

ZASADY WALKI

W rozdziale tym znaleźć można opis zasad walki i jej mechaniki. Powinny być one stosowane w przypadku każdej potyczki w świecie DrecarE, choć MG powinien pamiętać o tym, aby w razie potrzeby (dla dobra opowieści lub zwiększenia realizmu), nieco je zmodyfikować.

DZIAŁANIA W WALCE

Każdy gracz może wykonać w rundzie walki jedno działanie. Należy je zadeklarować na początku rundy. Może to być:

- Atak;
- Unikanie obrażeń;
- Rzucenie zaklęcia;
- Ruch;

Inicjatywa

Należy ustalić Inicjatywę Bohaterów. Wartość tą określa się odczytując Zw. postaci, oraz dodając do niej odpowiednie modyfikatory:

Warunek Działania	Modyfikator Inicjatywy
Zdolność specjalna: Szybki Refleks	+10
Bez broni lub broń krótka	+10
Przygotowana broń miotana, krótka	+10
Broń dystansowa, gotowa do strzału	+30
Zbroja średnia	-10
Zbroja ciężka	-20
Broń półtoraręczna	-10
Broń dwuręczna	-20
Tarcza drewniana lub metalowa	-10
Pawęż	-20
Postać zaskoczona	-30
Rzucanie zaklęcia	Różnie

Postacie działają w kolejności od największej do najmniejszej Inicjatywy. Jeśli obie wartości są równe, uważa się iż gracze działają jednocześnie. Gracz ma także prawo do zdecydowania, iż zamiast działać w swojej inicjatywie, czeka na ruch przeciwnika. W takim wypadku będzie działał dopiero na końcu rundy, po tym jak wszystkie inne postacie wykonają swoje akcje.

DZIAŁANIA W RUNDZIE

Każdy gracz deklaruje działania na początku każdej rundy. Zmiana działania jest możliwa, ale oznacza wtedy, iż gracz wykona swoją akcję na końcu rundy, wraz z karnym modyfikatorem -10.

Atakowanie

Gracz może zdecydować się na atak. Atak może przyjąć formę ataku fizycznego: wręcz lub strzeleckiego, lub ataku zakłębieniem. Poniżej przedstawiono równe formy ataku wraz z ich zasadami.

Atakując w walce bohater może przemieścić się maksymalnie o 3 metry.

Atak fizyczny

O ataku fizycznym mówimy wtedy, gdy bohater wykonuje akcję przeciwko innej postaci, korzystając ze swojej Premii Ataku (PA) opartej na danej biegłości. Biegłości ustalają jego zdolność posługiwania się różnymi rodzajami broni. Procentową szansę udanego ataku, ustala się następująco:

1. Gracz wybiera PA biegłości, której użyje w walce (*np. miecze PA: 100*).
2. Od wartości biegłości odejmuje się Premię Obrony (PO) celu (*np. goblin ma PO 40*)

$$100 - 40 = 60$$

3. *Gracz ma więc 60% na trafienie goblina mieczem. Następnie rzuca kością K100, by określić swoje trafienie. Jeśli wynik na K100 był niższy niż 60, trafienie dosięgło celu i można przystąpić do ustalania obrażeń, które odniósł goblin.*
4. Należy ustalić obrażenia odniesione przez przeciwnika. Zależne są one od rodzaju ataku.

Atak Wręcz

Atak wręcz następuje wtedy, gdy postać używa PA opartej na jakiegokolwiek biegłości kontaktowej. Jej przeciwnik musi znajdować się maksymalnie 3 m od niej.

Obrażenia zadawane w tego rodzaju ataku wynoszą:

Premia Obrażeń bohatera + Obrażenia Broni – Wartość Panczerza przeciwnika.

W przedstawianym przykładzie będzie to więc:

3 (Premia Obrażeń atakującego) + K8 (obrażenia z miecza jednoręcznego, długiego np. 4) – 1 (skórzana zbroja goblina) = 6.

W ten sposób goblin otrzymuje 6 obrażeń!

Atak Dystansowy

Atak na dystans następuje wtedy, gdy postać używa PA opartej na jakiegokolwiek biegłości dystansowej. Jej przeciwnik musi znajdować się w zasięgu tej broni.

Obrażenia zadawane w tego rodzaju ataku wynoszą:

Siła broni dystansowej + Obrażenia Broni – Wartość Panczerza przeciwnika.

Gdyby do goblina strzelano z łuku, wyglądałoby to więc następująco:

2 (siła myśliwskiego łuku cisowego) + $K8$ (obrażenia od strzały, np. 4) – 1 (skórzana zbroja goblina) = 5.

W ten sposób goblin otrzymuje 5 obrażeń!

Jeżeli przeciwnik znajduje się w zasięgu maksymalnym, odnosi tylko połowę obrażeń z broni dystansowej.

Cios Krytyczny

Jeżeli atakujący wyrzuci na $K100$ wartość procentową pokrywającą się z jego szansą zadania ciosu krytycznego, mówimy o tym, iż zadał właśnie Cios Krytyczny. Oznacza to, iż automatycznie trafia on przeciwnika w lokację o najmniejszej wartości Pancerza i zadaje mu maksymalną ilość obrażeń.

W podanym przykładzie wyglądałoby to tak:

3 (Premia Obrażeń atakującego) + 8 (maksymalne obrażenia z miecza jednoręcznego,) – 0 (goblin nie miał hełmu na głowie) = 11 .

Panie i panowie, goblin jest martwy!

Jeżeli przeciwnik ma taką samą wartość obrony na całym ciele (np. nosi pełną zbroję płytową), cios krytyczny trafia w szczelinę pancerza – oznacza to, iż jego wartość należy obniżyć o 1.

Jeżeli przeciwnik ma na sobie aurę ochronną, jej wartość także spada o 1.

Ciosów Krytycznych wymaga ponadto od ofiary zdania testu Odp. jeśli test się nie powiedzie, otrzymuje ona jedną poważną ranę. Ciosu Krytycznego nie można unikać ani parować – zawsze dosięga on przeciwnika.

Atak Zaklęciem

Bohater może także zaatakować przeciwnika za pomocą zaklęcia. Aby to uczynić musi widzieć przeciwnika. Wymaga to także wydania punktów Energii, równych kosztowi zaklęcia. Należy pamiętać, iż BG nie może wydać w rundzie więcej punktów Energii, niż wynosi jego Poziom Mocy. Tak więc zaklęcia, których koszt przekracza P.M. postaci mogą zająć jej kilka rund.

Jedynie ataki dotykowe za pomocą zaklęć wymagają rzutu na trafienie (biegłość: bez broni), który wykonywany jest w tej samej rundzie (traktowany jest jako element zaklęcia). W dystansowym ataku zaklęciem (np. Pocisk, Koszmar) nie stosuje się rzutu na trafienie. Taki atak zawsze trafia cel, zgodnie z życzeniem Adepta. Zadaje również zawsze właściwą mu liczbę obrażeń (kość obrażeń + P.Mi. rzucającego). Z uwagi na to, iż czary ofensywne bazują często na energii elementarnej, MG i gracz powinien zawsze zapoznać się z opisem typu zadawanych obrażeń, aby wiedzieć jaki rodzaj pancerza (jeśli w ogóle jakiś), broni przed danym zaklęciem.

Atak Zaklęciem nie zadaje obrażeń Krytycznych. Aby dowiedzieć się jaki ma wpływ na inicjatywę przeczytaj dział dotyczący rzucania zaklęć.

Atak Okazyjny

Jeśli w promieniu 3 m. od bohatera, przeciwnik wykonuje następujące akcje:

- Przebiega lub wstaje;
- Rzuca czar;
- Ładuje kuszę lub broń palną;
- Wykonuje jakąś czynność niebojową (np. pije eliksir, podnosi broń);

Ma on możliwość wykonania Ataku Okazyjnego. Atak taki wykonuje się poza swoją kolejką, w odpowiedzi na działanie przeciwnika. Korzysta on z połowy PA bohatera i można go wykonać jedynie przygotowaną bronią do walki wręcz. Przeciwnik oczywiście posiada swą pełną PO, nie może jednak unikać, ani parować ataku.

Jeśli bohater nie ma w ręku dobytej broni kontaktowej, traci możliwość ataku okazyjnego (chyba, że użyje biegłości Bez Broni). Ataku tego rodzaju nie można także wykonywać bronią strzelecką ani zaklęciem.

Używanie broni drzewcowej zwiększa zasięg wykonywania możliwego ataku okazyjnego.

Unikanie Obrażeń:

Gracz może także wybrać opcję mniej bojową i próbować unikać obrażeń, które mógłby otrzymać w następnej rundzie. Może to uczynić na dwa sposoby: parując lub unikając.

Unik:

Unik jest akcją ruchową, polegającą na rzuceniu się w bok lub za osłonę w celu uniknięcia obrażeń. Gracz deklaruje go na początku rundy i nie może w tej rundzie wykonywać żadnych innych czynności (np. atakować, rzucać zaklęć etc). Aby przewidzieć, czy unik się powiodł wykonuje się test: Zw. + Unik. Jeśli działanie się udało bohater unika całkowicie ciosu, strzału lub zaklęcia, a co za tym idzie wszystkich obrażeń od danego ataku!

Unik stosować można by uchronić się przed atakiem fizycznym i atakiem zaklęciem. Choć jeśli zaklęcie ma charakter obszarowy (np. Eksplozja, Fala), udany unik chroni jedynie przed połową obrażeń od niego.

W przypadku ataku dystansowego, lub ataku zaklęciem obszarowym, gracz musi mieć w okolicy jakąś osłonę, za którą odskoczy, aby całkowicie uniknąć obrażeń. Musi się ona znajdować w odległości max 3 m. od niego. Jeśli takiej osłony nie ma, może paść jedynie płasko na ziemię, unikając strzału – otrzymuje jednak wtedy modyfikator karny:

Rodzaj ataku dystansowego	Karny modyfikator do uniku
Atak bronią miotaną	-10
Atak bronią strzelecką	-20
Atak bronią palną	-30
Zaklęcie obszarowe	Nie da się całkowicie unikać bez osłony. Unik chroni przed 50% obrażeń.

Unik akrobatyczny:

Unik akrobatyczny można wykonać w walce, aby wyjść z pola rażenia przeciwnika atakującego wręcz. Wymaga on udanego rzutu na Zw. + Akrobatykę. Unik tego typu może wykonać jedynie postać, która w ogóle nie nosi zbroi lub jedynie zbroję lekką.

W walce na dystans unik tego rodzaju pozwala zejść z linii strzału nawet jeśli nie ma osłony w pobliżu. Wykonuje się go jednak z karnym modyfikatorem -10. Postać musi ponadto widzieć strzelca i być przygotowana na unik, aby móc go wykonać.

Parowanie:

Bohater może także uniknąć obrażeń wykonując akcję Parowania. Sparować można jedynie ataki wręcz i zaklęcia (te ostatnie tylko jeśli posiada się tarczę, chroniącą przed danym rodzajem żywiołu).

Parowanie można wykonać za pomocą broni lub tarczy.

Parowanie orężem

W walce wręcz bohater deklaruje chęć Parowania ataków na początku rundy. Jeśli paruje bronią ręczną, przeznaczając część swojej PA na ten manewr. Wskrzęsmy na chwilę naszego goblina, aby podać przykład.:

W walce z goblinem wojownik ma PA 100 w mieczu, przeznaczając 80 PA na atak, a 20 na parowanie.

Jeśli zostanie trafiony przez goblina, może użyć parowania (20%), aby uniknąć obrażeń. Rzuca wtedy K100, wynik równy lub niższy oznacza udane parowanie. Gracz rzuca wtedy kością Obrażeń broni aby ustalić ile obrażeń udało mu się sparować np.:

Bohater został trafiony włócznią przez goblina za 6 obrażeń. Rzucając na parowanie (20%) uzyskuje wyrzut 17 – cios został sparowany! Rzucając kością broni uzyskuje wyrzut 5, wraz z jego Premią Obrażeń 3 wynosi to 8 – oznacza to, iż cios goblina został całkowicie sparowany i nasz heros nie odniósł żadnego uszczerbku na zdrowiu.

Lub:

Bohater został trafiony włócznią przez goblina za 6 obrażeń. Rzucając na parowanie (20%) uzyskuje wyrzut 17 – cios został sparowany! Rzucając kością broni uzyskuje wyrzut 1, wraz z jego Premią Obrażeń 3 wynosi to 4 – oznacza to, iż cios goblina nie został całkowicie sparowany i nasz heros odniósł 2 obrażenia ($6 - 4 = 2$).

Lub wreszcie:

Bohater został trafiony włócznią przez goblina za 6 obrażeń. Rzucając na parowanie (20%) uzyskuje wyrzut 45 – cios nie został sparowany! Nasz heros odnosi pełne obrażenia od ataku goblina.

Rodzaj dzierżonej broni wpływa na test Parowania. Potężniejszy typ oręża trudniej jest sparować, dlatego też każda różnica typu, wypadająca na niekorzyść broniącego się (napastnik atakuje potężniejszą bronią niż posiada postać w defensywie), skutkuje karą -10 do parowania. Kara jest kumulatywna: np. osoba broniąca się bronią jednoręczną, przeciwko broni dwuręcznej otrzymuje karę -30.

Parowanie tarczą

Jeśli bohater posiada tarczę, ma zawsze jedno darmowe parowanie w rundzie, oparte o biegłości: tarcza. Takie parowanie chroni całkowicie przed obrażeniami od danego ciosu – chyba, że będą one większe niż Str. tarczy. Jeśli tak się stanie cios strzaska tarczę, zaś jej użytkownik otrzyma tyle obrażeń, o ile cios przewyższył Str. tarczy. Parując tarczą bohater wychodzi naprzeciw ciosu, dlatego jego PO wynosi w tym momencie 0.

Należy pamiętać, iż pewne rodzaje broni mogą być trudniejsze do sparowania, zgodnie z poniższą tabelką. Przy czym zasada ta dotyczy zarówno parowania orężem jak i tarczą.

Typ broni	Kara do parowania
Krótką	Bez kar
Jednoręczną	Bez kar
Długą	-10
Półtoraręczną	-20
Dwuręczną	-30
Drzewcową	-30

Parować można także zaklęcia o naturze elementarnej, jeśli bohater posiada tarczę magiczną, która może go ochronić przed danym rodzajem ataku. W przypadku zaklęć obszarowych (Eksplozja, Fala), parowanie chroni jedynie przed połową obrażeń, chyba, że bohater posiada pawęż (który jako jedyny może go obronić przed wszystkimi obrażeniami).

Parowanie w Bójce

Bohater może wykorzystać swoje PA w bójce do parowania ciosów zadawanych w walce bez broni. Ewentualnie Mistrz Gry może pozwolić na wykorzystanie tej biegłości przy parowaniu ciosów, w przypadku gdy przeciwnik posługuje się niektórymi rodzajami broni prostej: np. bronią obuchową improwizowaną, lub kijem. Broniący się otrzymuje wtedy karę -10 do parowania. Za pomocą bójki nie można jednak parować broni ostrej. Postać, która próbuje to zrobić otrzymuje automatyczne obrażenia w tą część ciała, którą próbowała sparować cios.

Finta

Jeśli bohater zostawił sobie część PA na Parowanie, ale przeciwnikowi nie udało się go trafić, może wykonać fintę na końcu rundy. Jest to pojedynczy atak o wartości PA równej wartości Parowania -10. Fintę wykonać można jedynie bronią jednoręczną, przystosowaną do szermierki (np. mieczem, rapierem, ale nie toporem dwuręcznym).

Rzucenie Zaklęcia:

Gracz może w swojej rundzie zaprzagnąć rzucić zaklęcie inne niż bojowe (np. Uzdrawianie, Owładnięcie). Musi wtedy wydać odpowiednią ilość punktów Energii.

Gracz nie może wydać w rundzie więcej punktów Energii, niż wynosi jego Poziom Mocy. Tak więc zaklęcia, których koszt przekracza P.M. gracza mogą zająć mu kilka rund.

Aktywowanie zaklęć z przedmiotów jest akcją darmową i zajmuje jedynie chwilę koncentracji. Jedynie w wypadku, w którym zaklęcie w przedmiocie wymaga wydania własnej Energii (tak, jakby rzucało się dany czar), jego aktywowanie jest akcją trwającą tyle, ile trwałoby rzucenie analogicznego czaru.

Każde zaklęcie (bojowe czy użytkowe) wpływa na inicjatywę bohatera. W końcu potężne czary rzuca się dłużej niż te najprostsze. Także czary Czarostwa rzuca się nieco dłużej, gdyż nie są one często przystosowane do rzucania w trakcie walki.

Rodzaj Zaklęcia	Kara do Inicjatywy
Czarostwo I	-10
Czarostwo II	-20
Czarostwo III	-30
Magia: Wtajemniczenie I	-0
Magia: Wtajemniczenie II	-10
Magia: Wtajemniczenie III	-20
Magia: Wtajemniczenie IV	-30
Magia: Wtajemniczenie V	-40

Rzucenie zaklęcia w odległości 3 m od przeciwnika uzbrojonego w broń kontaktową daje mu szansę do ataku okazyjnego, który wykonuje się z połową zwykłej PA. Należy zaznaczyć także, iż przeciwnik posiadający broń drzewcową, ma zwiększony zasięg reakcji.

Zwykle, rzucanie czarów nie wymaga testu S.W. Dzieje się tak jednakże sporadycznie w kilku przypadkach. Poniżej wymienione zostały te wyjątkowe sytuacje. Czarujący musi zdać test S.W. rzucając zaklęcie, gdy:

- jest ciężko ranny (i nie posiada odporności na ból);
- otrzymał obrażenia w czasie rzucania czaru;
- rzuca zaklęcie oparte na Mistrzostwach wyższych niż 10;

Jeśli test S.W. się nie powiedzie, czar uważa się za nieudany – choć Energia nie zostanie utracona. Jeśli test zakończy się krytycznym pechem, bohater traci punkty Energii i spotyka go jakieś nieszczęście (zgodnie z tabelą pecha przy używaniu Magii).

Ruch:

Bohater może także wybrać opcję ruchu, zamiast atakować, rzucać czary, czy unikać. Oznacza to, iż może:

- Wyjąć broń;
- Wyjąć jakiś przedmiot;
- Naładować kuszę lub broń palną;
- Zmienić pozycje, czyli: położyć się, usiąść, przykucnąć;
- Wstać;
- Wypić eliksir;
- Przebiec jakiś odcinek;
- Wykonać inne proste akcje: np. otworzyć drzwi, zarzucić linę, przeskoczyć strumień.

Wszystkie te czynności dają przeciwnikowi możliwość do zaatakowania go, jeśli tylko znajduje się on w odległości 3 m od przeciwnika. Jest to atak okazyjny.

Bieg

Postać może przebiec w rundzie odcinek:

- Dla niewielkich postaci humanoidalnych (np. krasnolud, gnom): 4 m. + Zw. bohatera podzielona na 10;
- Dla postaci humanoidalnych (człowiek, elf): 5 m. + Zw. bohatera podzielona na 10;
- Dla bestii (felidae, wylkołek): 6 m. + Zw. bohatera podzielona na 10;

Bohater odziany w zbroję ciężką biega wolniej o 2 m. na rundę. Należy także pamiętać o tym, że mogą istnieć sytuacje uniemożliwiające bieganie: np. postać może być ciężko ranna, znajdować się w totalnej ciemności lub być obciążona ciężkim bagażem.

Trudny Teren

Bohater znajdujący się na śliskim, grząskim bądź niepewnym gruncie, może poruszać się jedynie z szybkością równą Zw. podzielona na 10 m. Jeśli spróbuje poruszać się z pełną szybkością musi wykonać test Zw. i ponawiać go w każdej rundzie, w której decyduje się kontynuować ruch. Niepowodzenie oznacza zawsze upadek, którego skutki mogą być różne, zależnie od decyzji MG (mogą się wiązać ze zmianą pozycji na leżącą, lub z otrzymaniem obrażeń – jeśli np. grunt był pokryty kolcami).

Pozycja:

Pozycja ciała ma znaczenie w walce i może wpłynąć znacznie na efekty atakowania i unikania obrażeń. Należy pamiętać, że zmiana pozycji jest akcją i wykorzystuje się ją kosztem ataku lub uniku. Wyjątkiem od tej zasady jest unik, w którym bohater deklaruje, iż pada na ziemię.

Pozycja ciała	Atak	Obrona
Postać leżąca	-20 PA w biegłościach kontaktowych; +20 PA w biegłości kusza; +20 PA w biegłości broń palna;	-30 PO
Postać kuczająca	-10 PA w biegłościach kontaktowych; +10 PA w biegłości kusza; +10 PA w biegłości broń palna;	-10 PO
Postać biegnąca	-10 PA w biegłościach kontaktowych; -30 PA w biegłościach dystansowych;	+10 PO
Przewaga wysokości (np. walka z konia)	+10 PA +1 obr. w walce wręcz	+10 PO
Postać niżej od przeciwnika	-10 PA w biegłościach kontaktowych;	-10 PO

Inne czynniki

W tym podrozdziale przedstawiono inne czynniki mające wpływ na przebieg walki, które Mistrz Gry każdorazowo powinien rozważyć, stosując odpowiednie modyfikatory do działań postaci.

Zaskoczenie

Bohaterowie, którzy nie spodziewają się ataku są zaskoczeni w jego pierwszej rundzie. Oznacza to, iż mogą w tym czasie wykonywać jedynie normalne akcje Ruchu, lub Unik z karą -30.

PO osób, które nie spodziewają się ataku wynosi tylko połowę normalnej wartości.

Flankowanie

Jeśli bohater walczy z dwoma przeciwnikami, którzy atakują z przeciwnych stron (np. z lewej i prawej), trudniej jest mu się bronić. W takim wypadku otrzymuje on -10 do PO za każdego napastnika, prócz jednego, z którym jest zmuszony walczyć w tym samym momencie. Warto zauważyć, że kara ta nie może przekroczyć -30 (bohater nie może być fizycznie atakowany przez więcej niż cztery osoby na raz, każdą z jednej strony).

Atak w zwarciu

Atak w zwarciu oznacza szczepienie z przeciwnikiem w walce, tak bliskie, iż PO przestaje mieć znaczenie. W takim przypadku bohaterowie mogą jedynie używać biegłości: krótkie lub bez broni. Ich Premia Obrażeń spada o połowę, ponieważ nie są w stanie wziąć zamachu. Jednakże testując PA nie odejmują od niej PO przeciwnika, co oznacza właściwie automatyczne trafienie, jeśli tylko na kości nie wypadnie pech...

Bohater pochwycony przez maczkowatego potwora, wielkiego węża, czy oplątany jęzorem demonicznej żaby, także znajduje się w zwarciu. Może wtedy używać broni, którą ma w ręku (nawet jeśli jest to broń inna niż krótka), dopóki ją dzierży. Stwór jednak zadaje mu co rundę obrażenia. Aby wyzwolić się należy wykonać sporny test siły z potworem – lub zabić go.

Dobycie w zwarciu broni lub przedmiotu, którego nie miało się wcześniej w ręce wymaga testu Zw. z modyfikatorem ustalonym przez M.G. i oddającym zakres ruchu postaci.

Krytyczny Pech

Gdy w walce pojawi się krytyczny pech, działania gracza kończą się porażką, a co więcej traci on możliwość dalszych działań w rundzie. Ponadto MG powinien sprawdzić efekty pecha w Tabeli Pechowych Manewrów Walki. Oczywiście wyrzut w tabeli opisuje tylko ogólny efekt porażki i należy dostosować go do sytuacji z uwagi na realizm gry.

Jeśli postać ma pecha w czasie uniku lub parowania, oznacza to, iż postać nie tylko nie uniknęła ciosu przeciwnika, ale stał się on uderzeniem krytycznym. W przypadku parowania tarczą można zmienić otrzymane uderzenie krytyczne na strzaskanie tarczy.

Manewry Specjalne

Manewry specjalne dostępne są dola zbrojnych, których premia PA przekracza 100. Najczęściej więc korzystają z nich Wojownicy i Towarzysze, Technicy i Adepci zwykle zbyt kiepsko władają bronią, aby być w stanie przeprowadzić je. Należy zauważyć, że niektóre ataki specjalne wymagają posiadania odpowiedniego rodzaju oręża i wybrania danego stylu walki (np. walka bronią i tarczą).

Atak Wielokrotny:

Atak wielokrotny może przeprowadzić postać, której PA przekroczyła przynajmniej 100. Bohater może wtedy podzielić swoją PA na dwie dowolne części (np. 80 i 40, lub 60 i 60), aby wykonać dwa ataki.

W walce wręcz ataki te mogą zostać skierowane przeciwko temu samemu przeciwnikowi, lub dwóm różnym, pod warunkiem, iż znajdują się oni nie dalej niż 3 m od siebie.

W walce dystansowej ataki te mogą być przeprowadzone przeciwko dowolnie wybranym przeciwnikom, pod warunkiem, iż znajdują się oni w tym samym kierunku (np. z przodu bohatera, albo po prawej).

Każde przekroczenie kolejnej wartości 100 pozwala na wykonanie kolejnego ataku. Tak więc postać która posiada 105 PA może wykonać 2 ataki, postać która posiada 205 PA może wykonać 3, a postać z 305 PA może wykonać 4 ataki.

Celowanie w lokacje:

Jeśli atakujący nie deklaruje celowania w daną lokację ciała przeciwnika, można przyjąć, iż każdy atak trafia w korpus.

Jednakże, postaci, których PA przekroczyła 100 mogą wybrać lokację, w którą chcą uderzyć. Otrzymują wtedy karny modyfikator do PA zależnie od jej wielkości, jednak jeśli atak się powiedzie, trafi dokładnie tam, gdzie sobie życzyli!

Lokacja	Przykład	Kara do PA
Duża część ciała	Korpus, głowa giganta	-10
Mniejsza część ciała	ręka, noga, dłoń giganta	-20
Mała część ciała	głowa, dłoń, stopa, oko giganta	-30
Drobna część ciała	oko, serce, palec, szczelina zbroi	-50

Postać atakująca na dystans lub z zaskoczenia (np. będąc niewidzialna) może poświęcić trochę czasu, aby przycelować dokładnie w daną lokację. Pozwala jej to zmniejszyć karę do PA o 10 za każdą rundę przycelowania (max o 30). Jeśli postać próbuje przycelować w trakcie walki, traci możliwość wykonania akcji w rundzie, w której wykonuje przycelowanie (dotyczy to wszystkich akcji: ataku, uniku, parowania etc.)

Trafienie w lokacje ma wiele korzyści. Po pierwsze pozwala wybrać tą lokację, która jest słabiej chroniona przez pancerz, po drugie zapewnia także dodatkowe bonusy:

Lokacja	Bonus
Dłoń	Test Zw. lub postać wypuści to co trzyma w ręce;
Głowa	+1 obr, szansa na ogłuszenie;
Oko	Automatyczny Cios Krytyczny. Test Odp. lub oślepienie na K10 R.
Serce	Automatyczny Cios Krytyczny.
Szczelina zbroi	Połowa wartości zbroi.

Szarża:

Szarża następuje wtedy, gdy bohater atakuje przeciwnika, znajdującego się w zasięgu większym niż 5 m. Można ją przeprowadzić przeciwko pojedynczemu wrogowi znajdującemu się w zasięgu ruchu postaci.

Przypominam, iż zasięg ruchu wynosi zwykle: 5 m. + jego Zw. podzielona na 10

Gdy gracz deklaruje szarżę, jego postać biegnie, by zaatakować przeciwnika. Oznacza to, iż nie może wykonywać w tym czasie parowanie, uniku, rzucać zaklęć, ani wykonywać ataków wielokrotnych. Oznacza to także, iż nie może wybierać lokacji, w którą zaatakuje. Wykonuje jeden atak z karą -30. Jeśli powiedzie się on Premia Obrażeń bohatera przy określaniu wartości zadanych ran mnożona jest x 2.

Potężny Cios:

Gracz może zadeklarować Potężny Cios. Jego postać wykonuje wtedy atak z karą -30 do P.A. Jeśli powiedzie się on, obrażenia zwiększane są o 50%. Zadając jednak atak tego rodzaju bohater odsłania się, dlatego w czasie tej rundy jego P.O. spada o połowę.

Ogłuszenie:

Bohater może także próbować unieszkodliwić przeciwnika nie zadając mu obrażeń, lecz ogłuszając go. Ogłuszenie przeprowadzić można jedynie bronią, która się nadaje do tego celu: a więc np. pięścią, kastetem, pałką, kijem, cepem bojowym, młotem czy głownią miecza. Nie można przeprowadzić go sztyletem, toporem ani bronią strzelecką (wyjątkiem są tutaj kusze ładowane dulanami lub kamieniem).

Próbując ogłuszyć przeciwnika gracz musi wykonać udane trafienie w głowę (ze zwyczajową karą -30 za lokację). Jeśli mu się uda przeciwnik testuje Odp. z takim karnym modyfikatorem, ile wynosiłaby wartość obrażeń zadana w tym ataku. Jeśli test zakończy się sukcesem, nie zostanie on ogłuszony – jeśli jednak zakończy się porażką będzie on nieprzytomny przez K6 minut.

Należy pamiętać, iż hełm dodaje +20 do testu Odp. przeciwko ogłuszaniu.

Wytrącenie z Równowagi

Bohater, tak uderza przeciwnika, aby wytrącić go z równowagi, co może spowodować jego upadek lub przynajmniej zakłócenie rytmu w walce.

Manewr ten można wykonać jedynie orężem, przystosowanym do tego rodzaju działań: a więc bronią długą, dwuręczną, półtoraręczną i tarczą. Wykonując go postać otrzymuje karę -10 do PA. Jej cios nie zadaje obrażeń, jednak zmusza przeciwnika do natychmiastowego przejścia testu Zw. Jeśli trafiony nie zda testu, otrzymuje krę -20 do Inicjatywy i PO. Jeśli rzut zakończy się pechem, przeciwnik wywraca się. Zdanie tego testu i tak oznacza karę -10 do Inc. Wszystkie te efekty utrzymują się w kolejnej rundzie walki.

Wytrącenie z równowagi może być wykonane tylko wtedy, gdy po stronie postaci jest przewaga masy. Mistrz Gry powinien rozważyć zawsze rozmiar i uzbrojenie przeciwników. Elf ubrany w lekki pancerz nie ma szans na wykonanie tego manewru przeciwko ciężkozbrojnemu rycerzowi. Bohater nie może także użyć wytrącenia, jeśli przeciwnik jest od niego większy o rozmiar. Jeśli jednak Mistrz Gry uzna, że wróg jest o wiele lżejszy od postaci gracza, może jej przyznać premię +10 do wykonania tego manewru.

Rozbrojenie:

Rozbrojenie można przeprowadzić na przeciwniku, aby pozbawić go broni lub przedmiotu trzymanego w ręce. Bohater stara się trafić w broń wroga, wykonując atak z karą -20 PA. Jeśli mu się powiedzie, obaj (on i przeciwnik), wykonują sporny test PA. Jeśli heros wygra, udaje mu się wytrącić broń z ręki przeciwnika.

W przypadku gdy przeciwnik trzyma w ręce przedmiot, testuje się jego PA w biegu: bez broni.

Parowanie wielokrotne:

Podobnie jak w przypadku ataku wielokrotnego, gracz może podzielić PA postaci w biegu: Tarcza, aby wykonać nią kilka parowań w rundzie. Każde przekroczenie biegu: Tarcza o kolejne 100 dodaje możliwość sparowania dodatkowego ataku. Dzieje się to jednak kosztem akcji ataku – tak więc wykonanie większej ilości parowań niż jedno uniemożliwia atakowanie w tej samej rundzie. Należy oczywiście pamiętać, iż w czasie parowania PO bohatera wynosi 0.

Parowanie broni strzeleckiej:

Jeżeli PA postaci w biegu: Tarcza przekracza 100, może ona próbować sparować za jej pomocą broń dystansową: strzały, bełty i broń miotaną. Muszą być jednak zachowane następujące warunki:

Bohater deklarujący parowanie musi być skupiony na przeciwniku, który znajduje się od niego w odległości przynajmniej 10 m. Ponadto musi wiedzieć, że nastąpi atak

bronią dystansową (nie można parować ataków wykonywanych z zaskoczenia). Parowanie broni miotanej wykonuje się z karą -20. Parowanie broni strzeleckiej obarczone jest karą -30. Nie można parować broni technologicznej.

Manewry Stylów Walki

Poniżej podano Manewry Specjalne możliwe do zastosowania tylko i wyłącznie w danym stylu walki. Pozwalają one na uzyskanie unikalnych przewag zależnie od rodzaju uzbrojenia, którym posługuje się bohater.

Uderzenie tarczą:

Styl walki: Broń i tarcza;

Jeżeli PA postaci w biegu Tarcza przekracza 100, może ona także próbować uderzyć przeciwnika tarczą. Takie uderzenie wykonuje się ze zwyczajową karą -50 do biegu Tarcza (za atak lewą ręką), zadaje ono K4 obrażenia. Umb na tarczy zwiększa zadawane obrażenia do K6.

Cios ten może zostać wykorzystany do manewru: Wytrącenie z Równowagi. Posiadanie zdolności Oburęczność zmniejsza karę za atak lewą ręką do -30.

Młyniec:

Styl walki: Broń dwuręczna

Manewr ten można wykonać jedynie bronią dwuręczną. Pozwala on na zadanie szerokiego ciosu, który trafia wszystkich wrogów walczących w bezpośrednim zwarciu z postacią w odległości nie większej niż 1,5 m.

Młyniec wykonuje się testując P.A. bohatera przeciwko przeciwnikowi o najwyższym P.O., który aktualnie walczy z postacią, z karną premią -30. Jeżeli test na trafienie powiedzie się, cios otrzymują wszyscy przeciwnicy otaczający postać. Młyniec można sparować tarczą lub uniknąć go, nie jest możliwe jednak sparowanie go bronią.

Niski Cios:

Styl walki: Jedna broń.

Jest to niezbyt honorowy sposób walki – wykorzystywany głównie przez wszelkiej maści szumowiny. Polega on na zamarkowaniu ciosu a następnie wykonaniu szybkiego ataku w taki sposób, aby ominąć zasłonę przeciwnika. W efekcie broniący się otrzymuje -30 do parowania. Atakujący jednakże odsłania się, co skutkuje tym, że jego PO spada o połowę w tej rundzie walki.

Niski cios można wykonać jedynie bronią jednoręczną w czasie walki jedną bronią.

Podwójne Uderzenie:

Styl walki: Dwie bronie

Atak ten można przeprowadzić jedynie za pomocą dwóch broni. Bohater poświęca jeden atak na przełamanie obrony przeciwnika, podczas gdy drugą ręką zadaje cios, przechodzący przez zasłonę wroga. W efekcie wykonuje tylko jeden atak z premią -30 PA, przeciwnik nie może jednak sparować go tarczą ni orężem (choć wciąż może spróbować uniku).

Walka dwoma broniami

Bohater, który posiada zdolność specjalną: **Oburęczność** może walczyć dwoma brońmi, wykonując większą ilość ataków w rundzie. Pozwala mu to wykonać dwa, zamiast jednego ataku, każdy oparty na jego biegłości w danej broni. Poniższe warunki muszą być jednak spełnione:

- Stopień biegłość w broni, którą posługuje się bohater, musi przekraczać 3.
- Bohater może dzierżyć w każdej ręce, jedynie jednoręczną broń krótką, lub długą, ewentualnie skorzystać z biegłości w bójce.

Walcząc dwoma rodzajami oręża, bohater wykonuje pierwszy atak z karą -10, zaś drugi z karą -30 do PA. Może także użyć jednego lub obu tych ataków jako parowania.

Oczywiście, można także zastosować tę zdolność przy ataku wielokrotnym dzieląc swą PA. W takim przypadku bohater uzyska nie dwa, a cztery ataki (jednakże będą one z pewnością bardziej zawodne, niż dwa ataki w walce jedną bronią).

Jeśli bohater nie posiada **Oburęczności**, a mimo to próbuje walczyć dwoma rodzajami oręża otrzymuje karę do PA: -30 do ataku prawą ręką i -50 do ataku lewą.

Walka z konia

Walka z konia daje pewne plusy, jeśli tylko postać jest na tyle dobrym jeźdźcem, aby móc je wykorzystać. Wymaga to nie tylko posiadania PA wyższego niż 100, ale także posiadania umiejętności Jeździectwo, co najmniej na poziomie 5. Wierzchowiec także musi być przeszkolony do walki i nie płoszyć się. Jeśli te warunki nie są spełnione, przeprowadzając atak z konia, gracz musi za każdym razem testować umiejętność: Jeździectwo.

Jeśli gracz posiada PA wyższe niż 100 oraz Jeździectwo na poziomie 5 lub wyżej, walcząc z konia wręcz otrzymuje przewagę wysokości, co daje mu +10 do PA i +1 obrażenie zadawane w każdym ataku. Może także używać szarży. Szarża konna dodaje 1K12 do zadanych obrażeń.

Strzelanie z końskiego grzbietu jest trudniejsze, strzelec otrzymuje karę -10 na nieruchomym koniu, -20 w stępie, -30 i w kłusie i -50 w galopie do PA. Zasada ta nie stosuje się w całości Jeźdźców Wichru, których kary są zmniejszone dzięki posiadaniu zdolności specjalnej: **Konne Łucznictwo**.

Rzucanie zaklęć z końskiego grzbietu nie skutkuje żadną premią dodatkową. Jednak należy pamiętać, iż siedzący wyżej jeździec otrzymuje +10 do P.O., względem postaci atakujących z ziemi, oraz może przemieszczać się szybciej niż pieszy.

Jeśli bohater posiada zdolność specjalną: **Zwierzęca Empatia**, która odnosi się do wierzchowca, wszystkie działania wykonywane na jego grzbiecie otrzymują premię +10. Zasada ta odnosi się do akcji czysto fizycznych i nie ma zastosowania w działaniach mentalnych (dotyczy więc np. ataku czy uniku, lecz nie rzucenia zaklęcia).

Każdy cios, który nie trafił w jeźdźca, ma 50% na to, iż trafi wierzchowca.

Walka z niewidzialnym przeciwnikiem

W przypadku, gdy bohater nie widzi przeciwnika, czy to z uwagi na całkowitą ciemność, czy też działanie zaklęcia: Niewidzialność, zasady potyczki ulegają zmianie.

- Bohater nie może zaatakować niewidzialnej postaci pierwszy, nie wie bowiem dokładnie gdzie się ona znajduje.
- W walce z niewidzialnym przeciwnikiem bohater otrzymuje karę -30 do parowania i PO.
- Niewidzialny przeciwnik otrzymuje premię +30 do PO.
- Niewidzialny przeciwnik nie może także stać się ofiarą zaklęcia kierowanego na osobę, albowiem rzucający czar nie widzi celu. Nadal jednak może ucierpieć w wyniku zaklęć obszarowych.
- Krwawienie rozprasza wszelkie iluzje: tak więc jeśli niewidzialny przeciwnik otrzyma obrażenie i zacznie krwawić, niewidzialność może zostać rozproszona w przypadku, gdy opiera się ona na zaklęciu typu iluzja. Pozostanie jednak jeśli jest efektem użycia mocy żywiołu Wiatru lub wynika z naturalnych zdolności (np. postać gazowa). Oczywiście, jeśli przeciwnik nie posiada krwi (będąc np. nieumarłym) zasada ta nie ma zastosowania.