, współczesnym jak i w realiach s-f.

Alchemia
Akrobacje
Akupunktura
Analiza chemiczna
Analiza rynku

Astrologia
Broń biała
Broń palna
Broń ciężka
Broń laserowa

Charakteryzacja
 Czytanie/pisanie
 Cybernetyka
 Diagnostyka lekarska
 Elektryka
 Elektronika
 Ekonomia
 Fałszerstwo
 Gotowanie
 Górnictwo
 Jazda konna
 Jazda motocyklem
 Jazda samochodem
 Kamuflaż
 Kartografia
 Kowalstwo
 Kurtuazja
 Leczenie chorób
 Leczenie ran
 Ładunki wybuchowe
 Moneta znawstwo
 Naśladowanie odgłosów
 Nawigacja
 Ogłuszenie (umiejętność przydatna w walce)
 Forsowanie zamków
 Pierwsza pomoc
 Pilotaż śmigłowca
 Pilotaż statku kosmicznego
 Płatnerstwo

Pływanie
 Podstawy mechanizmów
 Powożenie
 Podstawy alchemii
 Programowanie
 Przesłuchiwanie
 Psychologia
 Rozbezpieczanie pułapek
 Rozbrojenie (umiejętność przydatna w walce)
 Rzucanie zaklęć
 Skradanie się
 Sporządzanie naparów / wywarów
 Sporządzanie trucizn / odtrutek
 Sterowanie wierzchołcem latającym
 Sztuka (malowanie, rzeźbienie, itp.)
 Sztuki walki (generalnie lub wybrana)
 Szulerstwo
 Śledzenie
 Śpiew
 Taktyka wojskowa
 Taniec
 Tresura
 Tropienie
 Uniki (umiejętność przydatna w walce)
 Uwalnianie z więzów
 Wspinaczka
 Wyrabianie eliksirów/mikstur
 Zastawianie pułapek
 Znajomość slangu

Podobnie jak współczynniki, umiejętności mogą mieć poziom od **1** (zupełne podstawy) do **10** (ekspert). A które otrzyma gracz?

a) **pięć umiejętności** związanych z zawodem / profesją postaci:

MG i gracz ustalają jakie to będą umiejętności. Gracz otrzymuje **30 pkt.**, które może przydzielić w dowolny sposób, jednak każda umiejętność musi być przynajmniej na poziomie **3** - w końcu wiąże się ona z czymś wykonywanym na codzień (choćby kiepsko ale zawsze)

b) **dodatkowe umiejętności** nie związane z zawodem / profesją:

Gracz otrzymuje dodatkowe **20 pkt.** na umiejętności, które nie są związane z zawodem / profesją. Może to być umiejętność związana z hobby postaci lub coś czego nauczyła się na kursie, szkoleniu, itp. Punkty mogą być rozdzielone w dowolny sposób jednak gracz powinien mieć uzasadnienie dla posiadanych umiejętności (zwłaszcza jeśli będą o wysokich wartościach), najlepiej uwzględnione przy opisie postaci.

WYPOSAŻENIE

Czyli to, co postać posiada na początku gry. Tutaj decyzja należy do MG. Jeśli pierwsza przygoda dla nowych postaci nie zakłada z góry określonego ekwipunku, gracze mogą mieć szansę sami zdecydować o wyposażeniu (oczywiście pod kontrolą MG). Mogą też otrzymać wybór spośród określonych przedmiotów – sposobów jest wiele.

Wyposażenie może być również bardzo specyficzne, np. pergaminy z zaklęciami, artefakty, magiczne przedmioty, itp. Generalnie ekwipunek o "nietypowych właściwościach" powinien być na początku gry pod kontrolą MG – to on decyduje czy i ile tego rodzaju przedmiotów otrzymują gracze.

Modyfikacje za przedmioty:

Wiele z przedmiotów ma wpływ na wykonywane akcje, modyfikując szansę powodzenia. "HEX" wyróżnia tu głównie przedmioty, które można "stopniować" pod względem ich użyteczności, np.

nóż + 1
 maczeta + 3
 miecz + 5
 miecz dwuręczny + 7

Te dodatkowe punkty przydają się podczas prób przykroczenia **Stopnia Trudności** podejmowanych akcji (patrz: "Testy"). Modyfikacja może wynosić od **+ 1** (przedmiot słabej jakości / przydatności), do **+ 10** (przedmiot niezwykle przydatny / wysokiej jakości).

2. TESTY

Każdy współczynnik i każda umiejętność posiadają, jak już wiadomo, wartość od 1 do 10. Wartość jest istotna przy podejmowaniu się każdej czynności – porównuje się ją ze Stopniem Trudności.

Stopień Trudności:

Czynności podejmowane przez graczy podczas gry mogą być łatwiejsze lub trudniejsze. MG określa "stopień trudności" według poniższej tabeli:

Czynność	Stopień Trudności	Punkty Specjalne (za udane wykonanie)
Bardzo łatwa	1 do 2	-
Łatwa	3 do 5	1
Przeciętnie skomplikowana	6 do 8	3
Dosyć trudna	9 do 12	6
Trudna	13 do 17	10
Bardzo trudna	18 do 24	17
Teoretycznie niewykonalna	od 25	25

Każda czynność, której określono **Stopień Trudności**, może zostać wykonana z sukcesem tylko wtedy, gdy wartość umiejętności lub współczynnika jest od niego **wyższa** (równy to za mało). MG nigdy nie powinien mówić graczom ile powinni osiągnąć punktów aby zakończyć sukcesem działanie – liczy się również to, o ile przekroczyli Stopień Trudności (patrz dalej).

Jeśli czynność, której podejmuje się postać, ewidentnie wymaga posiadania określonej umiejętności (próba przepłynięcia rzeki - "Pływanie") a postać jej NIE posiada – MG powinien zwiększyć Stopień Trudności, nawet do poziomu "Teoretycznie niewykonalna" (zależnie od umiejętności).

Widać, że nie zawsze sam współczynnik lub umiejętność wystarcza, żeby sprostać wyzwaniu, dlatego każdy gracz posiada jeszcze **Punkty Specjalne**.

Punkty Specjalne (PS):

Punkty Specjalne to punkty, które gracz może "wydać" aby zwiększyć swoje szanse i [p]okryć wymagany Stopień Trudności. Każdy gracz posiada na początku gry **20 Punktów Specjalnych**.

Za każdą udaną akcję gracz otrzymuje jakąś ilość Punktów Specjalnych (patrz Tabela 2). Może je także otrzymać za:

- udane rozwiązanie zagadki,
- wczucie się odgrywaną postacią (dobre odegranie wad / zalet / przekonań)
- ciekawe pomysły,
- barwne opisy podejmowanych działań
- umiejętnie poprowadzony dialog z bohaterem(ami) niezależnym(i)

Jednym słowem – PS dostaje się za aktywną grę. Punkty przyznaje się na bieżąco. Za wyżej wymienione czynności MG powinien jednorazowo przydzielać maksymalnie **10 PS**.

Żadna postać (dotyczy to również graczy) nie może mieć w swojej puli więcej niż **50 PS**.

Punkty Specjalne pozwalają wykonać nawet trudną czynność wyjątkowo dobrze ale nie należy wydawać ich pochopnie, bo może ich zabraknąć w krytycznym momencie.

Przykład:

*Żłódziej próbuje sforsować wytrychem zamek. MG decyduje, że czynność ta jest dosyć trudna (**Stopień Trudności 13**), bo zamek jest skomplikowany. Żłódziej ma umiejętność "Forsowanie zamków" na poziomie 7. Ma też wytrych + 4. Decyduje się nie wydawać żadnych Punktów Specjalnych (ma ich 13), licząc, że się uda. Niestety, po kilku próbach okazuje się, że jego umiejętności są niewystarczające. W następnej rundzie*

*złodziej decyduje się zatem użyć **pięciu PS** ze swojej puli. Tym razem zamek ustępuje (w sumie gracz uzyskał 16 pkt.) i złodziej wślizguje się do budynku.*

Sukces i porażka:

To, o ile punkty uzyskane przez postać przekroczą (lub nie) Stopień Trudności, będzie wyznacznikiem tego, w jakim stopniu postać dobrze wykonała zadanie (lub je spartaczyła). Powinno to służyć odpowiedniemu opisowi, po którym gracz może się zorientować w jakim stopniu mu się udało lub nie. MG nie powinien posługiwać się zdaniami w stylu: "masz o 3 pkt. więcej – udało się". Poniżej kilka przykładów.

a) Sukces:

Jeśli wynik postaci jest lepszy od Stopnia Trudności o:

- 1 pkt. - z dużym trudem ale jakoś się udało
- 2 pkt. - wyszło nienajgorzej ale mogłoby być lepiej
- 3 pkt. - całkiem, całkiem
- 4 pkt. - nie ma się do czego przyczepić
- 5 pkt. - wzorowa robota
- 6 pkt. - pokazałeś klasę
- 7 pkt. - to się nazywa prawdziwa sztuka!
- 8 pkt. - zatkało wszystkich dookoła
- 9 pkt. - eksperci mogliby się od ciebie uczyć
- 10 pkt. lub więcej - jesteś chyba nowym Wybrańcem ;)

b) Porażka:

Jeśli wynik postaci jest gorszy od Stopnia Trudności o:

- 1 pkt. - jak pech, to pech – było blisko
- 2 pkt. - no cóż, dałeś plamę
- 3 pkt. - hmm, nie popisałeś się
- 4 pkt. - Uuu, to musiało boleć...
- 5 pkt. - Aj! Więcej wolisz tego nie doświadczać!
- 6 pkt. - Lepiej więcej tak nie rób. Poważnie.
- 7 pkt. - Jesteś ubezpieczony?
- 8 pkt. - Boże... masz coś jeszcze NIEzłamane?
- 9 pkt. - Napisałeś już testament?
- 10 pkt. lub więcej – Wow! To ty jeszcze żyjesz?! :D

Spór:

Może się zdarzyć, że jedna postać będzie działała przeciw drugiej, np. bohater będzie się starał wyważyć drzwi, podczas gdy jego przeciwnik będzie je przytrzymywał od wewnątrz. W tym momencie porównuje się Poziom Akcji odpowiednich współczynników lub umiejętności. Oczywiście można dodać do swojego wyniku Punkty Specjalne.

Przykład:

Barbarzyńca i Rycerz (gracz) siłują się na rękę. Barbarzyńca ma SF 8 a Rycerz SF 7. Barbarzyńca dodaje 5 PA. Rycerz widzi, że jego przeciwnik jest silniejszy więc decyduje się na poświęcenie swojej puli 7 PA. Daje mu to ...1 pkt. przewagi. Dłoń barbarzyńcy ledwo, ledwo ale jednak dotyka blatu.

Poziom współczynnika / umiejętności przeciwnika w przypadku sporu odpowiada Stopniowi Trudności. Za akcję uwieńczoną sukcesem zwycięzca powinien otrzymać stosowną ilość Punktów Specjalnych. W powyższym przykładzie Rycerz otrzyma 10 PS a więc dostanie zwrot "z nawiązką".

3. WALKA

Walka jest nieodłącznym elementem RPG. W "HEX" rozgrywa się ona podobnie do sporu (patrz wyżej), czyli poprzez porównanie Poziomów Akcji. Trafienie w przeciwnika i zadanie mu obrażeń zależy od tego, jak wysokie są współczynniki / umiejętności jego i atakującego + modyfikacje wynikające z użycia PS, przedmiotów (np. broni) i ...opisu. Przede wszystkim liczy się opis – to dzięki niemu można nieraz wywnioskować się z ciężkiej sytuacji.

Refleks w walce:

W walce bardzo ważny jest wysoki refleks, zwłaszcza gdy jest ona prowadzona naprawdę na serio – tu za błędy płaci się tylko raz. Generalnie można założyć, że pierwsze reaguja postaci z najwyższym RE spośród walczących (choć może to zależeć od opisu sytuacji). Wysoki RE pozwala także reagować z wyprzedzeniem na akcje innych przeciwników.

Toczenie walk w "HEX":

MG powinien przede wszystkim brać pod uwagę daną sytuację, ustawienie walczących i opis działań. Każda walka jest inna. Nie zawsze można uchylać się przed wszystkimi atakami, czasem może nawet nie być możliwości wykonania ataku pomimo wyższego RE, czasem broń jest za wolna lub zbyt nieprecyzyjna, itp. W przypadku gwałtownego zamieszania jakim jest najczęściej walka, liczy się przede wszystkim pomysłowość i umiejętność improwizacji. Warto też wykorzystać rozmaite elementy otoczenia do zapewnienia sobie osłony lub pomocy. Wtedy można przeżyć spotkanie nawet z większą ilością przeciwników. Przedstawię to na przykładzie:

Przykład:

Ellen, płatna zabójczyni, nadziała się na dwóch gliniarzy akurat w chwili, gdy wykańczała swoją najnowszą ofiarę. Policjanci z krzykiem wyciągają pistolety. Pierwsza jednak działa Ellen, gdyż jej RE wynosi 8 a policjantów 6.

Od Ellen odgradza ich samochód. Ellen ma umiejętność "Broń palna 8" i "Akrobacje 7". Odbija się więc od maski samochodu i przelatując nad zaskoczonymi przeciwnikami strzela do pierwszego z nich. Wydaje na to dodatkowo 10 PS. MG decyduje, że czynność jest trudna (14) i będzie bazować głównie na "Akrobacjach". Ellen ma więc 3 pkt. powyżej. Nie za dużo ale wystarczy. Pierwszy gliniarz pada do tyłu raniony w ramię a Ellen odzyskuje swoje 10 PS.

Drugi policjant strzela obracając się do przelatującej nad nim dziewczyny, też wydając 10 PS (ma ich jeszcze 5). Ellen jednak uzyskała 17 pkt. w tym skoku a gliniarz ma "Broń palna 6". Razem z jego 10 PS daje mu to 16 pkt. – kule przelatują tuż obok zwinnej zabójczyni. Ellen klęka po skoku i wymierza w policjanta. Jest on teraz blisko i stanowi idealny cel. Dziewczyna strzela, wydając na wszelki wypadek 3 PS. MG określa takie trafienie jako łatwe (4). Ellen uzyskuje 11 pkt. (8 + 3). Policjant pada w efektowny sposób trafiony kikoma pociskami. Ellen dostaje 3 PS.

Drugi policjant, leżąc na boku, łapie za pistolet i próbuje zdrową ręką trafić dziewczynę. Ma "Broń palną 7" ale w jego sytuacji jest to dosyć trudne (11). Poza tym Ellen ma wyższy RE, więc MG decyduje, że dziewczyna może jeszcze zareagować. Przetacza się więc w bok aby utrudnić trafienie i jednocześnie wziąć leżącego dobrze na cel. Wydaje na to 10 PS. W sumie ma 17 pkt. (znowu używa "Akrobacji"). Aby trafić, policjant musiałby uzyskać zatem więcej niż 28 pkt (11 + 17).

Policjant wydaje wszystkie swoje PS – 18 – co razem z jego umiejętnością "Broń palna 6" daje mu 24 pkt. Kule nie sięgają zabójczyni. Ellen wymierza ze swojego Desert Eagle i spokojnie naciska spust. Łatwe zadanie (3) i skutek łatwy do przewidzenia... Dziewczyna kończy starcie niedraśnięta i z 3 PS.

Obrażenia:

Jeśli postać otrzyma obrażenia, czy to w wyniku postrzału / cięcia / ciosu / czaru, czy w innych okolicznościach (np. upadek z wysokości, zderzenie samochodowe), stopień obrażeń zależy od tego, o ile punktów zdarzenie to przerosło punkty uzyskane przez poszkodowanego (patrz: "Sukces i porażka"). W powyższym przykładzie walki, pierwszy policjant otrzymał postrzał o 3 pkt. przekraczający jego wynik. W skali od 1 do 10+ nie jest to bardzo dużo, wynik oznacza więc jakieś średnie zranienie. Gdyby postrzał przekraczał **poziom WT** policjanta, zginąłby na miejscu. Tak stało się w przypadku jego kolegi.

Tą zasadę powinien stosować MG – jeśli obrażenia przekraczają punktowo poziom WT postaci, jest ona martwa (lub w agonii). Jeśli obrażenia są mniejsze niż WT, postać jest ranna a jej **ŻYW** zmniejsza się o 1 pkt. Kiedy ŻYW osiągnie 0, postać umiera.

ŻYW można oczywiście zregenerować odpowiednim leczeniem, odpoczynkiem lub magią.

Opancerzenie:

Jeśli postać ma na sobie jakiś rodzaj osłony (kamizelkę kuloodporną, zbroję, itp.), MG może uznać, że:

- słabsze trafienia są przez nią powstrzymywane (np. do 5 pkt.)
- postać zostaje raniona, kiedy obrażenia przerosną jej WT (zamiast powodować jej śmierć)

4. MAGIA I INNE MOCE

Magii i innych mocy (np. psionicznych) używa się podobnie – z użyciem **Stopnia Trudności**. Większość czarów powinna móc być użyta z dowolną siłą (czyli wartość MOCY + modyfikacja ew. przedmiotu + PS).

- Jeśli czar / moc można **odeprzeć**, postać będąca celem używa również swojej MOCY + modyfikacji ew. przedmiotów + PS (np. pojedynek psioników)
- Jeśli czar jest “statyczny” lub nałożony na jakiś przedmiot / postać (np. urok, magiczny zamek w skrzyni, iluzja ściany maskująca sekretne przejście, itp.), to powinien posiadać on **Stopień Trudności** potrzebny do jego deaktywacji / rozproszenia.
- Czarów bojowych, przyjmujących określoną postać (np. błyskawicy, kuli ognia, itp.) można z reguły unikać samemu (np. korzystając z umiejętności “Unik”) jeśli jest ku temu miejsce lub poprzez ukrycie się za jakąś zasłoną.
- Magiczne przedmioty i pergaminy (zawierające zaklęcia) nie wymagają do ich użycia MOCY (używająca ich postać nie musi być np. magiem). Same posiadają odpowiednią energię. Może to być np. Pierścień niewidzialności + 6, pergamin z czarem “Ochrona przed zimnem + 4” albo Różdżka + 9 (zwiększająca tylko punkty, nic poza tym).

Przykład 1:

Mag próbuje przejąć kontrolę nad umysłem przyjaciela będącego pod wpływem złego uroku. MOC maga wynosi 8. Używa on Różdżki + 5. Wiedząc, że urok jest silny, gracz wydaje dodatkowo 5 PS. W sumie uzyskuje 18 pkt. MG decyduje, że złamanie nałożonego uroku jest istotnie trudne (16). Jako, że mag przekroczył ten poziom o 2 pkt., jego przyjaciel powoli, ale jednak, dochodzi do siebie.

Przykład 2:

Na Tallosa szarżuje pięciu orków. Awanturnik nie zastanawia się długo, tylko sięga po pergamin z zaklęciem “Ognisty podmuch + 7”. Po chwili chmura ognia bucha na nadbiegające stwory. Trafienie w taką grupę jest łatwe (4). Do tego Tallos dodaje 10 PS – niech się smażą. W sumie uzyskuje 17 pkt – jeśli trafi, z orków zostanie mokra (a raczej dymiąca) plama.

Orki znajdują się w korytarzu, gdzie nie ma zbytnio możliwości uniknięcia ognia. Jest to zatem bardzo trudne (22). Orki mają “Unik 5” i po 15 PS. Wydają wszystkie PS ale to i tak za mało. Kula ognia uderza w nie, zwalając je z nóg. O kilku mniej.

5. PROWADZENIE GRY

Prowadzenie gry według systemu “HEX” opiera się przede wszystkim na dialogu. Nie jest specjalnie ważne w jakiej scenerii toczy się rozgrywka, fantasy czy sci-fi, ważne jest dokładne wczucie się w sytuację i opis otoczenia. To na jego podstawie gracze (i MG) wiedzą jak powinni się zachować i czy ryzykować wydanie PS, czy też nie.

Punkty Specjalne można zapisywać na kartce ale znacznie ciekawsze i wygodniejsze jest użycie jakiegoś rodzaju “żetonów”, z których każdy odpowiada jednemu PS. Mogą to być koraliki, monety, guziki – cokolwiek. MG zarządza głównym **stosem** PS a każdy z graczy posiada swój własny. Pozwala to graczom “wizualnie” ocenić na ile każdy z nich może sobie jeszcze pozwolić i zapobiega coraz większemu bazgraniu po kartce.

6. PRZYKŁADOWY BOHATER

Poniżej przedstawiona jest przykładowa postać według zasad systemu “HEX”. W podobny sposób gracze mogą opisać własnych bohaterów (a MG swoich NPC). Załóżmy, że przygoda będzie toczyć się współcześnie, w Londynie, i będzie utrzymana w konwencji kryminału.

Informacje podstawowe:

Charles McDonald, 32 lata, 186 cm, 78 kg. Zawód: policjant.

Krótkie blond włosy, zielone oczy. Ubrany w czarne spodnie, biały swetr i brązową, skórzaną kurtkę (w

wewnętrznej kieszeni – portfel). Poza tym ma na sobie “szelki” z kaburą i miejscem na trzy magazynki.

Opis:

Charly pochodzi z Londynu. Jego ojciec też był gliniarzem, choć większą część kariery spędził za biurkiem. Charly nie miał zamiaru tak skończyć, dlatego od początku służby starał się o bardziej aktywne zajęcie. Po dwóch latach udało mu się przekonać do siebie komendanta - jest teraz gliniarzem pracującym głównie w terenie. Chwilowo jest bez partnera - ostatni trafił do szpitala trzy dni temu, postrzelony przez członków miejskiego gangu. Nie przeszkadza mu to zbytnio, gdyż i tak woli pracować sam. Nie ma rodziny, może więc przesiadywać w pracy ile zechce a wieczorem zaglądać do swojego ulubionego pubu “Shamrock”. Nie ma dużych wymagań – lubi swoją robotę, choć chciałby zażyć nieco więcej akcji. Jak dotąd tylko dwa razy był zmuszony sięgać po broń i ani razu jej nie użył. Przyjaciele mówią o nim “w gorącej wodzie kąpany” ale Charly niezbyt się tym przejmuje. Jest z natury niezbyt cierpliwy, lubi nazywać sprawy po imieniu i od razu przystępować do rzeczy. Do szału doprowadza go nieraz powolność śledztwa i stopy papierkowej roboty. Nie prościej byłoby powysztelać te zbiry i zaoszczędzić roboty sędziemu?

Współczynniki:

SF 6 WT 6 ZW 7 RE 7 WI 4

Żywotność: 6

Punkty Specjalne: 20

Umiejętności:

a) związane z zawodem:

broń palna + 8 (częste ćwiczenia na strzelnicy, jest zapisany do klubu myśliwskiego), jazda samochodem + 6, procedura dochodzenia + 5, przeszukiwanie baz danych + 4, psychologia + 5

b) pozostałe:

sztuki walki + 8 (kursy policyjne i osobiste hobby, którym zajmuje się od wielu lat), komputery + 5, pierwsza pomoc + 4, skradanie się + 3

Wyposażenie:

- portfel (karta kredytowa: 1300 funtów, przydatne adresy)
- telefon komórkowy z opcją robienia zdjęć (zabawka ale przydaje się również podczas śledztwa)
- Beretta 9mm + 5
- 3 magazynki w kaburach (po 15 naboí)
- legitymacja służbowa i odznaka
- kluczyki do służbowego Audi 80
- kamizelka kuloodporna