

Walka: Podstawy mechaniki

ver. 2.1 (01-11-2020)

Rozdział "Podstawy Mechaniki Walki" ma za zadanie objaśnić podstawowe zagadnienia dotyczące systemu walki Dziedzictwa Cieni. Kolejne punkty rozdziału przedstawiają krok po kroku najważniejsze cechy mechaniki walki takie jak system trafień, obrażeń i system zdrowienia. Pozostałe rozdziały (Specjalizacje, Szkolenia, Akcje Bitewne) przedstawiają rozszerzony materiał dotyczący systemu walki.

Mechanika Dziedzictwa Cieni początkowo opierała się na II edycji systemu "Advanced Dungeons and Dragons", jednakże w aktualnej formie ma z nią związek jedynie "sentymalny". Ze starego systemu zachowały się nazwy głównych współczynników i pomniejszych elementów, jednak nazwy te są na tyle uniwersalne i dominują w tak wielu systemach, że nie ma sensu ich zmieniać na jakieś nowe, wymyślne i "różniące" się słowa, które i tak znaczyłyby to samo.

Atak

Każda postać charakteryzuje się pewnym współczynnikiem trafienia, zwanym Atakiem. Współczynnik ten odpowiada za możliwość trafienia przeciwnika przy pomocy broni do walki wręcz, broni strzeleckiej i walki na pięści. Najlepszy Atak posiadają wojownicy, jako że jest to ich domena. Najgorzej w walce radzą sobie magowie, jednak ci posługują się głównie czarami – walka wręcz mało ich interesuje. W zależności od poziomu doświadczenia, Atak zwiększa się – u wojowników najszybciej, u czarowników najwolniej. Sam Atak nie mówi dokładnie jaka jest szansa na trafienie, ponieważ przeciwnik broniąc się przed Atakiem, używa współczynnika Obrony. Dopiero różnica między Atakiem i Obroną określa jaka jest realna szansa na trafienie.

Wartości Ataku mogą polepszyć lub pogorszyć warunki pogodowe i otoczenia, rany oraz zastosowane Akcje Bitewne

| Poziom | Atak | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Zbrojny | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Złodziej/Bard | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 10 | 10 | 11 | 12 | 12 | 13 | 14 |
| Kapłan | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 7 | 7 | 7 | 9 | 9 | 9 | 11 | 11 | 11 | 13 | 13 |
| Czarodziej | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 |
| Zabójca | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 9 | 9 | 10 | 11 | 12 | 12 | 13 | 14 | 15 | 15 |
| Mag Walki | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 10 | 11 | 11 | 12 | 13 | 14 | 14 |

Obrona

W przeciwieństwie do Ataku, współczynnik Obrony powinien być na jak najniższym poziomie. Jest to jedyny współczynnik w mechanice Dziedzictwa Cieni, który jest tym efektywniejszy, im jest niższy. Jednakże dla zachowania zgodności między innymi współczynnikami i wszystkimi rzutami testowymi, mówiąc, że Obrona jest większa (polepszona) np. o 2 punkty, mamy na myśli zmniejszenie jej o tę wartość (tutaj 2 punkty). Czyli jeśli Kriss posiada 2 punkty Obrony i MG nakazuje mu zwiększenie tego współczynnika o 3 punkty, to Obrona Krissa wynosi -1 punkt! (wartości mogą być ujemne). Z drugiej strony jeśli Kriss jest ciężko ranny, to MG może mu kazać zmniejszyć swoją Obronę o 1 punkt (czyli pogorszyć) i wtedy jego Obrona wynosi już 3 punkty.

Standardowo Obrona każdej postaci, która aktywnie unika ciosów **wynosi 8**. Wysoka Zręczność zwiększa tę szansę (obniża ten współczynnik), zaś ciężka zbroja zmniejsza Obronę (zwiększa współczynnik). Obronę polepsza także broń, którą postać aktywnie walczy (postać w końcu paruje i zasłania się tą bronią), jak i używana tarcza. Jeśli postać używa dwóch broni, obrona się kumuluje, jednak za drugą broń można dostać premię do Obrony nie więcej niż +1, ponieważ jest to jedynie broń pomocnicza (specjalizacje w walce dwoma broniąmi mogą podwyższyć wartość obrony).

Trafienie w przeciwnika

Aby skutecznie trafić w przeciwnika, należy zsumować wartość **Obrony** przeciwnika i **Atak** napastnika. Następnie rzucamy **kością k20** i porównujemy wynik rzutu z wcześniej obliczoną sumą Ataku i Obrony walczących. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy tej sumie, to znaczy że przeciwnik został trafiony. Jeśli wynik był wyższy, to trafienie nie doszło do celu – przeciwnik sparował lub uniknął ciosu.

Przykład: Wartość Ataku Tomosa wynosi 10 punktów, a wartość Obrony Krisa -3. Sumą Obrony Krisa i Ataku Tomosa jest liczba 7 (10+(-3)). Tomos wykonuje rzut k20 i wyrzuca na kości 3. Znaczący to, że trafił. Jeśliby wyrzucił na kości 8 lub więcej, to trafienie nie powiodłoby się.

Automatyczne trafienie i porażka

W mechanice walki istnieje pojęcie automatycznego trafienia, które występuje, jeśli atakujący wyrzuci na kości k20 liczbę 1. Liczba 1 powoduje, że przeciwnik jest zawsze trafiony, nieważne jak dobra jest jego wartość Obrony. Za to liczba 20 na kości k20 powoduje automatyczną porażkę, takie trafienie zawsze jest niecelne. Wynik 1 na kości k20 może okazać się także pozytywnym trafieniem krytycznym, a wynik 20 jest zawsze trafieniem krytycznym w siebie – objaśniono to w kolejnych punktach.

Negatywne trafienie krytyczne

Krytyczne trafienie w siebie, zwane też Negatywnym Trafieniem Krytycznym (NTK), jest także automatyczną porażką. Jeśli atakująca postać wyrzuci na kości k20 liczbę "20" i jej szansa na trafienie wynosi mniej niż "20", to znaczy, że nastąpiło Negatywne Trafienie Krytyczne (trafienie w siebie). W tym celu należy rzucić k100 i zajrzeć do Tabeli Krytyków. Postacie specjalistów mają prawo do dwóch takich rzutów i wybranie dla siebie korzystniejszej wersji trafienia krytycznego w siebie. Postacie fechtistrzów mają prawo do trzech takich rzutów, a mistrzom nie zdarza się coś takiego jak trafienie krytyczne w siebie (NTK).

UWAGA: należy tutaj wspomnieć, że jeśli postać posiada szansę na trafienie w przeciwnika powyżej 20 punktów, co jest teoretycznie możliwe (np. atakujący ma 15 Ataku, broniący się 10 Obrony; sumą jest wynik 25 punktów), to po rzucie "20" na kości k20, postać wykonuje kolejny rzut kością i dopiero druga "dwudziestka" powoduje Negatywne Trafienie Krytyczne - każdy inny wynik powoduje automatyczną porażkę (brak trafienia).

Krytyczne trafienie, a automatyczne trafienie.

Podczas testowania szansy trafienia istnieje szansa na Pozytywne Trafienie Krytyczne (PTK). Trafienie takie następuje w momencie wyrzucenia liczby "1" na kości k20. Należy jednak tutaj wspomnieć, że niektóre postacie mogą posiadać specjalne zdolności, Atuty bojowe lub po prostu doskonałe bronie, które zwiększą szansę na uderzenie krytyczne. Postać obrońcy może także zmodyfikować tę szansę w drugą stronę, np. stosując tarczę lub ciężką zbroję. Każda postać może wykonać także trafienie selektywne (jest to kombinacja walki), które zwiększa szansę na trafienie krytyczne. **Zasadniczo rzucając „1” na kości k20 trafiamy krytycznie, aczkolwiek są pewne sytuacje, gdy jest inaczej - tzn. aby trafienie krytyczne się powiodło, atakujący musi mieć realną szansę na w trafienie przeciwnika, a nie tylko wysoki modyfikator do trafień krytycznych.** Jeśli atakujący ma bardzo niski Atak, a broniący się dobrą Obroną to może dojść do sytuacji, że atakujący nie ma szans w ogóle trafić przeciwnika (szansa na trafienie jest ujemna). I nawet jeśli będzie on posiadał bonus +10 do krytyków, nigdy nie trafi krytycznie w takiego oponenta. Jedyna szansa na trafienie, to oczywiście wyrzucenie wyniku 1 na kości k20 – ale będzie to zwykłe trafienie.

Poniżej kilka przykładów:

Przykład (wariant 1): Tomos: Atak: 10, Krytyki: 8 i niżej
Kris: Obrona: -10

W tym przypadku, szansa, że Tomos trafi Krisa, wynosi dokładnie 1, ponieważ Atak Tomosa na poziomie 10 redukuje się z Obroną Krisa (-10) do poziomu 0 (10+(-10)). Jednakże jak już wcześniej wspomniano, każda postać ma szansę na automatyczne trafienie, stąd jakakolwiek szansa dla Tomosa na trafienie to wyrzucenie „1” na kości k20. Będzie to wtedy zwykłe trafienie, a nie trafienie krytyczne. Gdyby Tomos posiadał 11 Ataku, to rzut „1” oznacza trafienie krytyczne!

Przykład (wariant 2): Tomos: Atak: 11, Krytyki: 1 (brak jakichkolwiek bonusów)
Kris: Obrona: -9

W tym przypadku Tomos ma szansę trafić rzucając na kości wynik 1 (trafienie automatyczne) lub 2 – wynika to z sumy jego Ataku (11) i Obrony Krisa (-9), co daje wynik „2”. Trafienie z rzutem „1” będzie trafieniem krytycznym, a rzut „2” będzie zwykłym trafieniem. Jeśli Kris zostanie trafiony krytycznie, to Tomos wykonuje rzut k100 i porównuje ten wynik z tabelą ran krytycznych.

Przykład (wariant 3): Kris: Atak: 5, Krytyki: 3 i niżej
Tomos: Obrona: 0

Kris Atakuje Tomosa i jego szansa na trafienie wynosi dokładnie 5 lub mniej na kości k20. Jest to suma Ataku Krisa i Obrony Tomosa (5+0=5). Szansa Krisa na trafienie krytyczne w Tomosa wynosi dokładnie 3 na 20, czyli rzuty kostką k20 o wartości 1, 2 lub 3. Wynika to z tego, że Kris ma dodatkowe modyfikatory do trafień krytycznych. Rzut 4 lub 5 to trafienie zwykłe.

W rzeczywistości mało która postać zadaje rany krytyczne z szansą 3/20 mając Atak na poziomie 5 – jest to przykład porównawczy. Z reguły Atak jest dużo wyższy niż wartość Krytyki, jednakże wyjątkowo wytrwała postać, która stawia wszystko na trafienia krytyczne, jak najbardziej może rozwijać się w tym kierunku.

Charakterystyka klas obrażeń

Każdy celny Atak zadaje pewne rany, które dzielą się na klasy.

| Rany lekkie | | | Rany średnie | | | Rany ciężkie | | | Rany krytyczne | | | Rany śmiertelne | | |
|--------------------|----|----|--------------------------|----|----|--------------------------|----|----|--------------------------|----|----|----------------------|----|----|
| L1 | L2 | L3 | S1 | S2 | S3 | C1 | C2 | C3 | K1 | K2 | K3 | Ś1 | Ś2 | Ś3 |
| Brak modyfikatorów | | | Atak, Obrona, IN, WYT -1 | | | Atak, Obrona, IN, WYT -2 | | | Atak, Obrona, IN, WYT -3 | | | Martwy lub nieprzyt. | | |

Klas ran jest 6 (brak ran, lekkie, średnie, ciężkie, krytyczne, śmiertelne), ale przedział pierwszy nie jest ujęty w tabeli. Każda z tych klas ma 3 poziomy. Przykładowo S2, to rany średnie (2), C3 to rany ciężkie (3). Każda klasa ran powyżej lekkiej przynosi pewne modyfikatory, które redukują niektóre Cechy fizyczne postaci. Należy wspomnieć, że zbrojni

posiadają specjalną zdolność *Wysoki próg bólu*, która zapewnia im lepsze „znoszenie” obrażeń, przez co ujemne modyfikatory otrzymują dopiero, gdy odniosą rany ciężkie.

Otrzymując rany, postać zakreśla kolejne kratki ran na tabeli zdrowia, zaczynając od lewej strony, od ran najłżejszych, na śmiertelnych kończąc.

Obliczanie siły trafienia. Niwelowanie siły ciosu. Zbroja i Wytrzymałość.

Typ zadawanych ran dzieli się na sieczne, klute i obuchowe. Pancerze zapewniają zróżnicowaną ochronę przeciwko poszczególnym typom ataków. Na przykład kolczuga zapewnia całkiem dobrą ochronę przeciwko raną ciętym, ale przed ranami obuchowymi chroni słabiej.

Po udanym trafieniu, atakujący sprawdza jaka była siła uderzenia. W tym celu rzuca kością zależną od stopnia wyszkolenia w broni. Jeśli nie ma biegłości w danej broni to rzuca k4. Biegły rzuca k6, specjalista k8, fechtmistrz k10, a mistrz k12. Przykładowo, jeśli postać nosi miecz długi, który zadaje „S+?x3 ran” i jest w nim specjalistą, to wykonuje rzut k8 i mnoży go przez 3. Jeśli rzuci 7, to siła ciosu wynosi S+21 (7x3). Litera „S” znaczy, że jest to rana średnia. Litera „L” – rana lekka, „C” – ciężka, „K” – krytyczna, „Ś” – śmiertelna.

Kiedy już znamy siłę trafienia, należy spojrzeć na siłę pancerza osoby trafionej. Odejmujemy także Wytrzymałość postaci, ponieważ każdy organizm inaczej reaguje na zadane rany. Wytrzymałość jednak nie zapewnia takiej ochrony jak nawet najszabszy pancerz, stąd nie posiadając żadnej ochrony „pancerz” jest równy -10, co oznacza, że rany są dużo bardziej dotkliwe. Wszystkie skórzane zbroje mają wartość liczbową podaną w zakładce „Redukcja ran ogólnych”. Zbroje metalowe lub zbroje skórzane bardzo dobrej jakości (lub magiczne) mają także dodatkowy atrybut oznaczony jako „KLO” (Klasa Obrażeń). Najczęściej jest to 1KLO, bardzo rzadko będzie to 2KLO. Większość zbroi posiada modyfikator w zależności od typu ran – należy go uwzględnić w obliczeniach. Zasada przy liczeniu ran jest taka, że punkty pancerza odejmujemy od punktów siły ataku. KLO redukuje całą klasę obrażeń, czyli np. zamienia rany ciężkie na średnie, średnie na lekkie itp. Jeśli atak nie posiada klasy ran i jest to np. sama liczba 40 czy 50, to 1KLO redukuje 10 punktów ran. Na sam koniec każde 10 punktów ran to klasa ran +1. Poniżej kilka przykładów.

Przykład (wariant 1): **Atakujący (Bagriel):** Siła Ataku: C+33
 Broniący się (Sheila): Pancerz: 1KLO+12, Wytrzymałość:7

Sheila otrzymała mocny cios od Bagriela. Siła ciosu wynosi C+33 (czyli rana ciężka +33). Najpierw niwelujemy klasę obrażeń, dzięki 1KLO pancerza Sheili. Po tej modyfikacji siła ciosu wynosi już S+33 (rana średnia +33). Następnie sumujemy punkty pancerz i punkty ataku. Sheila ma ich 19 (suma pancerza oraz wytrzymałości, 12+7). Modyfikujemy siłę ciosu do S+14 (33-19=14, a C zredukowaliśmy już wcześniej do S z powodu 1KLO). Końcowym efektem jest S+14. W następnym punkcie zostanie opisane jak zapisać otrzymaną ranę.

Przykład (wariant 2): **Atakujący (Sheila):** Siła Ataku: S+11
 Broniący się (Bagriel): Pancerz: 1KLO+20, Wytrzymałość:10

Tym razem Sheila trafia. Jej siła ataku wynosi S+11 (rana średnia +11). Bagriel ma bardzo mocny pancerz i wysoką wytrzymałość, w końcu to doświadczony wojownik. Modyfikujemy najpierw klasę ran z S+11 na L+11 (rana lekka +11). Następnie sumujemy punkty pancerza Bagriela (pancerz i wytrzymałość to równanie 20+10=30) i odejmujemy od siły ciosu. Wynik L-19 (L+11-30). Był to bardzo słaby cios.

Wyjątki:

1. Może dojść do sytuacji, że postać będzie miała pancerz o sile 2KLO, a atakujący zada rany lekkie, np. L+40. 2KLO całkowicie redukuje takie rany, ponieważ najpierw zmniejsza klasę ran lekkich (za pomocą 1KLO), a drugie KLO redukuje wszystkie małe punkciki, które zostały. KLO chroni przed każdą liczbą tzw. „gotych” punktów.

2. Postać, która nie ma żadnego pancerza na sobie, ma go na poziomie -10. Czyli, jeśli przeciwnik zada S+20 osobie bez zbroi (lub magii zabezpieczającej), to w rzeczywistości zada S+30 (S+20-(-10)). Należy o tym pamiętać.

Obliczanie rany

Kiedy już znamy końcową siłę ataku, wynik należy zaznaczyć w Tabeli Życia. Rana lekka to 1 kratka, rany średnie - 3 kratki, rany ciężkie - 6 kratek, rany krytyczne - 9 kratek, rany śmiertelne - 12 kratek. Jeśli postać nie ma żadnych ran, to ignorujemy ilość kratek i zaznaczamy pierwszą ranę z odpowiedniej klasy ran (czyli ilość kratek +1). Zanim jednak zaznaczymy rany na Tabeli Życia, należy obliczyć końcowe rany, czyli zredukować punkty, które zostały. Przykładowo S+12 nie jest raną średnią, tylko ciężką.

Zasady:

- Każde pełne 10 punktów redukuje klasę ran w górę lub w dół (S+12 = rana ciężka, S+5 = rana średnia, L+2 = rana lekka, K-9 = rana krytyczna, K-10 = rana ciężka, C-21 = rana lekka).

- „Gołe” punkty też mogą zadać rany, ale tylko pełne dziesiątki (+9 = brak ran, +15 = rana lekka, +29 = rana średnia, -12 = brak ran).

- Rany średnie, ciężkie i krytyczne narzucają modyfikatory do współczynników. W Tabeli Życia jest wpisane jakie współczynniki i o ile są redukowane.

- W przypadku rany śmiertelnej, należy wykonać rzut na Krzepę z modyfikatorem za stopień ran śmiertelnych (np. rana śmiertelna (4) modyfikuje rzut aż o 4 punkty). Nieudany rzut oznacza śmierć. Jeśli rzut się powiedzie, postać żyje przez

liczbę godzin równą swojej Krzepie, zwykle jest nieprzytomna lub majaczy. Po tym czasie znów musi wykonać test Krzepy, ale każdy następny jest pogarszany o 2 punkty. Bez pomocy medyka, kapłana lub kogoś z umiejętnością leczenia, postać ma nikłe szanse na przeżycie.

- Jeśli nie zostanie zatamowane krwawienie (przy ranach średnich wzwyż), to postać otrzymuje co turę (10 minut) 1 ranę lekką. Aby zatamować krwawienie, należy posiadać umiejętność Leczenie lub Tamowanie ran. Bez tej wiedzy postać może próbować tamować krwotok, ale trudność zwiększa się o 1.

Leczenie.

Za leczenie odpowiada tzw. Modyfikator zdrowienia. Jest to suma kilku czynników, ponieważ w zależności od siły organizmu, rasy itp. różne osoby zdrowieją wolniej lub szybciej. Czas leczenia podany poniżej dotyczy sytuacji gdy postać wypoczywa, nie podróżuje. W innym przypadku czas jest zwiększany dwukrotnie lub bardziej. Korzystanie z fachowej opieki medycznej znacznie przyspieszy ten proces. Czas podany jest w dniach. Litera „h” oznacza godziny.

| Rana/MZ | 1-14 | 14-20 | 21-27 | 28-34 | 35-41 |
|------------|------|-------|-------|-------|-------|
| Lekka | 1 | ½ | 8 h | 6 h | 4 h |
| Średnia | 5 | 4 | 3 ½ | 3 | 2 |
| Ciężka | 10 | 8 | 6 | 5 | 4 |
| Krytyczna | 15 | 13 | 11 | 9 | 7 |
| Śmiertelna | 20 | 18 | 16 | 14 | 12 |

Modyfikator Zdrowienia : ½ Kondycji + ½ Siły + Poziom/2 zaokrąglany w górę u zbrojnych i łotrzyków, w dół u innych profesji + **Modyfikator Rasowy**

MR

| | |
|------------|----|
| Krasnoludy | +4 |
| Niziołki | +2 |
| Gnomy | +3 |
| Ludzie | +1 |
| Elfy | -1 |
| Półelfy | 0 |

Modyfikatory w walce

| Sytuacja | Modyfikator |
|-----------------------------------|--|
| Oślepiony, Ciemność | Atak(-4), Obrona(-4) |
| Postać odsłonięta | W następnej rundzie tylko Akcja Bitewna standardowa, brak bonusów do Obrony z broni. |
| Półmrok | Atak(-2), Obrona(-2) |
| Obalony | Brak ataków w rundzie, Obrona(-4) |
| Ogluszony | Atak(-2), Obrona(-2), Percepcja(-4), Szansa na nieudane zaklęcie z komponentem słownym wynosi 4(20). |
| Broń, a Siła | Każdy brakujący 1 punkt Siły obniża zadawane rany o 5 punktów. |
| Broń, a Zręczność | Każdy brakujący 1 punkt Zręczności obniża Atak o 1 punkt. |
| Obciążenie, a Walka | Każde 5kg ponad wartość Udźwigu pogarsza Atak i Obronę o 1 punkt. |
| Atakujący wyżej niż przeciwnik | +1 do Ataku (np. na schodach). |
| Walka w błocie, śnieżycy, deszczu | Atak od -1 do -3. |

