

# WALKA DYSTANSOWA

Z walką dystansową mamy do czynienia w sytuacji, gdy napastnik używa broni, rażącej na odległość. Innymi słowy, jest to walka przy wykorzystaniu biegłości: miotane krótkie, miotane długie, kusze, łuki lub broń palna.

## *Atak okazyjny*

Każde użycie broni dystansowej, za wyjątkiem technologicznej daje okazję przeciwnikowi przebywającemu w odległości 3 m. do ataku okazyjnego. Te same zasady stosuje się do przeładowywania kuszy.

## *Ataki na rundę:*

Podobnie, jak ma to miejsce w ataku kontaktowym, ilość ataków na rundę określa wysokość PA. W przypadku broni nie wymagającej przeładowania po każdym strzale, a więc broni miotanych, łuków i zaawansowanej broni palnej, określa się ją w sposób standardowy.

Jeśli jednak broń wymaga przeładowywania (np. kusza), zabiera ono 50 punktów z wartości PA. W przypadku, gdy strzelec posiada mniej PA niż 100, musi spędzić całą rundę na przeładowywaniu. Jeśli wartość jego PA jest większa niż 100, może wykonać atak w tej samej rundzie, ze wspomnianą karą.

Jeśli broń ładuje się za pomocą windy lub magazynka (niektóre kusze i broń technologiczna), zabiera to jedną rundę.

## *Strzał z Bliska:*

Jeśli PA bohatera przekracza 100 i ma on w rękach broń strzelecką lub technologiczną, może zdecydować się na tego rodzaju działanie. Mówimy o nim wtedy, gdy odległość od strzelca do celu wynosi 3 m. lub mniej. Atakujący otrzymuje wtedy premię +20 do PA.

Należy jednak zauważyć, że jest to ryzykowne rozwiązanie, bowiem w większości przypadków prowokuje ono atak okazyjny ze strony przeciwnika, a co więcej PO strzelca spada w tej rundzie do 0, z uwagi na to, iż musi przez chwilę stać nieruchomo. Akcji tego rodzaju nie da się wykonać za pomocą broni miotanej.

## *Rodzaje broni:*

Dystansowe bronie dzielą się na sześć kategorii:

- **Miotane Krótkie:** noże, strzałki, toporki i inne małe przedmioty, którymi można cisnąć we wroga.
- **Miotane Długie:** włócznie, harpuny, pilum i inne bronie drzewcowe, służące do rzucania.
- **Łuki:** Łuki różnego typu.
- **Kusze:** Najróżniejsze kusze.
- **Broń Palna:** szeroka gama broni palnej od samopału po karabin maszynowy;
- **Broń Energetyczna:** niezwykle zaawansowana broń technologiczna: laserowa, plazmowa etc.

## Zasięg

Poniższe ustalenia dotyczą zasięgu efektywnego broni, a więc takiego, w którym zadaje ona całość swych obrażeń. Jest on, oczywiście, zależny od jej rodzaju. Szczegółowy opis tego zagadnienia znaleźć można w tym rozdziale.

### Broń Miotana:

Zasięg broni miotanej ustala wartość S.F. bohatera. W większości przypadków jest on zgodny z poniższą tabelą:

Rodzaj broni	Przykład	Zasięg
Miotana krótka, zwyczajna	Nóż, tomahawk	$\frac{1}{2} \times S.F.$
Miotana krótka, kosząca	Czakram, bumerang	$1 \times S.F.$
Miotana długa	Włócznia, oszczep	$\frac{1}{4} \times S.F.$

Jeśli przeciwnik znajduje się w zasięgu, otrzymuje pełną pulę obrażeń od broni:  
Kości Obrażeń + Mod. Obr. napastnika.

Należy pamiętać, iż broń miotana krótka nie przebija zbroi średnich, zaś broń miotana długa jest bezużyteczna przeciwko zbroi ciężkiej, chyba, że posiada cechę: Wzmocnione Przebijanie.

### Broń strzelecka:

W przypadku łuków i kuszy zasięg broni określa jej Siła. Jest ona podana w spisie broni, tu prezentujemy jedynie orientacyjną tabelkę, zawierającą kilka poręcznych przykładów:

Rodzaj broni	Zasięg
Łuk prosty	$S \times 15 \text{ m.}$
Łuk elfi	$S \times 30 \text{ m.}$
Łuk refleksyjny	$S \times 25 \text{ m.}$
Kusza	$S \times 15 \text{ m.}$
Kusza kieszonkowa	$S \times 5 \text{ m.}$
Dmuchawka	$S \times 10 \text{ m.}$
Dmuchawka felide	$S \times 5 \text{ m.}$
Proca	$S \times 15 \text{ m.}$

Broń strzelecka traci 1 punkt swej Siły co ilość metrów, równą mnożnikowi, określającemu jej zasięg. Oznacza to, że łuk prosty mający  $S = 4$  zadaje obrażenia:  $K8 + 4$  w zasięgu 15 metrów,  $K8 + 3$  w zasięgu 30 m,  $K8 + 2$  w zasięgu 45 m, etc. Aż do 60 m., która to liczba wyznacza granicę zasięgu efektywnego.

Siła broni ustala zdolność przebicia pancerza przeciwnika. Jedynie broń o sile 4 lub wyższej zdolna jest do przebicia zbroi średniej. Podobnie broń o sile 5 lub wyższej przebija zbroję ciężką. Nie stosuje się tutaj kar wynikających z zasięgu.

### **Broń techniczna**

Broń palna i energetyczna ma ustalony zasięg, właściwy dla swojego typu, który jest przedstawiony w tabeli opisującej jej specyfikację. Nie traci ona wartości siły, jeśli tylko cel znajduje się w zasięgu efektywnym. Przebija także każdy rodzaj pancerza.

Broń technologiczna pozwala oddać tyle ataków w rundzie, ile wynosi jej szybkostrzelność. Bohater chcąc oddać więcej niż jeden strzał, musi podzielić swoją P.A. na ilość odpowiednią ilości działań.

Przeładowanie broni technologicznej zajmuje zawsze przynajmniej rundę.

### **Poza zasięgiem:**

Jeśli cel znajduje się poza zasięgiem efektywnym, strzelec może próbować dosięgnąć go pod warunkiem, że widzi go wyraźnie i nie jest on dalej niż 20 m. Jest atak specjalny więc PA strzelca musi wynosić więcej niż 100. Wykonanie takiego ataku możliwe jest tylko przy pomocy broni strzeleckiej i palnej (nie zaś w przypadku broni miotanej lub energetycznej).

Atak taki otrzymuje karę -30 do PA, niemożliwe także jest przycelowanie w jego trakcie (chyba, że ktoś posiada zaletę Elfi Wzrok).

Jeśli wykonany jest przy pomocy broni strzeleckiej, zadaje ilość obrażeń równe samej kości broni (najczęściej K8) i nie przebija żadnej zbroi metalowej.

Wykonany przy pomocy broni technicznej, zadaje także jedynie obrażenia od kości broni. Przebija jednak zbroje metalowe, choć ich wartość (jak i wartość każdej innej zbroi) liczona jest podwójnie.

### Oslona:

Dobrym sposobem unikania obrażeń jest ukrycie się za osłoną. Może być nią każdy obiekt fizyczny, wystarczająco duży, aby bohater mógł schować za nim przynajmniej połowę swego ciała (np. kamień, drzewo, mur, krzaki). Oslona wykorzystywana jest zwykle w walce na dystans. Zapewnia premię do PO, oraz możliwość łatwiejszego uniku broni strzeleckiej i zaklęć.

Oslona	Premia PO	Premia do uniku
Połowa ciała	+10	+10
2/3 ciała	+20	+20
Widoczna tylko głowa	+30	+30
Całkowita oslona	+50	Nie można unikać nie widząc napastnika

Należy pamiętać, iż pawęż stanowi osłonę 2/3 ciała, jeśli zostanie użyty aby ukryć się za nim.

Jedynie ukrycie się za osłoną może pozwolić uniknąć całości obrażeń od ataków zaklęciami obszarowymi (np. Eksplozja i Fala).