

Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu - Errata Księga V „Ociec, Prac?”

Strona 105 „Nie lubię tłoku”

JEST:

cięcie wręczne/pchnięcie (konieczny test ataku;

MA BYĆ:

cięcie wręczne/pchnięcie (konieczny łatwy test ataku

Strona 106 „W miękkie trafione”

JEST:

Starosta Gry ma prawo zarządzić ujemny modyfikator do testu ataku, jeżeli Gracz próbuje trafić w małe i trudno dostępne miejsce. Przyjmijmy, że celowanie w kawał ciała wielkości ramienia czy nogi to normalny test ataku; w samą twarz lub miejsce wielkości twarzy (np. udo poniżej kolczugi czy rękę powyżej rękawicy) to test nielatwy (trudność +3), zaś w wyjątkowo mała przestrzeń (np. szczelinę w szyszaku husarskim między nosalem a policzkiem) to test trudny (trudność +6). Porażka w teście ataku oznacza, że trafienie poszło jednak w pancerz.

MA BYĆ:

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.

Strona 106 „Jak szablą pchnąć z wypadu”

JEST:

Uznajmy, że do wypadu szablista musi mieć wysoką Zwinność (minimum 15). Inaczej grozi mu utrata równowagi i upadek na ziemię.

MA BYĆ:

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.

Strona 109 przykład (zmiana całego tekstu)

Trzech Graczy wcielających się w braci Walickich: Krzysztof (Inicjatywa 14), Jakub (Inicjatywa 12) i Michał (Inicjatywa 7) atakują 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 zawałdź 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 Zwarciu. Teraz prawo Ataku mają ci, których poprzednią akcją było Przeciwnatarcie 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 obrońcy, czyli Krzysztof (14), Jakub (12) i Krzesz (10).

Komu wyczerpią się Punkty Walki, temu brakuje tchu, żeby atakować. Może jedynie składać Obrony z karą -4 do testów. Najlepiej by było dlań nycofać

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 (obaj 10), na końcu zaś Michał Walicki (7).

Strona 110 „Fortuna śmiałym sprzyja”

JEST:

dobanie lub odjęcie 1 punktu od dowolnego wyniku rzutu kostką – sobie lub przeciwnikowi.

MA BYĆ:

dobanie lub odjęcie 1 punktu od dowolnej Cechy lub Biełości przy pojedynczej akcji – sobie lub przeciwnikowi

Strona 111 „Linia”

JEST:

– albo zadać błyskawiczne pchnięcie.

MA BYĆ:

– albo zadać błyskawiczne pchnięcie (0 PW, Inicjatywa +5).

Strona 112 „Wytrącenie broni”

JEST:

Test obrażeń (zmiana całego akapitu)

MA BYĆ:

Test obrażeń: Zamiast testu obrażeń wykonuje się przeciwny test Krzepy atakującego i obrońcy.

Jeśli obrońca przegra test, broń wylatuje mu z ręki. Paluch przy rękojści daje obrońcy korzyść +2 do testu, a łańcuszek lub pałak +1 (razem +3).

Strona 113 „Cios pięścią lub nogą lub chwyt”

JEST:

Test obrażeń (chwyt): Nie ma testu obrażeń. Szermierz chwycony za uzbrojoną rękę może tylko próbować się wyrwać [porównawczy test (Krzepy +1k20) przeciw (Krzepie +1k20) przeciwnika]

MA BYĆ:

Test obrażeń (chwyt): Nie ma testu obrażeń. Szermierz chwycony za uzbrojoną rękę może tylko próbować się wyrwać (przeciwny test Krzepy)

Strona 113 - „Pchnięcie flamandzkie”, „Pchnięcie królewskie”, „Cięcie referendarskie”

JEST:

Konieczny test ataku.

MA BYĆ:

Konieczny normalny test ataku (TT 20).

Strona 114 „Pars Quinta”

JEST:

(Jeśli w teście ataku wypadła 1, pocisk uderza dokładnie tam, gdzie życzy sobie strzelec.)

MA BYĆ:

[Zmienić liczbę 1 na 20.]

Strona 115 „O dukat strzał”

JEST:

Sarmata ma biegłość Łuk na poziomie 12. Pan Gracz rzuca kostką. Wypada 3, a zatem trafił. Plugawy pończoszniczek pada ze strzałą w piersi.

MA BYĆ:

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.

Strona 115 „Skuchy, alias dosypcie prochu”

JEST:

Jeśli na kostce w teście strzelania wypadnie 20, to mamy do czynienia ze skuchą.

MA BYĆ:

[Zmienić liczbę 20 na 1.]

JEST:

Podczas zwykłego deszczu broń nie wypali wskutek zamoczenia prochu, jeśli w teście trafienia na 1k20 wypadnie 14-19

MA BYĆ:

[14-19 zamienić na 2-6]

JEST:

podczas siarczystej ulewy broń prochowa zamoknie już przy wyniku 9-19

MA BYĆ:

[9-19 zamienić na 2-12]

Dzikie Pola:

Rzeczpospolita w ogniu - Errata Księga IX „Starosta Gry”

Strona 218

[Do skreślenia – cała część „2.

Modyfikatory”]

Strona 219

[Do skreślenia – przykład z Marmayem-Stawowym, oprócz pierwszego akapitu]

Strony 219-220

[Do skreślenia – cała sekcja „Interpretacja wyników testów”]

[Zamiast skreślonej sekcji „2. Modyfikatory”
tekst poniższy:]

2. Trudność Testu (TT)

Gdy Waść już uznasz, którą Cechę czy Biegłość należy testować, określić musisz poziom Trudności Testu. Z testami przeciwnymi przychodzi to bez trudu, wszak w Księdze IV jest na to prościutka zasada. Tutaj dopowiadamy jednak: gdy w danej sytuacji działają wyjątkowe czynniki, które dodatkowo ułatwiają bądź utrudniają powodzenie testowanej akcji, masz prawo obniżyć lub podnieść TT nawet o dwa poziomy!

W testach prostych ustawiasz Waszmość TT według własnego uznania. Poziom normalny (TT 20) jest tak pomyślany, że bohater o przeciętnej, średniej wartości Cechy czy Biegłości (czyli 10) musi uzyskać również średnią wysokość rzutu kostką (też 10).

Osobom bieglesze czy sprawniejsze (o ponadprzeciętnych współczynnikach) osiągną sukces nawet przy odpowiednio gorszych rzutach 1k20. Zaś postaciom słabo wyszkolonym czy o niskich Cechach w normalnym teście potrzeba dobrego wyniku na kostce. Ustalając TT miej na uwadze takie porównania:

TT arcyłatwa (8): Rzeczy arcyłatwe umie zrobić każdy człek, przy odrobinie skupienia i wysiłku nawet najgorsza fajtlapa, chyba tylko dzieciom i upośledzonym groziłaby porażka.

TT bardzo łatwa (12): Akcje bardzo łatwe niemal zawsze udają się osobom o choćby przeciętnej sprawności czy wyszkoleniu, porażka grozi jedynie słabeuszom (bardzo niskie Cechy) czy ignorantom (brak Biegłości).

TT łatwa (16): Czynności łatwe sprawiają pewien kłopot osobom o niskich i przeciętnych predyspozycjach, natomiast kto jest dobry, ten czynności łatwe wykonuje rutynowo.

TT normalna (20): Akcje trudniejsze od codziennych, pospolitych wyzwań. Nawet sprawnym i dobrze wyszkolonym nie zawsze się udają, chociaż osoby o bardzo wysokich kwalifikacjach nie mają kłopotów.

TT trudna (24): Tutaj osoby dobrze wyszkolone i sprawne (Biegłość/Cecha 11-17) potrzebują również nieco szczęścia (około 10 na 1k20), nawet najwięksi mistrzowie (Biegłość/Cecha 18-20) nie mogą być całkiem pewni sukcesu.

TT bardzo trudna (28): Działania bardzo trudne i często niebezpieczne, których imać się winni tylko najlepsi. Ale nawet mistrzów nieraz spotyka niepowodzenie.

TT arcytrudna (32): Nawet najbieglejszy mistrz do sukcesu potrzebuje sporej dozy szczęścia.

Przykład: Imię pan Jędrzej Rusztowicz salwuje się ucieczką z płonącego dworu obleganego przez

Tatarów. Pan Gracz, który wciela się w rolę dzielnego Sarmaty, decyduje się na próbę wyważenia drzwi w czeladnej izbie, które prowadzą do ogrodu. Jeśli mu się to uda, będzie mógł skryć się w sadziszce lub dobiec do stajni, gdzie czeka osiodłany koń. Pan Jędrzej pędzi z całą mocą na drzwiczki. Starosta Gry decyduje się na wykonanie testu Krzepły (wszak to od siły zależy, czy uda się uszkodzić żelazne zawiasy). Cecha ta u naszego Bohatera wynosi 12. Wyważanie wrót z pewnością nie jest czynnością pospolitą ani łatwą, ale też drzwi do czeladnej nie mają takiej mocy, iżby trzeba było na nich Herkulesa. Starosta ustala więc normalny poziom TT (20). Aby pokonać ten poziom TT, Rusztowicz (Krzepa 12) musi uzyskać na kostce co najmniej 8 punktów.

3. Modyfikatory

Poziomy TT to narzędzie Starosty Gry. Tym narzędziem Waszmość ukazujesz warunki obiektywne, wynikające z samej trudności podjętej akcji oraz niektórych sprzyjających bądź niesprzyjających okoliczności. Natomiast modyfikatory są zabawą kompanii Graczy. Zazwyczaj Gracz pilnie śledzi, które Ataki dają plusowy modyfikator do Inicjatywy, które zaś zmniejszają wrogowi Obronę. Gracz ma także świadomość, na ile stan zdrowia jego postaci wpływa na szanse powodzenia testów (lekkie osłabienie, poważne osłabienie, ciężkie osłabienie alkoholem, obrażeniami lub wyczerpaniem fizycznym – patrz: Księga IV). Różnica jest wyraźna: poziomy TT wynikają z trudności samego zadania i czasami z warunków panujących w świecie wokół bohaterów – zaś modyfikatory odzwierciedlają przewagę, słabości i rodzaj działań samych bohaterów. Zasady bardzo rzadko naruszają ten podział kompetencji. Stąd też przeróżne znane Graczom modyfikatory dodaje się i odejmuje od ich Cech i Biegłości – nigdy zaś nie wpływają na ustalony przez Waści poziom TT.

I pamiętaj, Mości Starosto, że modyfikatory jest to instrumentum, które ma Wam w grze

pomóc, a nie przeszkadzać. Możesz ich używać zawsze, czasem lub nigdy. Jeśli ci fantazja przyjdzie, w ogóle nie musisz na kości spoglądać.

Hej, parchu! A nuż jeszcze garniec miodu przynieś! Do kroćset, podły miodzik w tej karczmie daj. Ot, co mi przyszło na starość, gdy mój żywot cały na wojnach strawił i w obozach wodą kryniczną i lebiadą jedynie się żywiłem, tak że mi kijanki się w brzuchu załęgły i u medyka z Italii musiałem być. Łotr to był okrutny i żadnej podwice cnoty nie przepuścił... a o czym to ja miałem? Dalibóg, wiem już!

[Zamiast skreślonej sekcji „Interpretacja wyników testów” tekst poniższy:]

Oszukuj, jeśli wola!

Na koniec przypomnieć trzeba, że Waść jesteś Starostą Gry i w twoich to rękach spoczywa los całej opowieści. Czasami możesz sobie pozwolić na to, by czyjeś niepowodzenie (lub udany test) zatuszować i odmienić wynik. Bo co zrobić, gdy niefortunna kostka obwieści ciężką ranę Pana Brata, którego koniecznie chcesz mieć zdrowego w dalszej części przygody? Czyż można pozwolić bezrozumnej rzeczy, jaką jest 1k20, zmarnować przygotowany Dyariusz i popsuć wszystkim zabawę? Veto! Nie ma zgody! Jeśli wynik rzutu zaszkodziłby całej przygodzie, bez skrupułów go zafalszuj. Pamiętaj jednak, by nie czynić tego za często.

Więcej informacji na oficjalnej
stronie „Dzikich Pól”

www.DzikiePola.com