

TECHNIKI WALKI

Vidgar miał wrażenie, że potężne ciosy niedźwiedziolaka wkrótce zdruzgocą zarówno jego tarczę jak i obolale ramię. Jego zasłona okazywała się skuteczna, każdy cios jednak niósł w sobie taką siłę, iż sparowanie kolejnego kosztowało młodego wojownika coraz więcej... Nagle jednak stwór ryknął i szarpnął łbem, klapiąc paszczą, gdy dosięgły go kły Tańczącego po Czarnej Spirali, który skoczył mu na grzbiet. Malutkie oczka monstrualnego niedźwiedzia były czerwone z wściekłości. Próbował dosięgnąć wiszącego mu na karku Wylkołka, ale jedynie zaczął o swoje ciało jednym z haków, zwisających na łańcuchu u jego pyska. Ostrze wbiło się głęboko rozcinając skórę i mięśnie i niedźwiedź szarpnął się, próbując odzyskać swobodę ruchów. Vidgar nie mógł przegapić takiej okazji. Błyskawicznie opuścił tarczę i wbił sztych miecza prosto w krtań potwora. Niedźwiedź zagulgotał, dławiąc się własną krwią i padł na śnieg, przyjmując po chwili postać ludzką...

Wydaje się, iż gra zbrojnym jest jedną z najprostszych rzeczy pod słońcem. Wystarczy jedynie zadbać o współczynniki fizyczne, broń i pancerz dla naszej postaci i... Można być całkiem efektywnym członkiem każdej drużyny. Jednakże ci z graczy, którzy potrzebują czegoś więcej mogą czasami odnosić wrażenie, iż granie Wojownikiem nie spełnia ich wymagań. Często bowiem chcieliby nadać swemu bohaterowi jakiś rys charakterystyczny – nie być jedynie kolejnym najemnikiem, czy rycerzem, jakich są tysiące. Czy jednak istotnie, postaci bojowe są tak podobne do siebie?

Tworzenie bohatera w systemie DrecarE jest procesem rozbudowanym, nastawionym przede wszystkim na osobiste potrzeby gracza. Dlatego też, oprócz cech charakterystycznych dla wybranej Klasy Zawodowej, czy Roli, którą postać pełni, jest wiele opcji, które można wybrać indywidualnie. Możliwości te określają indywidualne zdolności i talenty postaci, jej sposób działania i archetyp. Dlatego też nawet bohaterowie należący do tej samej rasy i pełniący identyczne role mogą się znacznie od siebie różnić.

W przypadku Adeptów kwestię te określa ich biegłość w Mistrzostwach Żywiołów. Mag Energii władający mocą Ognia i Ziemi będzie się znakomicie sprawdzał w walce, podczas gdy jego kolega po fachu, specjalizujący się w energiach Wiatru i Ducha może być znakomitym szpiegiem. Technicy czy Towarzysze posiadają szeroki wybór umiejętności, które pomagają określić indywidualne zdolności postaci. Z łatwością można wyobrazić sobie, iż złodziej specjalizujący się w wykradaniu skarbów z pradawnych ruin, będzie miał inne zdolności niż kieszonkowiec pracujący w porcie. W przypadku wojowników sprawa może pozornie wydać się trudniejsza. Nie posiadają oni rozbudowanych zdolności magicznych, ani szerokiego zestawu umiejętności. Ich talenty skupiają się na byciu skutecznym w walce. Ta prosta zdawałoby się sprawa wcale jednak nie okazuje się tak prosta. DrecarE bowiem oferuje graczowi całą gamę zdolności bojowych, które pozwalają na dopasowanie postaci do wizji gracza. Tak więc wybór broni i sposobu walki jest często tym, co stanowi specyficzną cechę bohatera zajmującego się wojaczką. Opisuje także jego możliwości na polu walki.

Broń

Tworząc postać wojownika przede wszystkim powinniśmy się zastanowić: jakiej broni będzie używał nasz bohater? Jej wybór jest kluczowy i już na wstępie określa, w jaki sposób postać będzie działała. Czy będzie opierała się na wytrzymałości i sile, czy raczej ufała w swą zręczność i szybkość reakcji? Właściwy dobór oręża pozwala wyeksponować cechy danej rasy, które mogą być przydatne w walce. Czasami umożliwia również częściowe zamaskowanie wad postaci, dając jej do ręki skuteczne i śmiertelne narzędzie.

Poniżej przedstawię krótko opis różnych rodzajów broni białej, wraz z ich wadami i zaletami, na które warto zwrócić uwagę.

Broń Krótka

Ten typ broni jest najmniej popularny wśród postaci wojowników. Stanowią go niewielkie noże i wąskie sztylety, toporki, gladius etc. Główną przyczyną ich niepopularności, jest mała ilość obrażeń, którą zapewniają. Kolejną jej wadą jest niewielka efektywność w przypadku parowania. Większość broni krótkich okazuje się przerażająco nieskuteczna, jeśli idzie o odbijanie potężnych ciosów. Niewiele osób pamięta jednak o tym, iż broń krótka umożliwia błyskawiczne działanie, zwiększając inicjatywę bohatera. A co za tym idzie, często pozwala zaatakować szybciej, niż zrobi to przeciwnik. Z racji na swoje niewielkie rozmiary łatwo ją również ukryć pod płaszczem czy kurtą. Zalety te czynią z niej doskonały oręż dla wszelkiej maści łotrzyków: złodziei, zabójców czy szpiegów. Także postaci nie zbyt wyszkolone w walce: Adeptci, damy czy kupcy mogą je docenić. Dla tych bohaterów możliwość zaatakowania, zanim sami zostaną zaatakowani, może być sprawą życia i śmierci.

Nie muszę chyba dodawać, iż broń krótka pokryta trucizną lub nasączona zgubną magią może okazać się niezwykle efektywna w każdej sytuacji, w której kluczowa będzie szybkość działania.

Wady: małe obrażenia, niska efektywność parowania;

Zalety: szybki atak, można ją łatwo ukryć, użycie wymaga jednej ręki.

Broń Długa

Większość broni używanej przez wojowników stanowi broń długa. A więc długi sztylet, miecz, czy topór. Broń ta ma szlachetne rozmiary i zwykle jest orężem przystosowanym do fechtunku. Co oznacza, iż posiada stosunkowo niewielką wagę (w stosunku do rozmiaru) i jest doskonale wyważona. Cechy te pozwalają posługiwać się szybko i skutecznie. Przy czym walka za pomocą takiego oręża nie wymaga obu rąk. Pozostawia to wiele możliwości w rodzaju wykorzystania tarczy, czy drugiej broni. Oręż taki preferują też postaci Adeptów czy Techników wykorzystujące drugą dłoń do rzucania czarów lub ciskania mikstur alchemicznych.

Obrażenia zadawane przez broń tego rodzaju są całkiem przyzwoite. Efektywność parowania ataków przeciwnika także jest zadowalająca – choć w starciu z bronią dwuręczną, może się okazać zbyt mała.

Wady: brak;

Zalety: przyzwoite obrażenia, druga dłoń wolna.

Broń Półtoraręczna

Stanowi pewnego rodzaju kompromis pomiędzy bronią długą a dwuręczną. Stanowią ją bastardy, półtoraroczne topory, potężne scimitary a nawet cepy bojowe. Oręż tego rodzaju zwykle wymaga obu rąk, choć pozwala także na chwilowe użycie jednej – dając możliwość sięgnięcia po miksturę czy rzucenia prostego zaklęcia. Uniemożliwia jednak jednoczesne dzierżenie drugiej broni lub tarczy, a także rzucanie bardziej złożonych czarów. W walce

zapewnia zwiększoną ilość obrażeń i efektywność parowania. Zmniejsza jednakże szybkość działania wojownika. Pozostaje efektywna na małej przestrzeni, zachowując zdolność zadawania pchnięć. Jest to broń rzadko wybierana przez osoby, nie trudniące się wojaczką – bowiem wykorzystanie jej wymaga nie tylko szkolenia, ale i dużej siły. Co więcej oręż tej wielkości rzuca się w oczy i sam niejako informuje o profesji użytkownika.

Wady: zmniejsza szybkość działania, brak możliwości użycia tarczy czy drugiej broni;

Zalety: zwiększone obrażenia, poprawiona efektywność parowania, możliwość ograniczonego użycia drugiej ręki;

Broń Dwuręczna

Potężny i ciężki oręż, wymagający użycia obu rąk i zaprojektowany przede wszystkim do walki z opancerzonym przeciwnikiem. Broń tego rodzaju nie tyle tnie, co miażdży, co czyni ją niezwykle skuteczną w starciu. Jej ciężar i wielkość znacznie spowalnia jednak szybkość ataku i sprawia, że walka w małej, zamkniętej przestrzeni, w której nie można wziąć porządnego zamachu, jest niewykonalna. Broń taka wymaga sporej siły, rzuca się także w oczy. Dlatego niezwykle rzadko używają jej postaci nie będące Wojownikami. Co więcej walczy się nią wykorzystując obie ręce, co uniemożliwia rzucanie czarów, korzystanie z trzymanyh w dłoni przedmiotów (np. eliksirów) czy dzierżenie tarczy.

Wady: zmniejszona szybkość ataku, konieczność użycia dwóch rąk, brak możliwości działania na ograniczonej przestrzeni;

Zalety: ogromne obrażenia, trudno ją sparować, zdolność miażdżenia zbroi;

Broń Drzewcowa

Broń drzewcowa jest znakomitą opcją dla wielu początkujących zbrojnych. Jej wykorzystanie nie wymaga rozwiniętych umiejętności, a waga nie obniża szybkości ataku. Co więcej pozwala na dzierżenie oręża jedną ręką, przy jednoczesnym wykorzystaniu tarczy lub wspomaganie się prostymi zakłęciami. Możliwość wykonania pchnięcia czyni z niej efektywny oręż nawet w zamkniętej przestrzeni – jeśli tylko wojownik ma odpowiednio dużo miejsca przed sobą. Zwiększony zasięg pozwala objąć kontrolą większą przestrzeń, nie wystawiając się na ataki wroga. Wydawałoby się, iż jedyną wadą tego rodzaju oręża jest duży rozmiar, który uniemożliwia ukrycie go, a także swobodne wykorzystanie w bardzo ciasnej przestrzeni, oraz fakt, iż parowanie może być problematyczne. Wykorzystując bowiem broń drzewcową do obrony, walczący paruje cios drzewcem, co w przypadku potężnego ataku prowadzić może do zniszczenia oręża.

Wady: duży rozmiar, parowanie drzewcem, który może ulec zniszczeniu;

Zalety: zwiększony zasięg w walce, większa efektywność parowania, możliwość użycia drugiej ręki, niewielka cena;

Style Walki

Kiedy już wiemy jaką broń zechce preferować nasz bohater, czas ustalić, w jaki sposób będzie z niej korzystał. Dany rodzaj oręża może być wykorzystany na kilka różnych sposobów, zależnie od wizji gracza, tworzącego daną postać. Poniżej opisano krótko możliwe style walki, wraz z ich wadami, zaletami, a także cechami, jakie powinien posiadać bohater, który chce się nimi posłużyć.

Walka Jedną Bronią

Choć może wydawać się atrakcyjna dla Adepta czy Technika, pozwalając im na wykorzystanie drugiej dłoni – Wojownicy rzadko uważają ją za skuteczną. Po cóż bowiem pozostawiać drugą rękę wolną? W walce jest to marnotrawstwo, na które rzadko kto może sobie pozwolić. Mimo to, wciąż warto rozważyć zalety tego stylu.

Przed wszystkim należy do nich duża swoboda, co pozwala na zadawanie szybkich ciosów, czerpiąc pełną korzyść z użycia broni krótkiej. Dlatego też jest to technika preferowana przez różnego rodzaju opryszków, lub zabójców, czerpiących swą przewagę z możliwości zaskoczenia wroga. Również Adepci mogą preferować ten styl, pozwalający im rzucać zaklęcia w walce. Jednoręczna broń drzewcowa (np. krótka włócznia czy lekka dzida) może być także bardzo efektywna przy tej technice, pozwala bowiem osiągnąć przeciwnika z daleka, samemu nie będąc wystawionym na jego ciosy.

Minusem przyjęcia tej taktyki, jest zmniejszone bezpieczeństwo walczącego, który nie ma innej możliwości uniknięcia ataków, poza parowaniem – a to z kolei obniża jego skuteczność ofensywną. Wydaje się więc, że dla postaci zbrojnego nie jest to najlepsze rozwiązanie.

Wady: zmniejszone bezpieczeństwo, mniejsza skuteczność;

Zalety: druga ręka wolna, szybkość ataku nie jest obniżona.

Zalecenia: postać lekkozbrojna o dużej inicjatywie, lub przeciwnie w potężnej zbroi, która zatrzyma ataki. Także bohaterowie rzucający czary lub potrzebująca drugiej dłoni do innych rodzajów działania. Najefektywniejsza będzie w przypadku postaci na wysokim poziomie, posiadającą wysokie P.O. i dzielącej P.A. na wielokrotne ataki.

Szczególne Manewry Specjalne: Niski Cios

Walka Bronią i Tarczą

Jedna z najpopularniejszych technik walki, zapewniająca duże bezpieczeństwo i zwiększająca możliwości przeżycia. Jej zdecydowaną wadą jest spowolniona szybkość działania, tarcza bowiem zwykle waży naprawdę sporo. Używający jej bohater nie posiada także żadnego PO, bowiem nie tyle unika ciosów, co stara się skutecznie je odbijać. Wykorzystanie dwóch rąk uniemożliwia także rzucanie czarów w walce. Choć w przypadku Wojowników, nie jest to szczególnym minusem.

Styl ten wybierają często postacie początkujące, gdyż zapewnia im on dużą szansę przetrwania. Tarcza umożliwia dodatkowe parowanie, co czasem bywa wręcz nieocenioną zaletą. Zwłaszcza w przypadku walki „jeden na jeden”. W starciu z wieloma przeciwnikami pełna obrona zapewnia parowanie tarczą i bronią, co pozwala znacznie spowolnić wroga. Rozwinięcie biegłości: Tarcza umożliwia ponadto parowanie wielokrotne. Jeśli doda się do tego naprawdę potężną zbroję, to postać wybierająca ten styl, jest w stanie wytrzymać szarżę wściekłego orka! Dodatkowo wykorzystanie wraz z nią broni drzewcowej umożliwia atakowanie na zwiększony dystans – co także zwiększa bezpieczeństwo walczącego.

Wady: brak P.O., zmniejszona szybkość ataku;

Zalety: dodatkowe parowanie, ciężka zbroja ma tu same zalety.

Zalecenia: początkujące postacie wojownika, zbroja ciężka lub przynajmniej średnia. Postać powinna posiadać wysoką S.F. i Odp.

Szczególne Manewry Specjalne: Atak Tarczą

Walka Dwoma Broniami

Ten styl bojowy opiera się przede wszystkim na szybkości ataku. Wymaga także doskonale rozwiniętych umiejętności władania bronią. Dlatego nie jest polecany postaciom początkującym. Kary do P.A., jakie pociąga za sobą walka dwoma rodzajami oręża mogą okazać się znaczne dla postaci na poziomach: 0 czy I, sprawiając, że staną się one nieskuteczne w walce, nie trafiając w cel. Jednakże na wyższych poziomach taktyka ta zaczyna mieć wiele zalet.

Umożliwiając dodatkowy atak lub parowanie (zależnie od potrzeb), zwiększa efektywność w starciu. Nie pozwala co prawda na wykorzystanie broni dwuręcznych i półtoraręcznych, pozostawiając do wyboru zwykle oręż krótki lub długi. Jednakże korzystanie z dwóch rodzajów broni może być silnym atutem, gdy są one magicznymi artefaktami. Jest to więc doskonałą opcją dla postaci specjalizujących się w fechtunku, których umiejętności w tej dziedzinie pozwalają na skuteczne działanie, pomimo kar do trafienia.

Wady: brak możliwości użycia potężnej broni, zmniejszona efektywność trafienia, wymaga obu rąk;

Zalety: dodatkowy atak, jednoczesne wykorzystanie dwóch broni.

Zalecenia: zaawansowane postacie Wojownika i Towarzysza. Bohaterowie z wysokim P.O i P.A., Najlepiej w zbroi lekkiej lub średniej.

Szczególne Manewry Specjalne: Podwójne Uderzenie.

Walka Bronią Dwuręczną

Technika ta jest z pewnością jedną z najbardziej destruktywnych. Bohater, który wybiera ten styl jest zdolny zadać przeciwnikowi ogromne obrażenia. Jego ciosy są też na tyle potężne, iż mogą zmiażdżyć tarczę czy pancerz wroga, obniżając jego zdolności defensywne. Z łatwością przebijają się także przez słabsze rodzaje zasłony, co czyni szczególnie trudnym sparowanie ich.

Wadą w tym stylu walki jest to, iż broń dwuręczna wymaga wykonania szerokiego zamachu. Ciężko więc walczy się nią w gęstym lesie czy w wąskim, podziemnym korytarzu. Właściwie można przyjąć, iż często jest to wręcz niemożliwe. Co więcej, bohater nie posiada innej możliwości uniknięcia obrażeń niż parowanie, co obniża jego ofensywę.

Wady: zmniejszona szybkość ataku, zajęte obie ręce, nie do przeprowadzenia na małej przestrzeni;

Zalety: miażdżenie zbroi, ogromne obrażenia, efektywne ciosy, które trudno sparować.

Zalecenia: Postać w zbroi ciężkiej lub średniej, posiadająca dużo S.F. i Odp. Dobrze, jeśli wysoka P.A. pozwala jej na wielokrotne ataki.

Szczególne Manewry Specjalne: Młyniec

Żywię nadzieję, iż ten krótki przegląd broni i stylów walki pomoże każdemu, kto pragnąłby wcielić się w postać zbrojnego. Jak widać możliwości pojawia się wiele, co pozwala na stworzenie bohatera, który posiadał będzie swój indywidualny styl działania. Zdaję sobie oczywiście sprawę, iż mechanika to nie wszystko. O charakterze postaci decydują bowiem nie tylko jej cechy, ale i duch, którym decydujemy się ją obdarzyć. Uważam jednak, iż miło jest gdy sama mechanika pozwala na większe zróżnicowanie. I tej tematyce właśnie pragnęłam poświęcić niniejszy artykuł. Mam nadzieję, iż okaże się pomocny dla wszystkich fanów świata DrecarE.