

O Wytrzymałości pancerzy

Pancerz powgniatały uderzeniami obuszków i palaszy nie prezentuje się tak godnie, jak przed bitwą. Także i ochronę zapewnią mniejszą, bo już nie tak mocny jak dawniej. Każdy element zbroi ma więc swoją Wytrzymałość, mierzoną liczbą ciężkich ran, jakie potrafi znieść, zanim stanie się bezużyteczny. Tutaj, rzecz jasna, bierze się pod uwagę stopień ran przyjęty „na zbroję”, a nie ten faktycznie odniesiony przez postać. Dlatego trzeba sumiennie zliczać również lekkie rany (1 ciężka = 10 lekkich), które nie dochodzą do ciała zbrojnego, lecz pozostawiają wgniecenia na zbroi.

Gdy Wytrzymałość pancerza spadnie do połowy, o połowę zmniejsza się również wartość ochronna. Zamiast dwóch poziomów ran, pancerz zatrzymuje odąd tylko jeden. Zamiast jednego poziomu ran, zmniejsza wynik testu obrażeń o -3.

Uszkodzoną zbroję stalową można naprawiać wykorzystując biegłość Platnerstwo. Niezbędne są do tego odpowiednie narzędzia i materiały. Zbroję skórzaną (kolet) może naprawiać rymarz, szewc czy garbarz, a przesywanić zwykły krawiec czy gospodyni obeznana z szyciem.

Uwaga: Pancerz wyklepwany młotkiem nie odzyska pełni dawnej wytrzymałości. Blacha pozostanie trochę słabsza, więc mimo udanej naprawy Wytrzymałość na stałe zmniejszy się o -1. Nie dotyczy to zbroi, w których naprawa polega na wymianie uszkodzonych elementów na nowe, np. płytek w bechterze czy kółek w koleczudze.

W miękkie trafione!

Jeśli kto chce dźgnąć opancerzonego nieprzyjaciela w miejsce odkryte, na przykład w samą twarz nieosłoniętą misiurką lub w dłoń poniżej karwasza, powinien wykonać test ataku. Dla uproszczenia przyjmijmy, że test ataku następuje dopiero po nieudanej obronie przeciwnika. (Bo jeśli się wróg obronił, to i nie ma po co rzucać.) A więc, gdy koniecznie chcesz przyciąć w odsłoniętą gębę, a wróg nie zdołał się zastawić, pora na test ataku – udało się: jest cięcie w gębę! nie udało się: przyciąłeś Waść w misiurkę. Jeśli kto w szlachecki pysk szablą weźmie to nie ma się z czego cieszyć, bo mu trudno będzie potem piwo pić.

Trudność Testu (TT) ataku na ominięcie pancerza zależy od tego, jak duży jest odsłonięty fragment ciała, w który chcemy trafić. Szczelina pancerza czy hełmu ma TT bardzo trudną (28) lub arcytrudną (32); twarz lub mniej niż połowa kończyny TT trudną (24); obszar wielkości uda czy ramienia TT normalną (20). Porażka w teście ataku oznacza, że trafienie poszło jednak w pancerz.

W rękę siła, czyli o ciężarze broni

Kto miał w rękę rapier albo szablę, ten wie dobrze, iż trzeba mieć krzepę w garści, aby swobodnie fechtować. W Księdze II podano poziomy Krzepy, zerknij więc tam, jeśli laska i zapamiętaj:

Bronią lekką, tj. szpadami, kordami, nożami, siekierkami, sztyletami, kijami itp. walczyć może nawet człek Słabowity.

Bronią średniego ciężaru, jaką jest większość szabel i rapierów, czekanów i obuchów, władać może człek co najmniej Krzepki.

Bronią ciężką, a więc koncerzem, palaszem, mieczem, ciężkimi szablami (jak moskiewskie bulaty albo stare szable węgierskie) czy rapierami (jak długie hiszpańskie) musi władać człek Silny.

Jeśli kto weźmie do ręki broń zbyt ciężką dla siebie, wówczas będzie nią wadłał niezgrabnie. Z następującymi konsekwencjami:

- wszystkie ataki mają karę do Inicjatywy
- wszystkie zasłony/zbicia bronią mają karę do testu obrony
- w każdym zwarcu mniejsza ilość Punktów Walki

Wielkość wszystkich powyższych kar wynosi dokładnie tyle, ile punktów Krzepy brakuje do wymaganego poziomu. Jeśli, dajmy na to, masz Krzepę 8, to do Silnego brakuje ci 3 punktów – wówczas z ciężkim palaszem masz Inicjatywę -3, zasłony/zbicia -3 oraz -3 PW w każdym zwarcu.

Jak szablą pchnąć z wypadu i żywot komuś przebić, czyli akcje „pożyczone”

Pewnie zastanawiali się już Cni Czytelnicy, czy wolno rapierem zadawać cięcia wręczne, rdzenne i z zamachu, a szablą pchnięcie z wykroku i wypadu. Upredzając więc pytanie: wolno... ale nie można. A raczej nie warto.

Rapier do cięcia się nie nadaje. Oczywiście, można wziąć zamach i rąbnąć z ramienia, ale skutków to nie przyniesie. Cięcie rapierem zawsze ma -5 do testu obrażeń i koniec. Szablą można uczynić pchnięcie z wykroku, a najwygodniej uznać, że przy szabli **każde** pchnięcie wyprowadza się z półkrokiem do przodu. A co do wypadu, to już gorsza sprawa. Daleki wypad trzeba długo ćwiczyć, bo wielkie to dla nóg obciążenie. Uznajmy, że do dalekiego wypadu szablista musi mieć wysoką Zwinność (minimum 15). Inaczej musi dodatkowo wydać 2 PW, aby utrzymać równowagę i sprawnie wrócić do właściwej pozycji.

Za to zbicia i zastawy można stosować wymieniane. Szablą zbijając, rapierem zastawiać.

Manewry zaawansowane zasadniczo też można stosować w obu typach broni. Jeśli jest różnica między rapierem a szablą, zaznaczono to wyraźnie w opisie. Pamiętajmy tylko, że polska szlachta rzadko używała

czas zaczyna się nowe Zwarcie, wszystkim walczącym odradzają się pule PW, a Starosta Gry na nowo ustala według Inicjatywy obowiązującą kolejność deklarowania Ataków.

Oczywiście każdy z walczących zamiast deklarowania Ataku lub Obrony może stwierdzić, iż próbuje przemieścić się po polu walki. Wówczas zamiast wykonać cięcie czy zasłonę wydaje 1 PW i przemieszcza się o 1 krok. Jeśli zaś zostaje zaatakowany, musi wydać dodatkowe PW na Obronę.

A oto jak wyglądałaby prezentowana wcześniej walka rozstrzygana według reguł symultanicznych. Dla uproszczenia (by nie trudzić się zmienną Inicjatywą) wszystkie Ataki będą cięciami rdzennymi:



Trzech Graczy wcielających się w braci Walickich: Krzysztof (Inicjatywa 14), Jakub (Inicjatywa 12) i Michał (Inicjatywa 7) atakuje pana Krzesza (Inicjatywa 15), którego wspiera jeden pacholek (Inicjatywa 10).

Na początku Starosta Gry ustala, jak przebiega starcie, to znaczy kto kogo atakuje. Gracze deklarują, że Krzysztof oraz Michał dopadają z szablami Krzesza. Natomiast Jakub będzie walczył z jego pacholkiem.

Teraz Starosta Gry ustala kolejność deklarowania Ataków. Jako pierwszą atakować może postać z najwyższą Inicjatywą, a więc Krzesz (15). Tnie on Michała Walickiego, który deklaruje Obronę. Drugi w kolejności jest Krzysztof (14), który rąbie Krzesza. Znany zawałdoga deklaruje Obronę, jednak otrzymuje poważną ranę, a jego Inicjatywa spada do 10. Kolejny atakuje Jakub (12) – tnie pacholka, który decyduje się odpowiedzieć Wyprzedzeniem (10 + 3 za cięcie wręczne). Obaj otrzymują obrażenia.

Ponieważ wszyscy walczący wykonali już manewry, ale mają jeszcze wolne PW, przechodzimy do drugiej serii akcji w tym Zwarcu. Teraz prawo Ataku mają ci, których poprzednią akcją było Przecinnatarcie lub Obrona, a więc Krzesz

(Inicjatywa zmniejszona raną do 10), pacholek (10) i Michał (7). Oczywiście te Ataki również rozstrzygamy według kolejności Inicjatywy. Krzesz (10) atakuje Krzysztofa, a jego pacholek (10) Jakuba – obaj przechodzą do Obrony – wreszcie Michał (7) tnie Krzesza, który także się broni.

Jeżeli walczący wciąż mają Punkty Walki, w kolejnej serii manewrów prawo Ataku mieliby terazniejsi Obróńcy, czyli Krzysztof (14), Jakub (12) i Krzesz (10).

Komu wyczerpią się Punkty Walki, temu brakuje tchu, żeby atakować. Może jedynie składać Obronę z karą -4 do testów. Najlepiej by było dlań wycofać się, poczekać na kolejne Zwarcie.

Gdy wszystkim walczącym wyczerpią się PW, zaczyna się nowe Zwarcie. Starosta ustala na nowo kolejność deklarowania Ataków. Tym razem pierwszy będzie Krzysztof Walicki, gdyż ma 14 Inicjatywy, a Inicjatywa Krzesza zmniejszyła się do 10 Punktów. Po nim w kolejce jest Jakub (12), potem zaś jednocześnie pacholek Krzesza i Krzesz (oba 10), na końcu zaś Michał Walicki (7).

Pamiętajmy, że wszelkie wątpliwości i niejasności, które pojawiają się w trakcie walki rozstrzyga Starosta Gry, kierując się logiką i zdrowym rozsądkiem.

Walka z konia, albo z szablą hippika

Pojedynek konny na broń białą rozgrywany jest podobnie jak zwykle pojedynki. Nie można tylko wykonywać manewrów, które potrzebują szybkiej pracy nóg, jak np. dystans, pchnięcie z wykrokiem czy wypadem. Uniki wykonuje się tylko przez odchylenia ciała w siodle. Reszta bez zmian.

W galopie lub w cwale można zadawać szczególnie potężne cięcia mijanym celom, wykorzystując szybkość i masę wierzchowca. Cięcie szablą, pałaszem, czekanem czy obuchem ma wtedy +4 do testu obrażeń.

To samo teoretycznie dotyczy pchnięć, np. włócznią, koncerzem, rapierem. Niestety, zadawanie pchnięć w szaleńczym pędzie grozi tym, że broń ugrzęźnie w ciele wroga i impet wyrwie nam ją z ręki (konieczny test Zwinności). Zgubić kopię czy włócznię to mała strata, jeśli przy boku jest druga broń. Ale jeśli kawaler straci w ten sposób rapier?

Jeśli postać na koniu bierze udział w walce grupowej, może przemieszczać się według takich samych zasad, jak wówczas, gdy porusza się na własnych nogach. Jedyna różnica polega na tym, iż po wydaniu 1 PW przebywa 3 kroki, a nie jeden.

Fortuna śmiałym sprzyja, albo jak nie paść bez ducha i w grobie się nie przewracać

Punkty Fortuny można dowolnie wydawać w czasie toczonych pojedynków. Jesteś Waś w stanie dzięki nim ułatwić sobie testy, lub utrudnić je przeciwnikowi. Można zwiększać lub zmniejszać obrażenia. Jeden Punkt Fortuny pozwala na:

do Inicjatywy do końca walki; 20: utrata 2 PW w tym zwarcu oraz lekka rana (z wszelkimi konsekwencjami).

Test obrażeń (chwyty): Nie ma testu obrażeń. Szermierz chwycony za uzbrojoną rękę może tylko próbować się wyrwać (przeciwny test Krzepy) lub wypuścić szablę i podjąć normalną walkę bez broni (ewentualnie wyrwać drugą ręką sztylet zza pasa). Szermierz chwycony za ubranie, a mający wolną rękę z bronią, może zaatakować. Jednak z tak bliskiej odległości da się wykonać tylko niektóre manewry (patrz: „Nie lubię tłoku”).

Cięcia i pchnięcia specjalne



Manewry podstawowe i manewry zaawansowane są dostępne dla wszystkich postaci. Poniżej zaś opisano ataki specjalne, do których nie wystarczy być sprawnym szermierzem. Ich znajomość jest rzadkim atutem, za który trzeba zapłacić wykupując przy tworzeniu postaci Przewagę: Cięcie (Pchnięcie) specjalne. Zaś w trakcie gry można je poznać tylko od wytrawnych, biegłych fecht mistrzów, którzy niechętnie dzielą się sekretami. I z pewnością nie za darmo!

Pchnięcie flamandzkie (specjalne) (2 PW) obrażenia +8

Jest to pchnięcie wprost w szyję przeciwnika. Nim je zadasz, paroma atakami tak wroga musisz poprowadzić, iżbyś łatwo szyi mu dosięgnął. A wtedy raz trafisz – i koniec pojedynku.

Uwaga: Konieczny normalny test ataku (IT 20). Jeśli nieudany, będzie to zwykłe pchnięcie w ramię lub obojczyk.

Pchnięcie królewskie (specjalne) (2 PW) obrażenia +12

Tak jak przy flamandzkim, nie jest to pojedyncze cięcie, lecz zwińczenie sekwencji kilku manewrów. Wykonywane z ramienia wprost w serce adwersarza. Niepodobna przeżyć. No chyba, że kto pod szczęśliwą gwiazdą jest urodzony.

Uwaga: Konieczny normalny test ataku (IT 20). Jeśli nieudany, będzie to zwykłe pchnięcie w pierś.

Cięcie polskie (specjalne) (3 PW) wróg -3 do obrony

To dość popularne cięcie u wprawionych rębajłów, szczególnie przydatne na pludraków co różnem machają. Ów manewr polega na cięciu nyzkiem po łuku, ale takim sposobem, że tniesz wewnętrzną krawędzią pióra. Szabla bowiem na końcu sztychu ma pióro obosieczne, to jest ostre od dołu i od góry. Niemce zwą owo cięcie „piekielna polska czwarta”. Oj, nie lubią pończoszni, jak im się trzewia po polsku wypruwa.

Cięcie kurlandzkie (specjalne) (4 PW) wróg -2 do obrony

To cięcie zadaje się nyzkiem z prawej strony w lewy bok przeciwnika. Pono pierwiej w kurlandzkiej ziemi stosowane. Prawda być może, bo w Kurlandii żyje szlachta, której wszelakie dziwności do lba wpadają. Insza inszość, że po kurlandzku kogo zaciąć, to potem sława na sejmikach okolicznych. Ot, z fantazją kogoś ubili... po kurlandzku!

Cięcie referendarskie (specjalne) (4 PW) Inicjatywa -2 obrażenia +3

Zwane także „cięciem eunuszym”. Okrutnie jest niehonorowe i jeno największe warcholy i zawalidrogi go stosują. Z wielką siłą tnie się pod brzuch, tak by wróg więcej już dzieci nie miał, a nieraz i sam w ziemi był zakopan. Znałem pana Moszczyńskiego Wacława, co go na trakcie pod Warszawą w pojedynku wyeunuszyli. Do klasztoru potem wstąpił...

Uwaga: Konieczny normalny test ataku (IT 20). Jeśli nie wyjdzie, będzie to zwykłe cięcie „w pion”.

Cięcie tatarskie (specjalne) (3 PW) Inicjatywa +1; wróg -3 do obrony

Ów manewr to chłaiście przeciwnika przez pierś samym piórem szabli. Mało zabójcze, ale za to jaselka się zrobią prawdziwe, gdy z wroga będzie jucha lecieć jak źródłana woda pod kościołem Mariackim w Krakowie. Ot, po tatarsku, mokro i cudacznie!

Cięcie trybunalskie (specjalne) (5 PW) Inicjatywa -4, obrażenia +5 lub +0; wróg +2 do obrony

Bywa okrutnie silne, często z obu rąk prowadzone. Służyć ma po to, by komuś zastawę złamać. Gdy się z zamachu trzaśnie szablą, to tak, żeby skry poszły! a ostrze twoje razem z głównią oponenta wraży jego leb rozwalily. W sam raz dla kowali, furmanów i zawalidrogów.

Uwaga: Gdy wróg złoży zastawę i zda test obrony, trzeba wykonać dodatkowo przeciwny test Krzepy. Jeśli Krzepą zwycięży atakujący, przełamuje zastawę i cios mimo wszystko dosięga celu (normalny)

Strzał z przyłożenia (Inicjatywa +3; podwójne obrażenia)

Najbardziej zabójcza akcja bojowa w bliskim zwarciu. Tylko dla broni palnej o niezbyt długiej lufie, dobrej do strzelania jedną ręką. Ot, przykładasz wrogowi nabity pistolet do brzucha czy piersi i pociągasz za spust. Jeśli broń wypali, będzie trup. Strzał z przyłożenia podczas Zwarcia na broń białą kosztuje 2 Punkty Walki.

Uwaga: Tu test biegłości Rusznica wykonuje się jedynie dla sprawdzenia, czy nie będzie niewypału ani innej skuchy. O trafieniu bądź chybieniu zdecyduje przeciwny test Zwinności (strzelec testuje Zwinność +1k20 przeciw TT wynikającej ze Zwinności ofiary. Jeśli strzelec zwycięży, mordercza akcja się powiodła. Jeśli był remis lub strzelec przegrał, obrońca zdołał uskoczyć lub odchylić od siebie lufę (jeśli obrońca wygrał test znaczną przewagą punktów, Starosta może pozwolić mu nawet na odebranie broni napastnikowi).

O dukat strzał, albo modyfikatory trafienia

Przy celowaniu (strzał długo mierzony) stosuje się modyfikator +1, przy szybkim strzale -1 do testu trafienia. Poza tym wiadomo, że im cel dalej, tym trafić trudniej. Do celów w ruchu (np. jeździec na koniu) będzie modyfikator -4. Gdy strzela się w półmroku, także -4 etc. Modyfikatory się sumują (np. strzał na bliski zasięg, w poruszający się cel w półmroku będzie miał modyfikator +5 -2 -4 = -1).

Celowanie +1

Szybki strzał -1

Duży cel (np. jeździec na koniu) +2

Bliski zasięg (kilka kroków) +5

Średni zasięg (kilkanaście kroków) +1

Daleki zasięg (ponad 20 kroków) -1

Bardzo daleki zasięg (ponad 40 kroków) -4

Poruszający się cel -2

Szybko poruszający się cel -4

Grupa celów (więcej niż 1) +1 za każdy dodatkowy cel

Strzał w wybraną część ciała -2 (maks. do 10 kroków)

Strzał z lewej ręki -1

Półmrok -4

Deszcz, śnieg, wiatr -2

Silny deszcz, śnieg, wiatr -4

Hałas, strach -2

Niewielki cel -4

Cel częściowo skryty -2

Cel skryty za dużą osłoną -4

Cel skryty za strzelnicą -6

Przykład: Pan Piotr Michałowski siedzi na murach Jasnej Góry z łukiem. Obłężenie sanktuarium trwa. Szwedzi nie bacząc na świętość miejsca okrutnie z armat strzelają. Szczerze mówiąc noc jest spokojna. Słońce już powoli wstaje i jasność

ogarnia okolicę. Wtem szlachcic dostrzega we mgle szwedzkiego żołdaka. Ów pijany, z gąsiorem wina, chwiejnym krokiem zbliża się do murów. Po chwili poczynia okrutnie Najświętszej Panience bluźnić i plugawym językiem złorzęczyć. Pan Michałowski, ani myśląc, strzałę pludrakowi posyła.

Starosta Gry postanawia doliczyć modyfikator -2 za wiatr, który nieco utrudnia strzał. Ponadto dolicza -2 za to, że Pan Michałowski po nocnej straży okrutnie jest zmęczony. Postanawia jednakże dodać +2 do strzału za to, że ów Jego-mość broni stolicy marynej i samo miejsce okrutnie męstwo podnosi. Zatem suma modyfikatorów to: (-2)+(-2)+2= -2

Sarmata ma biegłość Łuk o wartości 12, suma modyfikatorów obniża ją do 10. Normalna Trudność Testu wynosi 20, a zatem imię Michałowski na 1k20 wyrzucić musi co najmniej 10.

Skuchy, albo dosypcie prochu

Broń palna bywa zawodna. Czasem zamek się zatnie, czasem zamknięty proch nie wypali. Niekiedy przetrze się cięciwa albo strzala się złamie. Jeśli na kostce w teście strzelania wypadnie 1, to mamy do czynienia ze skuchą. Należy rzucić kością ponownie i odczytać rezultat z przedziałów poniżej:

Od 1 do 5 – Niewypał, należy podsypać proch na panewkę / strzala się złamala

Od 6 do 10 – Niewypał, broń trzeba nabić ponownie / pęknięta cięciwa

Od 11 do 15 – Zacięcie lub uszkodzenie, wymaga naprawy / pęknięta cięciwa

Od 16 do 19 – Broń zepsuta na dobre / złamany luk

20 – Broń wybucha przy strzale (lekka rana) / złamany luk

Wielkie znaczenie mają warunki pogodowe, czyli wilgoć. Przemokły proch zmienia się w bezwartościową papkę, z kolei cięciwy luków rozmiękają i tracą moc. Strzelanie podczas lejącego deszczu jest niebywałą sztuką. Starosta Gry powinien wówczas znacznie zmniejszyć szanse na udany strzał. Na przykład:

- podczas zwykłego deszczu broń nie wypali wskutek zamoczenia prochu, jeśli w teście trafienia na 1k20 wypadnie 2-6; w luku przy tym samym wyniku zaczyna słabnąć cięciwa: zmniejsza się zasięg (o 5 kroków na 5 minut deszczu), siła przebięcia (-1 obrażeń na 5 minut deszczu) i celność (-1 do trafienia na 5 minut deszczu)
- podczas ulewy broń prochowa zamoknie już przy wyniku 2-12; luk traci moc dwakroć szybciej)
- po pełnym zanurzeniu w wodzie broń palna nie ma szans działać (do wysuszenia); a luk traci moc czterokrotnie szybciej