POTYCZKA

POTYCZKA to gra symulująca walkę starożytną bronią. Każdy żeton przedstawia pojedynczego wojownika o indywidualnie określonych cechach — sile i zręczności. Gracze wybierają broń i taktykę, jaką będą posługiwali się ich wojownicy i wysyłają ich do boju przeciwko ludziom, potworom i bestiom... — po zwycięstwo lub śmierć.

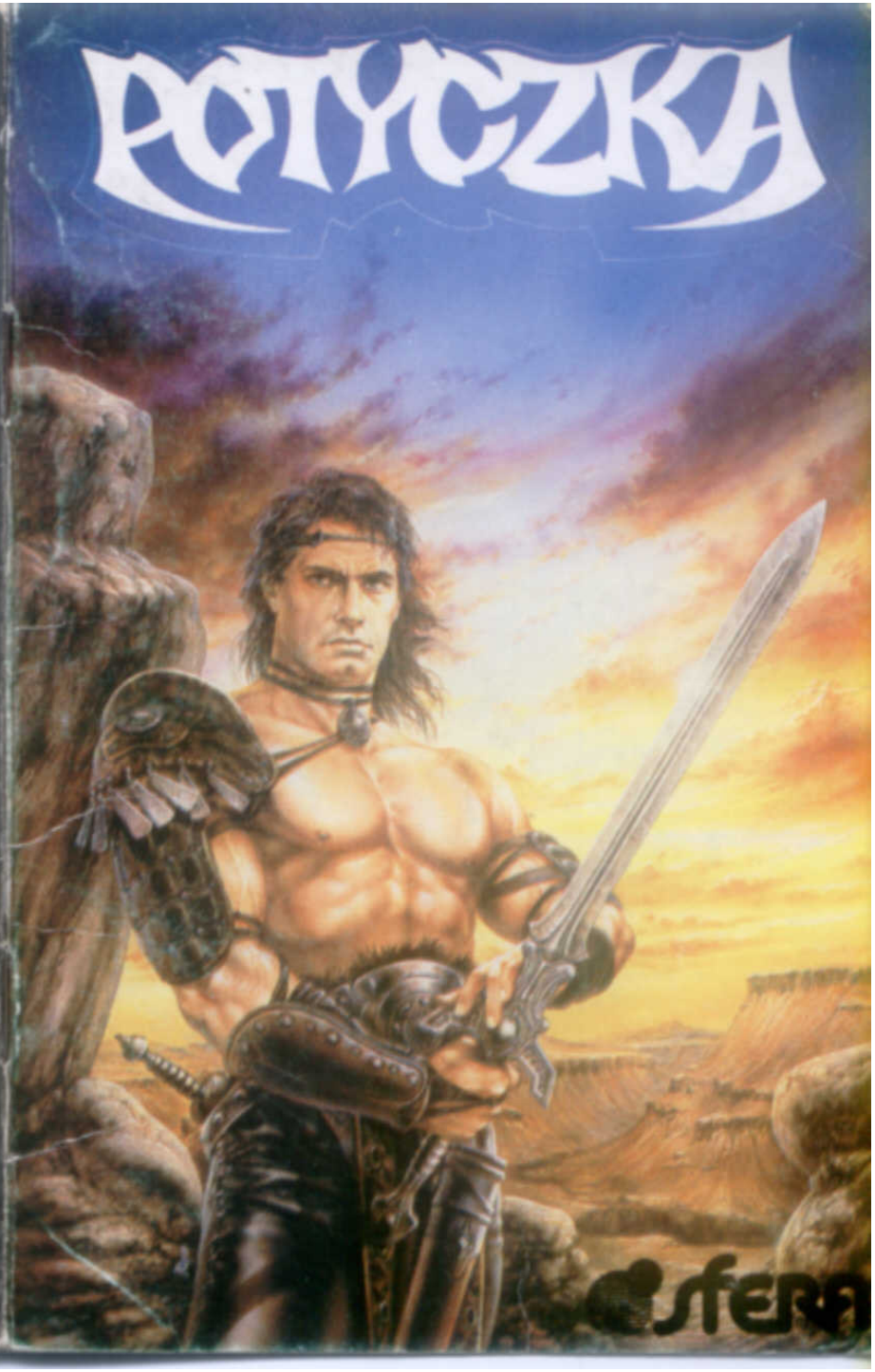
POTYCZKA stanowi część Fantastycznej podróży, nowego systemu gier role-playing. Może być wykorzystywana jako system prowadzenia walki w każdej innej grze fantasy, można też dzięki niej rozgrywać swoje własne pojedynki.

POTYCZKA pozwala przenieść walkę z kart książki na planszę. Wybierz broń, nałóż zbroję. POTYCZKA zaraz się zacznie...

seria miniatur gra nr. 4

BIURO PROMOCJI I REKLAMY
SFERA
Warszawa
ul. Madalińskiego 21/37
tel./fax 49-71-21

POTYCZKA



SFERA

seria miniatur SFERA

POTYCZKA

seria miniatur

W cieniu Saturna

seria miniatur

KOSMICZNA WOJNA

seria miniatur

WOJNA POLARNA

seria miniatur

POTYCZKA

SFERA

I. WSTĘP

Flawiusz Marcellus, najmłodszy centurion legionu, był wściekły. Od trzech dni tkwili w tej puszczy. Germańscy barbarzyńcy nie pojawiali się, ale czasami ludzie wysłani na zwiady przepadali bez śladu. A teraz Honoriusz się spóźniał. Jeżeli ten stary dureń zasnął na warcie, będą kłopoty.

Kiedy Flawiusz znalazł się na niewielkiej polance, w zaroślach na przeciwległym jej krańcu dostrzegł jakiś ruch. Honoriusz? Nie! Ledwo widoczny obcy strój, napięty łuk... Bez namysłu, działając pod wpływem instynktu wojownika, rzucił się do ataku. Mimo, że ciążą mu hełm i zbroja, może zdoła dopaść barbarzyńcę, zanim...

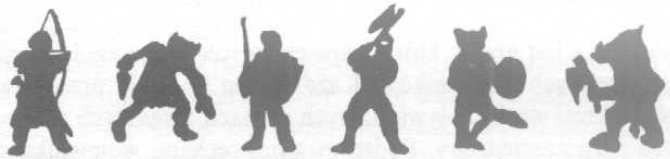
Świsnęła strzała. Flawiusz poczuł ból, ale niezbyt silny. Bogom niech będą dzięki za pancerz. Biegł zygzakiem, chcąc utrudnić łucznikowi celowanie. Druga strzała chybiła. Barbarzyńca, widząc zbliżającego się Flawiusza, zrobił krok do tyłu, by oprzeć się plecami o drzewo. Gdy Rzymianin zamachnął się mieczem, barbarzyńca wypuścił trzecią strzałę. Trafiła, ale pancerz wytrzymał. Cięcie Flawiusza minęło cel, ale przeciwnik musiał odrzucić łuk.

Germanin wyciągnął natychmiast dwuręczny miecz i zaczął wymierzać ciosy. Obciążony pancerzem i tarczą Flawiusz rozpaczliwie próbował trafić zwinnego przeciwnika. Wreszcie udało mu się ciężko ranić barbarzyńcę.

Krwawiący Germanin usiłował się cofnąć, ale Flawiusz uniemożliwił mu odwrót. Lecz i miecz barbarzyńcy w końcu trafił Rzymianina. Ześlizgnął się po tarczy i pancerzu, i rozciął głęboko bok Flawiusza.

Oszołomiony raną Rzymianin przez parę sekund nie atakował, ograniczając się jedynie do obrony. Parował ciosy i czekał. Klingi uderzały o siebie, krzesząc skry.

Aż nagle, wszystko się skończyło. Flawiusz swym krótkim mieczem pchnął pod zamaszystym ciosem Germanina. Ostrze wbiło się głęboko. Nie chroniony zbroją barbarzyńca cofnął się chwiejnym krokiem. Flawiusz ruszył za nim i pchnął jeszcze raz. Barbarzyńca padł. Był martwy, albo tak ciężko ranny że nie mógł utrzymać się na nogach. Flawiusz został wprawdzie ranny, ale bez trudu mógł się poruszać o własnych siłach. W krzakach zobaczył to, co zostało z Honoriusza, ale nie popsuło mu to samopoczucia. Pomścił swojego żołnierza... i być może zdobył jeńca. Pochylił się nad dzikusem...



POTYCZKA jest grą symulującą walkę prowadzoną przy użyciu dawnej broni. Starcia mogą rozgrywać się w dowolnych okresach historycznych i toczą je pojedynczy przeciwnicy, albo niewielkie ich grupy.

Gracze tworzą postacie i wysyłają je do walki przeciwko wojownikom przeciwnika. Dokonanie odpowiedniego doboru uzbrojenia zaczepnego i obronnego, siły i zręczności wojowników, a także odpowiedniej taktyki walki zadecydują o zwycięstwie jednego z przeciwników. Wojownicy którzy zwyciężą, zdobywają doświadczenie, dzięki któremu wzrasta ich siła i zręczność. Przegrywający giną...

Umieszczona wyżej opowieść jest opisem rogrywki..

Przykład walki (s.**27**) przedstawia ten sam pojedynek i w oparciu o zasady **Potyczki** oraz rzuty kostką ilustruje, w jaki sposób Flawiusz zwyciężył swego wroga.

Potyczka może być również stosowana jako pomoc w opracowaniu taktyki walki w rozmaitych grach typu roleplaying.

Potyczka jest grą przewidzianą dla dwóch osób, istnieje jednak możliwość grania w pojedynkę lub przez wielu uczestników. Każdy gracz może kontrolować dowolną liczbę postaci — jedynym ograniczeniem ewentualnych scenariuszy jest Twoja wyobraźnia.

II. SKŁADNIKI

POTYCZKA powinna zawierać:

1. niniejszą broszurę z instrukcją,
2. mapę pola walki z nałożoną siatką heksagonalną. Heksy organizują ruch postaci, natomiast obwiedzione czarną linią megaheksy określają zasięg broni miotającej i rzucanej,
3. arkusz z żetonami. Należy go rozciąć na 68 żetonów przedstawiających ludzi, zwierzęta, potwory i odrzuconą broń.

Do gry potrzebne będa również ołówki, kostka, papier do notatek oraz linijka.

III. TWORZENIE POSTACI

Potyczka jest grą, w której największą rolę odgrywają umiejętności poszczególnych wojowników. Każdy żeton **Potyczki** przedstawia postać o określonych, indywidualnych cechach ustalanych przez gracza przed rozpoczęciem gry. Podstawowymi cechami wojownika są: Siła (S) oraz Zręczność (Z).

Przy tworzeniu postaci, gracz w następujący sposób określa jej S i Z. Postać (człowiek) rozpoczyna grę posiadając 8S, 8Z oraz osiem punktów, które przez gracza mogą być rozdzielone (przed rozpoczęciem gry) według uznania. Dzięki temu, każda postać rozpoczyna grę posiadając ogólną pulę 24 punktów — np. 13S i 11Z, lub też w dowolnej innej kombinacji dającej w sumie 24 punty. Ani S ani Z postaci człowieka nie może na początku gry wynosić mniej niż 8 punktów. (W stosunku do zwierząt i potworów obowiązują inne zasady, które zostaną omówione później).

SIŁA określa:

1. ile ran postać jest w stanie wytrzymać. „Rany", to umowne określenie obrażeń odniesionych w czasie walki. Rany doznane w czasie rundy walki odejmowane są od jej Siły. Kiedy S wyniesie 1, postać pada i nie jest w stanie walczyć, gdy osiągnie zero, postać umiera,
2. jaką bronią postać może się posługiwać. Każdy rodzaj broni (wymieniony w **Tabeli broni**, str. **16**) posiada swój wskaźnik S. Tylko postać, której S **na początku** gry równa jest temu wskaźnikowi lub od niego wyższa, może z broni tej korzystać. (Zmniejszenie S w czasie walki **nie ma** wpływu na możliwość używania broni.),
3. jak skuteczna jest postać w walce bez broni (patrz WALKA WRĘCZ, str. **20**).

ZRĘCZNOŚĆ określa:

1. prawdopodobieństwo trafienia przez postać jej przeciwnika,
2. łatwość z jaką postać będzie mogła przerwać toczoną walkę,
3. szybkość z jaką postać może zadawać ciosy.

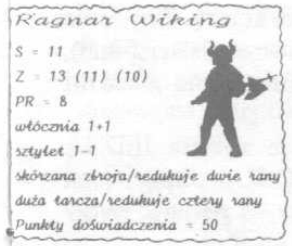
Zręczność jest MODYFIKOWANA przez szereg czynników — takich jak noszona zbroja, rany itp. Kiedy przepisy mówią o Z, oznacza to Zmodyfikowaną Z. Postać z bardzo wysoką początkową Z może mieć niewielkie szanse trafienia przeciwnika, jeżeli jej Zmodyfikowana Z jest niska — a niezgrabna postać może powiększyć swe szanse,

uzyskując korzystną modyfikację zręczności. Tabela modyfikacji Z podane jest w punkcie ATAK.

Kiedy początkowe 24 punkty postaci zostaną rozdzielone na S i Z, podział ten w danej rozgrywce nie może ulegać dalszym zmianom. Jednakże postać, która zdobędzie doświadczenie dzięki przeżyciu kolejnych walk, może zdobywać dzięki temu siłę i zręczność, i stopniowo stawać się coraz potężniejsza — patrz DOŚWIADCZENIE.

Kiedy S i Z postaci zostaną określone, gracz powinien postanowić czy będzie ona nosiła zbroję i jaką, czy będzie używać tarczy i jaką bronią będzie się posługiwać. **Postać może mieć przy sobie jednocześnie tylko dwa egzemplarze broni (oraz sztylet).** Tarcza uważana jest za broń. **Zbroje i tarcze** omówione są na str. (**17**). Mogą one wprawdzie chronić posiadacza, ale jednocześnie ograniczają Z i punkty ruchu (PR). Wybór broni oczywiście określa skalę zadawanych przeciwnikowi obrażeń. Wybierając broń należy bardzo starannie uwzględnić S i Z postaci. Silny, ale niezgrabny wojownik, będzie stosował zupełnie inną taktykę niż zręczny, lecz słaby.

Dla każdej postaci powinna zostać sporządzona karta danych. Przykład — poniżej.



Ragnar jest Wikingiem. Nosi skórzaną zbroję, która chroni go przed 2 ranami w każdym ataku. Posiada również dużą tarczę, która chroni przed 2 ranami, zazwyczaj jednak nosi ją zawieszoną na plecach, bowiem włócznią, w którą jest uzbrojony, musi walczyć oburącz. Jego karta jest dość skomplikowana. Ragnar bowiem posiada dwie Zmodyfikowane Z (w nawiasach po podstawowej Z). Pierwsza wynosi 11 i jest to Zmodyfikowana Zręczność **bez** tarczy. Kiedy natomiast używa tarczy, jego druga Zmodyfikowana Z wynosi 10. Skórzana zbroja redukuje 2 rany bez straty punktów S, a kiedy posługuje się również tarczą, redukuje 4 rany w każdym ataku. Jego S wynosi 11, co pozwala mu na posługiwanie się włócznią.

Gdy Ragnar toczy walkę, jego rany powinny być zaznaczane obok jego S. Jeżeli przeżyje, rany te mogą ulec zatarciu, ponieważ będzie miał czas odpocząć po walce.

Postać nie może zdejmować, ani zakładać zbroi w czasie walki, może jednak podnosić leżącą broń lub odrzucać posiadaną, pamiętając

jednak, że nie może mieć ich więcej niż dwie (oraz sztylet) jednocześnie. Pomiędzy walkami postać może swobodnie zmieniać zbroje i broń.

Nadanie postaci imienia oraz wymyślenie jej biografii zwiększa atrakcyjność gry.

Gdy postacie zostaną już przygotowane, można rozpocząć walkę.

IV. ETAPY I OPCJE WALKI

POTYCZKA jest rozgrywana etapami, z których każdy stanowi odpowiednik pięciu sekund rzeczywistego czasu. W czasie jednego etapu, każda postać może wykonać jedną „opcję" spośród wymienionych na znajdującej się poniżej liście. Każda opcja może zawierać element ruchu, atak, obronę albo pewne ich kombinacje.

Opcje, z których postać może korzystać zależą od tego, czy: **1.** jest ona związana walką, **2.** nie bierze w walce udziału, **3.** uczestniczy w walce wręcz. Za postać związaną walką uważa się taką, która **stoi obok postaci nieprzyjaciela znajdującej się w jednym z przyległych heksów przed postacią.** Na stronie (**10**) znajdują się rysunki i szczegółowe wyjaśnienia tego problemu.

NIC w **Potyczce** nie zdarza się jednocześnie. Każde przesunięcie postaci albo atak może mieć wpływ na etap następny. Każdy etap posiada następujące fazy:

1. Rzut ustalający inicjatywę. Każdy gracz rzuca kostką. Zwycięzca może w tym etapie albo pierwszy wykonać ruch swoją postacią(-ami), albo oddaje pierwszeństwo w wykonaniu ruchu drugiemu graczowi (-om).

2. Ruch. Pierwszy gracz mający wykonać ruch wybiera JEDNĄ opcję dla KAŻDEJ postaci i wykonuje fazę RUCHU wybranej opcji dla każdej postaci. Jak daleko każda postać może się posunąć zależy od posiadanych punktów ruchu (PR) i wybranej opcji.

3. Drugi gracz wybiera opcję i porusza swoimi figurami w taki sam sposób. (Jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwóch graczy, w tej fazie pozostali gracze — trzeci, czwarty i tak dalej — wybierają opcje i wykonują ruch).

4. Przeprowadzane są wszystkie ataki. Żadna z postaci nie może wykonywać ataku, jeżeli wybrana przezeń opcja nie zawiera słowa „atak". Postacie atakują w kolejności wynikającej z ich ZMODYFIKOWANEJ Z, te które posiadają wyższą ZZ atakują pierwsze. Remis rozstrzygany jest rzutem kostki. Jeżeli postacie wypuszczają w czasie

jednego etapu gry dwie strzały, wypuszczają swoje strzały (znowu w kolejności wynikającej z ich ZZ) PO TYM jak wszystkie postacie przeprowadzą swój pierwszy atak. Jeżeli postać zostaje zabita lub otrzymuje 8 lub więcej trafień w tym etapie ZANIM nadejdzie jej kolej na wykonanie ataku, nie może wykonać tej czynności w tym etapie.

5. Jeżeli któraś z postaci uzyska trafienie (z wyjątkiem broni rzucanej lub miotającej) w nieprzyjaciela, sama zaś nie otrzyma trafień, może zmusić nieprzyjaciela do cofnięcia się o jeden heks w dowolnym kierunku i ALBO przesunąć się na heks opuszczony przez nieprzyjaciela, ALBO pozostać w miejscu (i w ten sposób wyjść z walki).

6. Żetony oznaczające rzuconą lub odrzuconą broń kładzione są w odpowiednich heksach, a wszystkie żetony oznaczające zabite lub nieprzytomne postacie są odwracane koszulką do góry.

Jeżeli gracze posiadają jeszcze postacie zdolne do walki, zaczyna się następny etap.

OPCJE

Nazwą OPCJA określa się zespół kilku działań. Postać w jednym etapie może wykonać JEDNĄ opcję i NIE MOŻE łączyć działań z różnych opcji. To, z których opcji postać może korzystać, zależy od tego, czy postać jest związana walką, toczy walkę wręcz, czy też posiada swobodę działania w chwili gdy nadchodzi jej kolej wykonania RUCHU. W czasie etapu gry gracz może zmienić opcję działania postaci jeżeli: **a.** postać w tym etapie jeszcze nie uczestniczyła w grze oraz **b.** postać wykonała ruch na odległość nie wykluczającą zastosowania innej opcji.

OPCJE DLA POSTACI NIE ZWIĄZANYCH WALKĄ

Postać, która NIE jest związana walką, w czasie swojej kolejki ruchu może wykonać JEDNĄ z następujących opcji:

a. WYKONAĆ ruch na maksymalną odległość wynikającą z posiadanych PR.

b. WYKONAĆ ATAK. Postać wykorzystuje do 1/2 PR i atakuje dowolną bronią poza bronią rzucaną lub miotającą. (Postać nie może atakować, jeżeli wykorzystała więcej niż 1/2 PR).

c. WYKONAĆ UNIK. Postać wykonuje unik wykorzystując do 1/2 PR. (patrz str. **23**).

d. UCHYLIC SIĘ. Postać może wykorzystać do 1/2 PR i upaść lub uklęknąć.

e. PRZYGOTOWAĆ NOWĄ BROŃ. Postać może przesunąć się na odległość 2 heksów, schować lub odwiesić (NIE ODRZUCAĆ) trzymaną broń i/lub tarczę oraz wziąć nową broń i/lub tarczę. Postać może TAKŻE podnieść i przygotować porzuconą broń i/lub tarczę znajdujące się w heksie, w którym zakończyła ruch.

f. ATAK BRONIĄ MIOTAJĄCĄ. Postać może posunąć się o jeden heks i użyć broni miotającej lub rzucanej (łuk, oszczep, itp.).

g. WSTAĆ. Postać w czasie fazy ruchu wstaje z pozycji leżącej (jeżeli została przewrócona lub sama upadła) lub klęczącej. NIE podejmuje innych działań. Postać MUSI poświęcić jeden etap na to by wstać, zanim rozpocznie atak czy dalszy ruch.

OPCJE DLA POSTACI ZWIĄZANYCH WALKĄ

Kiedy postać związana jest walką z przeciwnikiem (patrz definicja str. **10**), W CZASIE GDY NADEJDZIE JEJ KOLEJ RUCHU, może wykorzystać JEDNĄ z wymienionych niżej opcji:

h. PRZESUNIĘCIE I ATAK. Postać może przesunąć się o jeden heks (lub pozostać w miejscu) i przeprowadza atak którąś z broni (poza miotającymi i rzucanymi).

i. PRZESUNIĘCIE I OBRONA. Postać może przesunąć się o jeden heks (lub pozostać w miejscu) i bronić się (patrz str. **23**).

j. OSTATNI STRZAŁ Z BRONI MIOTAJĄCEJ. Jeżeli postać trzyma w pogotowiu broń miotającą PRZED związaniem jej walką, może oddać ostatni strzał. W następnym etapie broń ta MUSI zostać odrzucona. (Opcja ta odzwierciedla fakt, że prawie zawsze istnieje możliwość wypuszczenia strzały do biegnącego do ataku nieprzyjaciela.)

k. ZMIANA BRONI. Postać może przesunąć się o jeden heks (albo pozostać w miejscu) i przygotować nową broń POZA BRONIĄ MIOTAJĄCĄ I RZUCANĄ. (Postać związana walką nie jest w stanie przygotować ani ponownie załadować broni.)

l. WYJŚCIE Z WALKI. Na str. (**23**) znajduje się wyjaśnienie zasad wyjścia z walki.

m. PRÓBA PODJĘCIA WALKI WRĘCZ. Podczas fazy ruchu, postać może przesunąć się lub pozostać w miejscu, kiedy nadchodzi jej kolej przeprowadzenia ataku, wchodzi na heks dowolnego, sąsiadującego z nią nieprzyjaciela i nawiązuje z nim walkę gołymi rękami albo (jeżeli ma przygotowany) sztyletem.

n. WSTAĆ. Tak samo jak w punkcie **g.**

o. PODNIESIENIE ODRZUCONEJ BRONI. Postać „pochyla się" (nie przechodząc do innego heksu) podnosi i przygotowuje do walki dowolną broń znajdującą się w jej heksie.

OPCJE DLA POSTACI TOCZĄCYCH WALKĘ WRĘCZ

p. WALKA WRĘCZ. Postać próbuje zadać cios gołymi rękami lub sztyletem (jeżeli ma go w pogotowiu) nieprzyjacielowi znajdującemu się w tym samym heksie.

q. PRÓBA WYDOBYCIA SZTYLETU. patrz str. (**21**).

r. PRÓBA WYJŚCIA Z WALKI. Wyjście z walki postaci toczącej walkę wręcz nie jest automatyczne, wymaga rzutu kostką. Patrz str. (**23**).

V. RUCH

Postać rozpoczyna walkę w jednym z 4 wejściowych heksów (oznaczonych gwiazdką), znajdujących się po przeciwległej stronie pola walki.

Każda postać posiada **Punkty Ruchu** (PR), dzięki którym jest w stanie przejść odpowiednią ilość heksów. Człowiek bez zbroi posiada 10 PR — to znaczy, że może w każdym etapie przejść 10 heksów. Zbroja redukuje PR. Zbroja skórzana zmniejsza do 8 PR, kolczuga — do 6 PR, zbroja płytowa również do 8 PR. PR dla postaci nie będących ludźmi podane są w rozdziale POSTACIE NIE-LUDZI. (str. **25**).

PRZESUNIĘCIE

Tylko postać nie związana walką posiada możliwość wyboru opcji pozwalajacej jej wykorzystać w pełni PR. Postać związana walką może w czasie fazy ruchu przesunąć się tylko o jeden heks i **musi pozostać w bezpośrednim sąsiedztwie postaci z którymi walczy.** W spisie opcji czynność ta określana jest jako „przesunięcie". Postacie toczące walkę wręcz nie mogą poruszać się do chwili wyjścia z walki.

Ruch w odniesieniu do innych postaci. Zasadniczo, jeden heks może zajmować tylko jedna postać. Nie można przechodzić przez postać

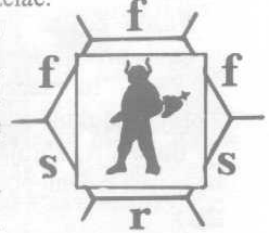
stojącą lub klęczącą. Postać może wejść do heksu, w którym znajduje się powalony (nieprzytomny lub martwy) przeciwnik, albo może wejść do heksu zajmowanego przez wroga, aby rozpocząć z nim walkę wręcz. Postać może „przeskoczyć" nad nieprzytomnym, martwym lub leżącym wrogiem wydatkując 3 PR. Kiedy postać znajdzie się w heksie zajętym przez wroga (poza walką wręcz), natychmiast rzuca 3 kostkami przeciwko jego ZZ, jakby próbowała coś trafić. Jeśli ten „ratunkowy rzut" zawiedzie, postać pada w tym heksie.

POSTAĆ MUSI PRZERWAĆ FAZĘ RUCHU, kiedy znajdzie się w którymś z heksów przed postacią nieprzyjaciela, w tej bowiem chwili zostaje związana walką.

VI. KIERUNKI

Każda postać zwrócona jest przodem w stronę jednej krawędzi heksu. Wskazuje to sposób ustawienia żetonu. Gracz może zmienić kierunek, w którym zwrócona jest postać w czasie RUCHU, a także pod koniec fazy ruchu, nawet nie opuszczając zajmowanego heksu.

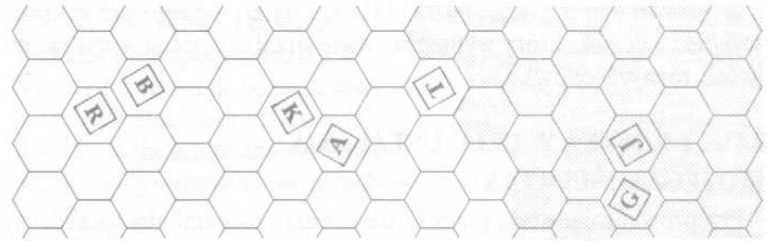
Uważa się, że postać leżąca na ziemi, albo schylająca się, by podnieść broń, nie ma przodu i ze wszystkich stron jest jej „tył". Jednak leżący lub klęczący łucznik posiada normalne „przednie" heksy, określające kierunek, w którym może strzelać.



Przykład: Astrid skierowana jest przodem do heksów, które na diagramie oznaczone są literą „**f**". Heksy oznaczone literą „**s**" są heksami bocznymi, natomiast heks z literą „**r**" znajduje się z tyłu.

To, w którą stronę zwrócona jest postać, określa, z którą postacią wroga związana jest walką. Postać jest ZWIĄZANA WALKĄ jeżeli znajduje się w przednich heksach wroga. Jeżeli postać znajduje się za wrogiem, wróg jest związany walką (znajduje się w przednich heksach), postać z tyłu **nie**.

Orientacja żetonu określa również, które postacie mogą być atakowane. MOŻNA PROWADZIĆ ATAK WYŁĄCZNIE PRZECIWKO WROGOWI ZNAJDUJĄCEMU SIĘ W JEDNYM Z TRZECH PRZEDNICH HEKSÓW. Bronią miotająca lub rzucaną można atakować jedynie postacie znajdujące się „z przodu". **Patrz rysunek.**



Z rysunku wynika, że Tark nie jest związany walką. Bjorn jest związany walką (znajduje się w przednim heksie Rolfa), ale Rolf nie jest związany walką (znajduje się w tylnym heksie Bjorna). Karl i Astaroth są związani walką, oboje bowiem nawzajem znajdują się w swoich przednich heksach. Jon i Grath nie są związani walką — nie sa wrogami. Jasne heksy znajdujące się przed Tarkiem oznaczają, że może strzelać lub rzucać (oszczepem, sztyletem itp.) jedynie do postaci znajdujących się w tych heksach.

Atakowanie nieprzyjaciela z boku dodaje +2 do Z, atak z tyłu = +4.

Patrz poniżej, rozdział ATAK.

VII. ATAK

Atak stanowi próbę trafienia nieprzyjaciela. Istnieje kilka typów ataku: zwykły, bronią rzucaną, bronią miotającą i walka wręcz.

Aby przeprowadzić atak (poza walką wręcz), postać musi mieć broń W POGOTOWIU. Postać wchodząc na pole walki ma jedną broń i/lub tarczę (zgodnie z wyborem gracza). Broń jest w pogotowiu po dokonaniu ataku, chyba że została rzucona lub odrzucona (poza kuszą której ponowne załadowanie zajmuje pewien czas. Aby zmienić broń, postać wybiera opcje **c** lub **k**, aby przygotować nową broń. Zajmuje to cały etap. Nowa broń może zostać użyta dopiero w NASTĘPNYM etapie. Tarcza, podobnie jak broń, może być „w pogotowiu" lub nie. Tarcza, z której postać nie korzysta, jest zawieszona na plecach.

PAMIĘTAJ: Postać nie może atakować w czasie danego etapu, jeżeli nie wybierze opcji, w której opisie znajduje się słowo „atak". Postać która zmienia broń, wstaje, wykorzystuje więcej niż 1/2 swoich PR, wychodzi z walki itp. NIE MOŻE w tym etapie wykonywać ataku.

W jednym etapie postać może atakować tylko jednego przeciwnika (wyjątek: Łucznik, który wypuszcza dwie strzały, może je wypuścić do dwóch różnych celów).

RZUTY KOSTKĄ W CELU USTALENIA SKUTECZNOŚCI ATAKU

Przeprowadzając atak, gracz rzuca trzema kostkami aby ustalić, czy udało mu się trafić wroga. Aby trafić przeciwnika, gracz musi wyrzucić trzema kostkami ilość oczek RÓWNĄ ZZ lub MNIEJSZĄ. A więc postać posiadająca 8 ZZ musi wyrzucić 8 oczek lub mniej.

Modyfikacje Z są następujące:

PANCERZ, TARCZA ITP. POSTACI ATAKUJĄCEJ

Pancerz skórzany	-2
Kolczuga	-3
Pancerz płytowy	-6
Tarcza duża (w pogotowiu)	-1
Lewak jako osłona	-2
Lewak jako druga broń	-4



ORIENTACJA POSTACI

Atak nieprzyjaciela z boku	+2
Atak nieprzyjaciela z tyłu	+4

Uwaga: przy broni miotającej orientacja postaci nie ma wpływu na Z!

RANY

Postać ktora została trafiona 5 lub więcej razy w czasie ostatniego etapu posiada Z -2. Postać o S zredukowanej do 3 posiada Z -3.

ZASIĘG RZUCANEJ BRONI

— 1 Z na każdy heks odległości od celu.

ZASIĘG BRONI MIOTAJĄCEJ

Zręczność (Z) nie ulega zmniejszeniu, jeżeli odległość do celu wynosi 1 lub 2 megaheksy.

— 1 jeżeli cel jest w odległości 3 lub 4 MH

— 2 jeżeli cel jest w odległości 5 lub 6 MH

— w przypadku większych odległości postępowanie według tego samego wzoru.

INNE MODYFIKACJE

Kusznik strzelający z pozycji leżąc	+1
Stojący użytkownik broni drzewcowej przeciwko atakującemu wrogowi	+2
Broń miotająca/rzucana przeciwko wrogowi kryjącemu się za poległym	— 4

Modyfikacje są obliczane przed **każdym** atakiem. Jak już wspomniano to wyżej, ZZ określa szanse trafienia przeciwnika. Ataki następują w porządku ustalonym przez ZZ wliczając wszystkie elementy składowe modyfikacji POZA zasięgiem broni miotającej i rzucanej — odległy cel sprawia, że nie jesteś celny, ale nie wolniejszy.

Jak wspomniano wyżej, rzut zapewniający trafienie wynosi sumę 3 rzutów kostek równą lub mniejszą od ZZ. JEDNAK WYNIK RZUTU który wyniesie:

3 oczka, zapewnia trafienie bez względu na ZZ i powoduje **trzykrotnie większą ilość ran.**

4 oczka, zapewnia trafienie bez względu na ZZ.

16 oczek oznacza zawsze **chybienie**, bez względu na ZZ.

17 oczek oznacza zawsze **chybienie** i atakujący porzuca broń w swoim własnym heksie. (Broń rzucana pada w heksie celu.)

18 oczek oznacza zawsze **chybienie**, a broń atakującego zostaje **zniszczona**.

RZUT USTALAJĄCY OBRAŻENIA

Kiedy atakujący wyrzuci trzema kostkami sumę oczek równą lub mniejszą od jego ZZ, oznacza to, że trafił wroga. Zakres zadanych obrażeń określany jest kolejnym rzutem kostkami. To, iloma kostkami ma zostać wykonany rzut, zależy od broni używanej przez atakującego (patrz **TABELA BRONI** str. **16**). Na przykład użytkownik ciężkiego miecza rzuca dwoma kostkami. Jeżeli postać atakuje ciężkim mieczem i zdołała zadać trafienie, rzuca dwoma kostkami. Wynik rzutu określa ilość ran zadanych przeciwnikowi (pancerz redukuje ilość ran). Niektóre rodzaje broni posiadają również punkty dodatnie lub ujemne. Mały topór posiada wartość 1 + 2 co oznacza, że należy rzucić jedną kostką i do rezultatu dodać dwa. Jeżeli małym toporem trafi się nieprzyjaciela i wyrzuci trzy oczka, nieprzyjaciel odnosi 5 ran. Sztylet posiada wartość 1 — 1. Jeżeli wyrzuci się 3 oczka, nieprzyjaciel odnosi tylko dwie rany.

PANCERZ I TARCZE

Pancerze i tarcze chronią posiadacza, tym samym redukując ilość odnoszonych ran. Na przykład zbroja płytowa w jednym ataku redukuje ilość odniesionych ran o pięć. Jeżeli nieprzyjaciel atakuje ciężkim mieczem (2 kostki) i wyrzuci 7, postać powinna odnieść 7 ran. Pancerz chroni jednak przed odniesieniem 5 ran i powinno się odznaczyć jedynie dwie rany. Jeżeli postać w zbroi płytowej zostaje trafiona podczas trzech kolejnych ataków pancerz chroni przed 5 ranami przy **każdym** ataku.

Tarcze działają w ten sam sposób, z tą różnicą, że tarcza musi być w pogotowiu, aby chroniła przed atakami przeprowadzanymi z 3 przednich heksów. Jeżeli nie jest „w pogotowiu", chroni przed atakami z tylnego heksu (nie powoduje również zmniejszenia Z postaci).

Lewak, albo „main-gauche" działa w taki sam sposób jak tarcza, chroniąc przed 1 raną w czasie ataku (wyłącznie przeprowadzanych bronią ręczną — t.j. nie rzucaną lub miotającą) z przednich heksów.

BROŃ DRZEWCOWA

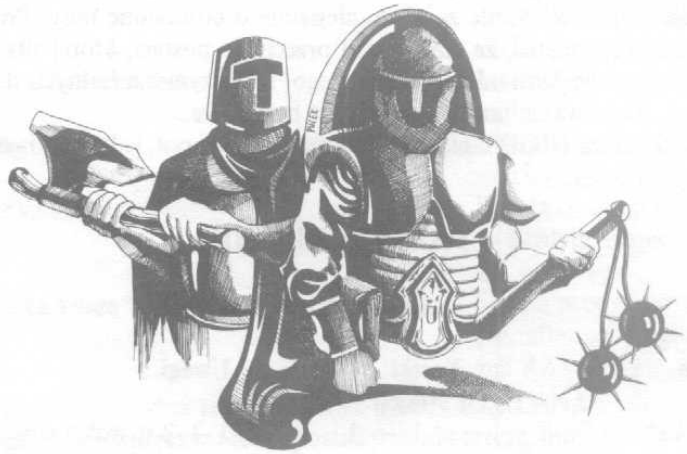
Oszczep, włócznia, halabarda i gizarma są bronią drzewcową. Postać idąca do ataku (opcja **b**) z bronią drzewcową jeżeli zdoła zadać trafienie, zadaje **dwukrotnie większą ilość ran.** Postać używająca broni drzewcowej przeciwko idącemu do ataku nieprzyjacielowi **również** zadaje dwukrotnie większą ilość ran, jeżeli uda się jej uzyskać trafienie. Jeżeli postać walcząca bronią drzewcową pozostaje podczas następnego etapu w tym samym heksie i jest atakowana przez nieprzyjaciela, dodaje +2 Z walcząc bronią drzewcową przeciwko nieprzyjacielowi. Jeżeli odwróci się w inną stronę, nie zmieniając heksu, **nie traci** +2 Z.

LEWAK, ALBO MAIN-GAUCHE

Wojownik może używać lewaka, czyli sztyletu trzymanego w lewej ręce razem z każdą inną bronią. Lewakiem można się posługiwać w dwojaki sposób: **1.** W każdym etapie, kiedy wojownik używa go wyłącznie jako tarczy, lewak chroni przed jedną raną zadaną bronią ręczną (tj. nie miotającą ani rzucaną) ale modyfikuje zręczność o -2. **2.** W każdym etapie, kiedy używany jest jako tarcza oraz broń, w dalszym ciągu chroni przed jedną raną zadaną bronią ręczną. Pozwala również przeprowadzić w tym etapie dwa ataki (przeciwko temu samemu przeciwnikowi) — jeden lewakiem, drugi — inną bronią.

W OBYDWU atakach zręczność ulega modyfikacji —4.

Lewak w walce wręcz posiada wartość 1 — 1. Wojownik NIE może w walce wręcz używać dwóch sztyletów lub sztyletu oraz lewaka.



ATAK TARCZĄ

„Atak tarczą" (uderzenie przeciwnika tarczą, w celu przewrócenia go na ziemię) stanowi ważny element taktyki w niektórych rodzajach walki.

Atak tarczą jest uważany za pełnoprawny rodzaj ataku — oznacza to, że uderzać tarczą można zarówno w czasie ataku biegiem jak również w czasie zwykłego ataku. W czasie ataku tarczą nie można używać innej broni.

Aby przeprowadzić atak tarczą, wojownik musi mieć tarczę (dużą lub małą) w pogotowiu. Atak przeprowadza się według normalnych zasad. Jeżeli rzuty w celu uzyskania trafienia zawiodą, nic się nie zdarza. Jeżeli natomiast trafienie ZOSTANIE zadane, NIEPRZYJACIEL musi wykonać rzut ratunkowy, aby utrzymać się na nogach.

Przeciwnik, chcąc utrzymać się na nogach po trafieniu taczą, musi wykonać „rzut ratunkowy". Jak zawsze punktem odniesienia jest jego ZZ. Jeżeli atakujący jest RÓWNIE SILNY lub SILNIEJSZY, jest to zwykły rzut trzema kostkami. Jeżeli natomiast atakujący jest SŁABSZY, wykonuje się rzut jedynie DWOMA kostkami. Ponieważ stosunkowo łatwo jest wyrzucić ZZ dwoma kostkami, atak tarczą wykonany przez słabszego przeciwnika jest stosunkowo niegroźny. (Jednak przy

2 kostkach, wyrzucenie 12 oczek powoduje natychmiastowy upadek. Podobnie przy 3 kostkach — 16, 17 18 punktów.) Postać, która nie zdoła wyrzucić sumy oczek mniejszej lub równej ZZ natychmiast pada.

Porównując siły walczących, w czasie ataku tarczą należy brać pod uwagę wyjściowe S, nie zaś S zmniejszone o odniesione rany. Proszę również zapamiętać, że atak tarczą przeciwko postaci, której siła jest dwukrotnie większa od siły atakującego, nie przyniesie żadnych rezultatów. Atakowanie tarczą giganta jest bezcelowe...

Atak tarczą NIGDY nie zadaje przeciwnikowi ran, jedynie powoduje jego upadek.

TABELA BRONI

Broń ręczna

Broń	Kostki	S	Uwagi
Sztylet*	1 — 1	—	1 + 2 w walce wręcz
Lewak	1 — 1	—	p. zasady walki lewakiem s. (**14**)
Rapier	1	9	
Pałka*	1	9	
Młot bojowy	1 + 1	10	
Kordelas	2 — 2	10	
Miecz krótki	2 — 1	11	
Buława*	2 — 1	11	
Topór mały*	1 + 2	11	
Miecz ciężki	2	12	
Korbacz	2 + 1	13	
Miecz dwuręczny▲	3 — 1	14	
Topór bojowy▲	3	15	

Broń drzewcowa

Oszczep*	1 — 1	9	Patrz zasady walki bronią drzewcową
Włócznia▲▲	1 + 1	11	J.w.
Halabarda*	2 — 1	13	J.w.
Gizarma▲	2 + 2	15	J.w.

Broń miotająca

Rzucony kamień	1 — 4	—	Postać może zawsze
Proca	1 — 2	—	podnieść kamień
Mały łuk▲	1 — 1	9	2 strzały/etap jeżeli ZZ = 15 +
Łuk refleksyjny▲	1	10	2 strzały/etap jeżeli ZZ = 16+
Długi łuk▲	1 + 2	11	2 strzały/etap jeżeli ZZ = 18+
Lekka kusza▲	2	12	Strzela co drugi etap lub w każdym etapie, jeżeli ZZ = 14+
Ciężka kusza▲	3	15	Strzela w co trzecim etapie, albo co drugim, jeżeli ZZ = 16+

* Tą bronią można rzucić — patrz **BROŃ RZUCANA**

▲ To broń dwuręczna. Jeżeli postać posiada tarczę, musi zawiesić ją na plecach, jeśli chce posiadać broń w pogotowiu.

ZBROJA

Zbroja płytowa redukuje 5 ran/atak, posiadacz ma 6 PR, Z modyfikowane o—6.

Kolczuga redukuje 3 rany/atak, posiadacz ma 6 PR, Z modyfikowane o-3.

Zbroja skórzana redukuje 2 rany/atak, posiadacz ma 8 PR, Z modyfikowane o-2.

Bez zbroi — 0 PR, nie ma redukcji ran, nie ma ujemnej modyfikacji Z.

TARCZE

Duża tarcza redukuje 5 ran/atak (od przodu), posiadacz ma 6 PR, Z modyfikowane o-1.

Mała tarcza redukuje 1 ranę/atak (od przodu) nie ma ujemnej modyfikacji Z.

Lewak paruje 1 ranę/atak, Z modyfikowane o -2 lub -4 jeżeli użyty jako broń.

UWAGA: POSTAĆ MOŻE POSIADAĆ JEDEN SZTYLET LUB LEWAK ORAZ DWIE INNE BRONIE. TARCZA UWAŻANA JEST ZA BROŃ.

BROŃ RZUCANA

Niektórymi rodzajami broni można rzucać (patrz **TABELA BRONI**, str. **16**). Atak przy użyciu rzucanej broni rozpatrywany jest jak zwykły atak, ale istnieje również modyfikacja Z, która wynosi -1 Z za każdy heks odległości od celu. Przy ataku celu znajdującego się w odległości 3 heksów, modyfikacja ta wyniesie -3.

Istnieje możliwość, że inne postacie blokować będą tor lotu rzuconej broni. Jeżeli linia przeprowadzona ze środka heksu atakującego do środka heksu atakowanego przechodzi przez heks zawierający stojącą postać, postać ta znajdzie się „w strefie rażenia". Linia przechodząca po linii granicznej heksu NIE przechodzi przez heks. Po wykonaniu rzutu bronią, atakujący musi NAJPIERW rzucać kostką, sprawdzając, czy udało mu się chybić kolejne postacie znajdujące się między nim, a celem. Atakujący wykonuje zwykłe rzuty 3 kostkami, z tą jednak różnicą, że jeśli uda mu się uzyskać sumę oczek równą lub mniejszą jego ZZ, CHYBIA i jego broń przelatuje obok, w przeciwnym razie broń trafia. Nie można sprawdzić, czy chybiło nieprzyjaciela.

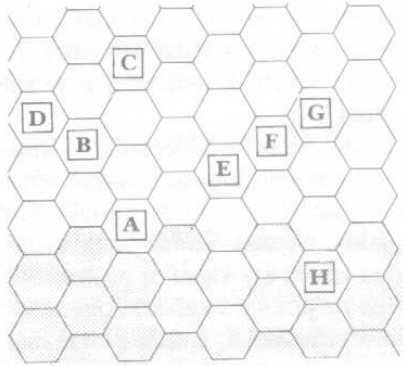
Kiedy sprawdza się, czy broń chybiła, 14 staje się automatycznym trafieniem, 15 zadaje podwójną ilość ran, 16 — potrójną, 17 oznacza, że broń upadła w heksie zawierającym cel, 18 oznacza, że uległa zniszczeniu.

Kiedy rzucona broń trafia, pada na ziemię w tym samym heksie.

Jeżeli broń chybi zamierzonego celu, leci wzdłuż linii nakreślonej między heksem atakującego a heksem celu na odległość 10 heksów za cel. Należy wykonywać rzuty kostką dla każdej stojącej postaci, przez której heks przechodzi linia (aby ustalić czy została trafiona czy nie — zgodnie z podaną wyżej procedurą) do chwili kiedy broń trafi, uderzy w ścianę, albo przeleci 10 heksów.

Kiedy atakujący rzuca kostką aby ustalić — chybił czy trafił, jego Z zawsze jest modyfikowane o — 1 dla każdego heksu odległości od atakującego.

A może rzucić bronią w **B** (ZZ —2) lub **C** (ZZ — 3). Aby rzucić w **D**, musi najpierw wykonać rzut, aby sprawdzić, czy chybił **B** (ZZ —2) zanim rzuci, by sprawdzić, czy trafił **D** (ZZ —3). Może rzucić w **E** (ZZ —2), ale jeżeli chybi, musi wtedy wykonać rzut, aby sprawdzić czy trafił (lub chybił) **F** (ZZ —3). Jeżeli chybi **F**, musi sprawdzić, czy trafił (albo chybił) **G** (ZZ —4). Jeżeli chce trafić G, musi sprawdzić, czy chybił (albo trafił) kolejno **E** i **F**. NIE MOŻE rzucać w **H**, który znajduje się w zacienionej strefie ZA NIM.



BROŃ MIOTAJĄCA

Zasadniczo, jedynie postać nie związana walką może przeprowadzić atak przy pomocy broni miotającej (opcja **f**). Z drugiej jednak strony postać, która ma w pogotowiu broń miotającą może w przypadku nagłego ataku oddać jeden strzał (opcja **f**), musi jednak w następnym etapie odrzucić broń.

Broń miotająca wymaga przeprowadzenia modyfikacji Z opartej na odległości do celu liczonej w MEGAHEKSACH (MH). Jeżeli cel znajduje się w odległości 0—2 MH, modyfikacja nie jest potrzebna. Jeżeli cel jest w odległości 3—4 megaheksów, modyfikacja Z wynosi —1. Jeżeli cel znajduje się w odległości 5—6 MH, modyfikcja Z wynosi —2.

Poza tym elementem, pocisk broni miotającej podlega tym samym zasadom toru lotu jak broń rzucana. Cel musi znajdować się przed atakującym, który również musi rzucać kostką, aby chybić postronne postacie znajdujące się na linii strzału. Pocisk, który chybi celu leci dalej do chwili, kidy trafi w ścianę, albo inną postać. Należy rzucać, aby po kolei sprawdzić, czy pocisk chybił (albo trafił) poszczególne postacie znajdujące się na torze lotu pocisku, dokonując w razie konieczności kolejnych modyfikacji Z. Rezultat 17 lub 18 oczek w przypadku każdego celu poza pierwszym powoduje złamanie STRZAŁY, ale nie ma wpływu na łuk.

W przypadku broni miotającej, orientacja celu nie ma wpływu na modyfikację Z.

W przypadku broni miotającej i rzucanej, modyfikacje Z wynikające z odległości do celu NIE są brane pod uwagę przy ustalaniu kolejności wykonywania ataku.

Kusza strzela zasadniczo co 2 lub 3 kolejki (zależy to od Z postaci używającej tej broni oraz typu kuszy — patrz **TABELA BRONI).** Ponowne załadowanie kuszy zawsze rozpatrywane jest jako opcja „przygotowanie broni".

Strzelanie z pozycji „leżąc" i „klęcząc". Z kuszy można strzelać z pozycji „leżąc". Z pozycji „klęcząc" można strzelać ze wszystkich rodzajów łuków i kusz. Kusza może zostać załadowana zarówno w pozycji leżąc jak i klęcząc. Żadna inna broń nie może zostać przygotowana przez leżącą czy klęczącą postać.

Kusznik strzelający z pozycji leżąc uzyskuje modyfikację Z + 1.

Krycie się za leżącymi ciałami. Każda postać może położyć się lub uklęknąć i ukryć za leżącym ciałem. Atak przeprowadzany bronią miotającą/rzucaną może wtedy doprowadzić do trafienia ciała, nie zaś celu. Każdy wojownik przeprowadzając atak z broni miotającej/rzucanej przeciwko postaci „kryjącej" się za leżącym ciałem podlega modyfikacji Z —4. W sytuacji, kiedy ma to znaczenie (np. „ciało" jest jeszcze żywe), łucznik musi wykonać drugi rzut — ustalając czy CHYBIŁ — jeżeli (i tylko wtedy) chybił swój pierwszy cel.

TRAFIENIE SOJUSZNIKÓW

Atakujący musi sprawdzać, czy chybił, kiedy jego pocisk przechodzi przez heks zajmowany przez postać, której nie chce trafić (patrz **BROŃ RZUCANA).** W ten sam sposób musi spawdzić, czy chybił, kiedy w heksie wroga, przeciwko któremu wykonywał nieskuteczny atak, znajduje się sojusznik. Może się to zdarzyć, kiedy stojąca postać usiłuje trafić nieprzyjaciela leżącego na ziemi w czasie walki wręcz i chybia. Musi wtedy rzucać, aby po kolei sprawdzić, czy trafił innych nieprzyjaciół znajdujących się w tym samym heksie. Jeżeli również chybi ich wszystkich, musi po kolei rzucać kostkami, aby sprawdzić, czy CHYBIŁ każdego sojusznika, który znajduje się w tym heksie. Przestaje rzucać kostkami, kiedy kogoś trafi, albo chybi wszystkie postacie.

Postacie toczące walkę wręcz, nigdy nie trafiają sojuszników toczących tę samą potyczkę. Tylko stojące postacie strzelające „w tłum" muszą wykonywać rzuty według wymienionych wyżej zasad.

WALKA WRĘCZ

Postać może wejść DO heksu zajmowanego przez wroga i nawiązać walkę wręcz, jeżeli: **a:** nieprzyjaciel stoi przyparty plecami do muru,

albo leży lub klęczy, **b.** wróg ma mniej PR, a atak zostaje przeprowadzany od tyłu lub **d.** nieprzyjaciel zgadza się na przeprowadzenie walki wręcz. Rozpoczęcie walki wręcz uważane jest za przeprowadzanie ataku.

Postać nie związana walka wybiera opcję **b.,** aby zapoczątkować walkę wręcz. Wchodzi do heksu przeciwnika w czasie fazy ruchu i w tej samej fazie atakuje. Związana walką postać wybiera opcję **m.,** stoi nieruchomo lub wykonuje przesunięcie, wchodząc do heksu nieprzyjaciela i atakuje w czasie fazy WALKA.

Jeżeli atakujący trzyma w pogotowiu sztylet, może użyć go w czasie walki wręcz. W innych sytuacjach ruca przygotowaną broń i tarczę w heksie, z którego wyrusza i rozpoczyna walkę z gołymi rękami.

Kiedy postaci została narzucona walka wręcz, natychmiast rzuca ona jedną kostkę, aby określić charakter swej obrony w walce wręcz.

Wyrzuciwszy 1 lub 2 obrońca odrzuca broń, którą trzymał w pogotowiu i/lub tarczę (z wyjątkiem sytuacji, kiedy przygotowaną bronią jest sztylet) i walczy gołymi rękami. Obie postacie padają na ziemię w heksie obrońcy.

Po wyrzuceniu 3 lub 4 oczek obrońca rzuca broń i/lub tarczę, ale ma jednocześnie czas wyciągnąć sztylet (jeżeli go posiada) Będzie w stanie użyć go w następnym etapie. Obie postacie padają na ziemię w heksie obrońcy.

Po wyrzuceniu 5 oczek obrońca nie rzuca broni i atakujący natychmiast wycofuje się do heksu, z którego wyszedł rozpoczynając walkę. Walka wręcz nie następuje.

Po wyrzuceniu 6 obrońca nie rzuca broni i AUTOMATYCZNIE trafia atakującego (nawet jeżeli obrońca wykorzystał już swoją fazę ataku). Atakujący musi wycofać się do swego heksu jak powyżej. Walka wręcz nie następuje. (Jeżeli atakujący skoczył na obrońcę od tyłu, należy zignorować 6 i rzucać ponownie).

Ponieważ postacie toczące walkę wręcz zmagają się z przeciwnikiem(-kami) leżąc na ziemi, zawsze uzyskują modyfikację Z +4 w „tylnym heksie".

W czasie fazy walki, walka wręcz rozgrywana jest za pośrednictwem rzutów kostką, na zasadach takich samych jak inne walki. Sztylet zapewnia 1 + 2, lewak 1 — 1, gołe ręce w walce z silniejszym przeciwnikiem 1 — 4, gołe ręce przeciwko przeciwnikowi o takiej samej sile 1 — 3, gołe ręce przeciwko słabszemu przeciwnikowi 1 — 2.

Postać związana walkę wręcz może spróbować wyciągnąć i przygo-

tować sztylet (jeżeli go posiada), wybierając opcję **q.** Jeżeli rzut da wynik 1, 2 lub 3 oczka, sztylet został wydobyty i przygotowany, w pozostałych przypadkach, nic się nie zdarzyło.

WALKA WRĘCZ Z UDZIAŁEM WIELU WALCZĄCYCH

Kiedy dwie postacie zmagają się walcząc wręcz, każda inna postać może wejść do heksu i przyłączyć się do walki korzystając z opcji **b.** lub **m.** W tej sytuacji nie sprawdza się rzutami kostką, czy próba ta została uwieńczona powodzeniem. Jeżeli dwie lub więcej postaci walczy przeciwko jednemu przeciwnikowi, aby ustalić ile rzutów kostką otrzymuje broniący, porównuje się siłę samotnego wojownika z sumą siły wszystkich postaci nieprzyjaciela. Jeżeli jest on silniejszy od wszystkich przeciwników razem wziętych, otrzymuje 1—2, itd. Kiedy po tej samej stronie walczą wręcz dwie lub więcej postacie, wszystkie one otrzymują 1—3.

Postacie walczące wręcz mogą atakować TYLKO przeciwników, z którymi związane są walką wręcz. Mogą próbować wyjść z tej walki, korzystając z zasad, które zostały omówione na str. (**23**).

Jeżeli stojąca postać zaatakuje nieprzyjaciela, który leży na ziemi tocząc walkę wręcz i chybi, rzuca kostką, aby ustalić czy trafiła któregoś z wrogów i **sojuszników** związanych tą walką. Rzuty powtarzane są do chwili, kiedy ktoś zostanie trafiony. **Przykład:** Dwa gobliny związały Ragnara walką wręcz. Może tylko je zaatakować (wybierając jednego z nich), podczas gdy gobliny mogą zaatakować go oba. Bjorn nadbiega, atakuje jednego goblina mieczem. Modyfikacja jego Z w tym ataku będzie wynosić +4 (bo goblin leży na ziemi, co traktowane jest jako atak od tyłu) oraz wszelkie inne czynniki modyfikacyjne (jeżeli istnieją). Jeżeli Bjorn chybi goblina rzuca ponownie (z identycznymi modyfikacjami Z), aby sprawdzić czy trafił drugiego goblina. Jeżeli chybił, rzuca znowu z tymi samymi modyfikacjami, aby sprawdzić, czy trafił Ragnara. Patrz **TRAFIENIE SOJUSZNIKA** s. (**20**).

Jeżeli postać wypuszcza strzałę lub rzuca bronią w kierunku grupy postaci toczących walkę wręcz. NAJPIERW musi rzucić kostką, by sprawdzić, czy w ogóle trafiła, a potem rzuca kostką, aby LOSOWO ustalić KOGO trafiła. Strzelanie w plątaninę postaci toczących walkę wręcz nie jest najlepszym pomysłem...

WYJŚCIE Z WALKI

Wyjście z walki polega na odsunięciu się od postaci (jednej lub kilku) z którymi toczyło się walkę.

Postać, która postanowi wyjść z walki, w czasie fazy ruchu, może jedynie stać nieruchomo lub przesunąć się. Kiedy nastąpi jego kolej przeprowadzenia ataku, zamiast atakować, przesuwa się o jeden heks w dowolnym kierunku. W tym samym etapie MOŻE wejść do heksu innej postaci, aby podjąć próbę nawiązania z nią walki wręcz.

Proszę zwrócić uwagę, że nieprzyjaciel posiadający Z większą od Twojej będzie w stanie podczas wychodzenia z walki zadać Twojej postaci pierwszy cios, ponieważ jego faza ataku wyprzedzi Twoją. Nieprzyjaciel o niższej Z nie będzie miał szansy zadania Ci ciosu w czasie wychodzenia z walki.

Postać związana walką z więcej niż jedną postacią może przerwać walkę z niektórymi i toczyć ją z innymi, ale NIGDY nie jest w stanie atakować w czasie fazy, w której przerywa walkę.

Postać, która została powalona, leży lub klęczy nie może przerwać walki. Najpierw musi wstać.

WYJŚCIE Z WALKI WRĘCZ

Postać, która toczy walkę wręcz nie może w sposób automatyczny przerwać walki, ale musi wybierać opcję **r.**, próbę wyjścia z walki. W czasie fazy ruchu, nie rusza się, bowiem postacie toczące walkę wręcz pozostają w tym samym heksie. W czasie fazy ataku nie wykonuje go, ale zamiast tego rzuca jedną kostkę. Jeżeli jego Z jest wyższe niż przeciwnika, przerwanie walki wymaga wyrzucenia 1, 2 lub 3 oczek, jeżeli Z postaci jest taka sama, niższa, lub jeśli toczy ona walkę z więcej niż jednym przeciwnikiem, konieczne jest wyrzucenie 1 oczka. Postać, która wyszła z walki wręcz, natychmiat wstaje i przesuwa się do sąsiedniego, pustego heksu.

OBRONA I UNIKI

Opcja „unik" (dla postaci nie związanych walką) lub „obrona" (dla toczących walkę) powoduje dokładnie ten sam skutek. Postać, która wykonuje unik lub broni się, nigdy nie zada żadnych strat nieprzyjacielowi. Z drugiej jednak strony trafienie (strzałą lub rzuconą bronią) postaci wykonującej unik, albo dowolnym rodzajem broni postaci która przeszła do defensywy, wymaga wyrzucenia sumy oczek mniejszej lub równej ZZ CZTEREMA, nie zaś trzema kostkami. Nie

ma trafień automatycznych, wyrzucenie 20 lub więcej oczek oznacza, że atak zawiódł.

Postać NIE MOŻE wybrać opcji „obrona" jeżeli nie ma w pogotowiu broni (poza miotającą i rzucaną), którą może odparować cios. Każda postać nie związana walką może wykonać unik.

ZMUSZENIE DO ODWROTU

Postać, która trafiła nieprzyjaciela (trafienia zadane z broni miotającej lub rzucanej lub trafienia zneutralizowane przez pancerz nie liczą się), sama zaś nie została trafiona, może pod koniec etapu zmusić nieprzyjaciela do cofnięcia się o jeden heks. Zwycięski gracz spycha nieprzyjaciela o jeden heks w dowolnym kierunku, do dowolnego wolnego heksu lub zawierających jedynie powaloną postać. Może wtedy ALBO pozostać w miejscu, ALBO przesunąć się do heksu opuszczonego przez wroga. Jeżeli w sąsiedztwie nie ma wolnego, albo zawierającego powaloną postać heksu, nie można zmusić nieprzyjaciela do odwrotu.

REAKCJA NA ZRANIENIE

Postać, która dozna 5 lub więcej ran w czasie jednego etapu, na okres TYLKO NASTĘPNEGO etapu ma zmodyfikowaną zręczność o -2.

Postać, która odniesie 8 lub więcej ran w czasie jednego etapu NATYCHMIAST pada na ziemię. Jeżeli do tej pory nie przeprowadzała ataku, w tym etapie atakować już nie może. W ciągu NASTĘPNEGO ETAPU może jedynie wstać (lub pozostać na ziemi). W czasie walki wręcz w czasie następnego etapu nie może NIC robić.

Gigant traci 2 Z po otrzymaniu 9 ran w czasie jednego etapu i pada po 16.

Każda postać, której S jest zredukowana do 3 lub mniej punktów do końca gry ma zmodyfikowaną zręczność o -3. Każda postać, której siła została zredukowana do 1 pada nieprzytomna, a każda postać o sile 0 — umiera.

ODRZUCONA BROŃ

Żeton oznaczający odrzuconą broń powinien zostać umieszczony w heksie, w którym **a**. wyląduje rzucona broń, **b**. stoi postać, która przygotowując nową broń, odrzuca tę, którą używała poprzednio (postacie związane walką MUSZĄ odrzucić broń, jeżeli chcą przygotować nową, postacie nie związane walką mogą schować przygotowaną broń, chcąc przygotować inną, c. postać rzuca broń, jeżeli wyrzuciła 17 oczek przy ustalaniu trafienia.

Zakłada się, że żeton oznaczający martwą lub nieprzytomną postać zawiera również żetony oznaczające porzuconą broń, którą miała ona w swoim posiadaniu.

Kiedy porzucona broń zostanie przez kogoś podniesiona, żeton zostaje usunięty z planszy.

VIII. POSTACIE NIE-LUDZI

Aby umożliwić symulację gier fantasy lub walk gladiatorów, możesz, jeśli zechcesz wykorzystać postacie nie-ludzi.

POTWORY I BESTIE

NIEDŹWIEDŹ posiada 8 PR. Normalnie zadaje 2 + 2 ran, albo wynik rzutu 3 kostkami w walce wręcz. Jego futro działa jak pancerz redukując 2 rany/atak. Proponowana siła = 30 S (to DUŻY niedźwiedź). Proponowana zręczność = 11Z.

WILK ma 12 PR. Jego ugryzienie zadaje 1 + 1 ran, a jego futro redukuje 1 ranę/atak. Proponowana siła = 10 S (więcej dla wielkiego wilka), proponowana zręczność = 14 Z.

WIELKI WĄŻ ma 6 PR. Jego ukąszenie zadaje 1 + 1 ran. Bardzo trudno go trafić, Twoja zręczność ulega modyfikacji -3 przy każdym ataku na węża. Proponowana siła = 12, proponowana zręczność = 12. Jego boczne heksy zawsze traktowane są jako heksy przednie, wąż potrafi bowiem bardzo szybko się odwracać.

Inne postacie zwierzęce mogą być kreowane w podobny sposób.

GIGANT (powiedzmy, wzrostu 3—4 metry) zajmuje 3 heksy — patrz szkic informujący, które heksy są „przednimi". Posiada 10 PR, chyba, że jest w zbroi. Odległość należy liczyć od części żetonu oznaczającej przód postaci (nie od środka). Jego siła wynosi co najmniej 24, jeżeli jest bardzo silny może być 40 lub 50. Zręczność będzie miał niską — rzadko powyżej 9, nawet bez zbroi. Gigant używa wielkiej broni — takiej jak nabijana kamieniami pałka, dająca (1 + 11) na każde 10 punktach siły, z którymi zaczyna. Gigant walczy 2 — 1 w walce wręcz.



GARGOLA posiada Z = 11, S = 20. Jej twarde jak kamień ciało redukuje 3 rany/atak, zaś twarde jak kamień ręce zadają w walce wręcz rany równie 2 rzutom kostką. Nie używa broni. Na ziemi posiada 8 PR, 16, jeżeli lata. Żeby przeprowadzić atak musi wylądować, ale równie dobrze może wylądować NA TOBIE, aby nawiązać walkę wręcz.

ORK jest jak postać ludzka ale zła.

HOBGOBLIN walczy jak człowiek, ale suma S i Z wynosi zaledwie 20, przy minimum 6 punktów w każdej kategorii.

GOBLIN również walczy jak człowiek, ale jest jeszcze mniejszy, minimum dla S i Z wynosi po 4 punkty, suma zaledwie 18.

WOJOWNICY FANTASY

ELF przypomina człowieka, z tą jednak różnicą, że bez zbroi posiada 12 PR. W zbroi skórzanej 10 PR. Zdolność ruchu w zbrojach innego rodzaju jest identyczna jak u człowieka. Minimalna S = 6, minimalna Z = 10. Suma = 24.

KRASNOLUD również przypomina człowieka, z tą różnicą, że minimalne Z = 6, minimalna S = 10, suma = 24. Kiedy krasnolud trafi swym ciężkim toporem lub młotem, zadaje + 1 ran.

NIZIOŁEK posiada sumę S i Z równą 20. Minimalna S = 4, minimalna Z = 12. Niziołki posiadają modyfikację Z = +3 przy broni miotającej i rzucanej, a jeżeli uda im się trafić, zadają + 1 ran.

DOŚWIADCZENIE

Postacie, które przeżyją walkę, zdobywają doświadczenie, dzięki któremu zwiększają swoją siłę i zręczność. Zdobyte przez wojownika doświadczenie zależy od typu walki i w zależności od tego czy nieprzyjaciel był silniejszy czy słabszy (tj. suma S + Z była większa czy

mniejsza). W walce wielu postaci brana jest pod uwagę ŚREDNIA przewaga.

WALKA DO ŚMIERCI. Trwa do chwili, kiedy jedna ze stron zostaje zabita. 50 punktów doświadczenia (PD) zostaje przyznane każdemu, który przeżył, albo 70, jeżeli nieprzyjaciel miał średnią sumę S i Z większą przynajmniej o 3.

WALKA NA ARENIE. Trwa do chwili, kiedy jedna ze stron jest martwa LUB uciekła przez „drzwi" przez które weszła. Postacie nieprzytomne nie mogą być dobijane. Zwycięzca otrzymuje 30 PD, zwyciężony otrzymuje 20 PD (chyba, że uciekł nie odnosząc żadnej rany. W tym przypadku **traci** 10 PD). Jeżeli przeciętna suma S i Z jednej ze stron wynosi 3 lub mniej, jej wojownicy, którzy przeżyli otrzymują po 10 dodatkowych PD każdy.

WALKA ĆWICZEBNA Nie używa się broni miotającej. Cała broń jest tępa i zadaje się 1/2 obrażeń. Postać pada, jeżeli jej siła wyniesie 3 lub mniej. (W czasie walki ćwiczebnej można zginąć, ale jest to trudne.) Ci, którzy trzymają się na nogach w chwili, gdy druga strona została wyeliminowana, uzyskują 10 PD każdy. Pozostali muszą się obejść siniakami.

Kiedy postać uzyska 100 PD, może „wymienić" je na dodatkowy punkt w bazowej S LUB Z. Nie ma żadnego pułapu ograniczającego możności podniesienia cech postaci.

PRZYKŁAD WALKI

Walka opisana we wstępie, rzeczywiście miała miejsce — w POTYCZCE. Oto jak się wszystko rozegrało...

Flavius

S = 12 Z = 12 (8) PR = 6
krótki miecz 2-1
sztylet 1-1
kolczuga redukuje 5 ran
duża tarcza redukuje 5 ran

Wulf

S = 14 Z = 10 PR = 10
długi łuk 1+2
miecz dwuręczny 3-1
sztylet 1-1 bez zbroi

Zarówno Flawiusz jak i Wulf są początkującymi postaciami i każdy z nich posiada sumę S i Z równą 24. Flawiusz jest legionistą. Ma gladius (krótki miecz) oraz tarczę, cechy jego rzymskiej zbroi stawiają ją na równi z kolczugą. Zbroja i duża tarcza modyfikują jego Z do 8 i redukują 5 ran/atak. Wulf jest Germaninem, nie nosi zbroi, a więc jego podstawowa i zmodyfikowana Z jest taka sama.

ETAP 1. Obydwie postacie wchodzą z przeciwległych krańców planszy. Flawiusz wygrywa rzut o inicjatywę. Ponieważ zobaczył, że jego przeciwnik posiada łuk, biegnie w jego kierunku, wyorzystując w pełni swoje PR = 6 heksów. Wulf porusza się o 1 heks. Flawiusz nie może atakować, ale Wulf może strzelać i robi to. Przy pomocy 3 kostek wyrzuca 9 oczek, co stanowi mniej niż jego Z. Oznacza to, że trafił (Flawiusz był tak blisko, że nie trzeba było dokonywać modyfikacji Z ze względu na odległość). Długi łuk zadaje 1 + 2 ran. Wulf rzuca jedną kostką, uzyskuje 5 oczek i zadaje Flawiuszowi 7 ran. Jego zbroja i tarcza redukują 5, w związku z czym odnosi on tylko 2 rany i zapisuje je na swojej karcie danych.

ETAP 2. Wulf wygrywa rzut o inicjatywę i oddaje pierwszeństwo Flawiuszowi. Flawiusz postanawia wykorzystać 1/2 PR (3 heksy) i wykonuje unik. Wulf cofa się o 1 heks. Flawiusz nie może atakować, ale Wulf może znowu strzelić. Ponieważ Flawiusz wykonał unik, Wulf musi rzucić CZTEREMA KOSTKAMI, aby sprawdzić czy trafił. Wyrzuca 16, co oznacza, że chybił.

ETAP 3. Wulf znowu zdobywa inicjatywę i oddaje pierwszeństwo Flawiuszowi. Tym razem Flawiusz pokonuje 5 heksów dzielących go od heksu zajmowanego przez Wulfa, który gdy nadejdzie kolej na jego ruch, jest już związany walką. Wulf przesuwa się o jeden heks, żeby nie zostać przyparty plecami do muru. Flawiusz nie może atakować, przesunął się bowiem dalej niż wynosi 1/2 PR. Wulf może po raz ostatni wystrzelić z łuku, ponieważ na początku etapu nie był jeszcze związany walką. Wyrzuca 3 kostkami 8 oczek, co oznacza, że trafił, ale kiedy rzuca, aby ustalić rezultaty, wyrzuca jedynie 2, co oznacza 4 rany. Zbroja Flawiusza powstrzymuje je całkowicie i Flawiusz nie odnosi obrażeń.

ETAP 4. Wulf zdobywa inicjatywę i oddaje pierwszeństwo Flawiuszowi. Flawiusz postanawia nie ruszać się, Wulf ponownie przesuwa się, odrzuca łuk (musi to zrobić) i przygotowuje dwuręczny miecz. Tym razem Wulf nie może atakować, ale taką możliwość ma Flawiusz.

Musi wyrzucić 3 kostkami mniej niż 8 oczek. Wyrzuca 16, co oznacza, że chybił. (17 oznaczałoby, że musi odrzucić miecz.)

ETAP 5. Gracze zgadzają się pominąć sprawę inicjatywy, po prostu chcą walczyć. Ponieważ ZZ Wulfa jest wyższa, to on pierwszy zadaje cios. Wyrzuca 13, co oznacza, że chybił. Flawiusz wyrzuca 8, co oznacza, że trafił. Jego krótki miecz zadaje 2—1 ran. Rzuca 2 kostkami uzyskując 7 oczek, zadając Wulfowi 6 ran. Ponieważ Wulf nie ma zbroi, nie następuje redukcja ran. Wulf zostaje ciężko ranny. Flawiusz nie zawraca sobie głowy zmuszaniem go do odwrotu.

ETAP 6. Tym razem Z Wulfa ulega modyfikacji o —2, ponieważ odniósł w poprzednim etapie ciężką ranę i jego ZZ podobnie jak u Flawiusza wynosi teraz 8. Rzucają, aby sprawdzić, który z nich pierwszy zadaje cios. Wulf wygrywa. Wyrzuca 4, co oznacza trafienie zadające podwójną ilość ran. Jego miecz zadaje 3—1 ran. Rzuca trzema kostkami uzyskując 6 oczek. 6 minus jeden wynosi 5 i liczba ta ulega podwojeniu. Flawiusz odnosi 10 ran, z których zbroja i tarcze redukują 5. 5 jednak dochodzi celu. Teraz również i Flawiusz jest ciężko ranny.

ETAP 7. Gracze nie rzucają o inicjatywę. Z Wulfa wynosi znowu 10, ale zręczność Flawiusza zostaje zmodyfikowana o —2 i w tym etapie wynosie jedynie 6. Zdaje sobie sprawę, że ma niewielkie szanse na trafienie, wybiera więc opcję i broni się. Oznacza to, że Wulf musi tym razem wyrzucić 10 lub mniej CZTEREMA kostkami. Nie udaje mu się to. Flawiusz oczywiście, nie ma możliwości trafienia Germanina, ponieważ na początku etapu wybrał opcję obrony.

ETAP 8. ZZ obu postaci jest już taka sama jak na początku rozgrywki. Nie zwracają uwagi na inicjatywę i walczą. Wulf, który ma lepszą Z, pierwszy zadaje cios, wyrzuca 13 — chybia. Flawiusz wyrzuca 6, co oznacza, że trafił. Rzuca dwoma kostkami i uzyskuje 7 — co oznacza, że zadał Wulfowi następne 6 ran. Wulf odniósł już 12 ran. 13 spowoduje, że upadnie, 14 zabije go. Flawiusz zmusza go do cofnięcia się o jeden heks i idzie za nim.

ETAP 9. Zmodyfikowana w wyniku ran zręczność Wulfa wynosi zaledwie 5 (—2 ze względu na odniesienie 5 ran w czasie poprzedniego etapu i —3 ponieważ jego siła wynosi obecnie tylko 2). Flawiusz wyrzuca 7, co oznacza trafienie, a ponieważ jego miecz zada przynajmniej jedną ranę, Wulf przegrał — jest nieprzytomny lub martwy.



Halabarda 

Gizarma 



Oszczep 

Włócznia 

Miecz dwuręczny 

Młot bojowy 

Topór bojowy 

Pałka 

Długi łuk 

Łuk refleksyjny 

Mały łuk 

Lewak 

Rapier 

Sztylet 

Buława 

Miecz ciężki 

Kordelas 

Miecz krótki 

Ciężka kusza 

Lekka kusza 

Korbacz 

Wydawca — Sfera sp. z o.o.
Warszawa, ul. Madalińskiego 21/37
tel/fax 49-71-21
Skład *ComSet* Warszawa



POTĘŻNI CZARODZIEJE,
MAGICZNE ZAKLĘCIA,
NIEUSTRASZENI HEROSI,
EMOCJONUJĄCE
PRZYGODY
W TAJEMNICZYCH
ŚWIATACH
FANTAZJI I MAGII

wszystko to znajdziecie w grach
wydawanych i rozprowadzanych
przez firmę „Sfera".
w sprzedaży ponad 20 tytułów

Gry można nabyć w sklepach papierniczo-zabawkarskich, księgarniach, a także za zaliczeniem pocztowym pisząc na adres: Sfera sp. z o.o.
Warszawa, ul. Madalińskiego 21/37
tel/fax 49-71-21

Po przesłaniu koperty zaadresowanej do siebie z naklejonym znaczkiem, wysyłamy bezpłatnie katalog z opisem i cenami.

ROBIN HOOD

NOWA GRA FANTASY!

Po obronę przed złem dane zostały światu cztery Święte Mieczе -- Święte, Nieśmiertelne i Niepokonane. Święte, bo nikt nie wie, kto i kiedy ukształtował ich ostrza. Nieśmiertelne, bo nie ma w świecie siły, która zdołałaby je zniszczyć. Dopóki były razem światu nie zagrażało nieszczęście...