

Konwent RPG z Grą Terenową na motywach
Warhammer Fantasy Roleplay

FORT

MECHANIKA



Twórcami podręcznika są członkowie stowarzyszenia „Grupa Inicjatyw Twórczych” oraz Przemysław Blecharz. Podręcznik ten jest własnością intelektualną w/w stowarzyszenia i został przygotowany dla imprezy „LARP FORT” w Czyżowicach. Wykorzystywanie podręcznika w całości lub fragmentach poza wymienioną imprezą jest dozwolone tylko za otrzymaniem pisemnej zgody od zarządu stowarzyszenia.

WPROWADZENIE

Graczu!

Proponujemy Ci najpierw przeczytać cały system, abyś później mógł dobrze zdecydować, kim chcesz się stać i kogo odgrywać podczas Gry Głównej. Pamiętaj również, że mechanika ma na celu uporządkowanie rozgrywki i nakreślenie zrozumiałych i jasnych zasad dla wszystkich uczestników gry.

W praktyce zająd jednak sytuacje, kiedy decyzje Mistrza Gry będą stały w sprzeczności z mechaniką.

Pamiętaj wtedy, że wyrok MG jest zawsze nadrzędny względem wyłożonych poniżej zasad!

PW – PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Określają żywotność Twojej postaci. Im więcej postać posiada PW, tym więcej jest w stanie przyjąć ciosów przeciwnika. Gdy PW Twojej postaci spadną do 0, jest ona nieprzytomna i pozostaje w tym stanie do czasu wyleczenia lub wykrwawienia się (15 minut po utracie ostatniego paska PW). Utrata skalpu, który można zerwać dopiero po utracie wszystkich PW, oznacza śmierć postaci. Bazowo przyznawane są 3 PW. Wartość ta może zostać później zmodyfikowana zgodnie z zawartymi w mechanice zasadami.

Odzyskiwanie PW jest możliwe na trzy sposoby: opieka medyczna osoby posiadającej odpowiednią umiejętność, zaklęcia leczące lub przywracające zdrowie eliksiry.

Jeżeli postać utraci wszystkie PW podczas jednej potyczki, MG może poinformować postać o konieczności odgrywania utraty zdrowia (nawet po odzyskaniu wszystkich PW). Przypadłość może minąć sama (określa MG) lub po kuracji u medyka.

PP – PUNKTY PANCERZA

Określają trwałość zbroi Twojej postaci. Kiedy w walce postać otrzymuje obrażenia, w pierwszej kolejności traci PP, a dopiero potem PW. Ilość PP określana jest na podstawie rzeczywiście noszonych przez gracza elementów stroju odpowiadających za zbroję (szczegóły na str. 10).

Po walce, w której straciło się PP, zbroja pozostaje uszkodzona i może zostać naprawiona tylko przez postać posługującą się umiejętnością „Płatnerz”.

NOWA POSTAĆ

Jeżeli dojdzie do sytuacji, w której gracz wprowadzany jest do gry ponownie (po śmierci jego pierwotnej postaci), to posiadać będzie on zielony pasek umieszczony w widocznym miejscu. Ilość pasków określa, którą postacią z kolei jest gracz.

RASY

Rozpoczynając rozgrywkę, gracz musi wybrać jedną z dostępnych w grze ras. Na grze głównej akceptowane są wszystkie rasy starego świata.

Każda z ras posiada specjalną cechę, która odróżnia ją od reszty:

- **Ludzie:** + 1 umiejętność z dowolnej puli.
- **Krasnoludy:** +1 umiejętność z puli „Krzepa”.
- **Elfy wysokiego rodu:** +1 umiejętność z puli „Inteligencja”
- **Elfy mroczne:** +1 umiejętność z puli „Osobowość”
- **Elfy leśne:** +1 umiejętność z puli „Zręczność”
- **Niziołki:** +10 srebrnych monet na początku gry.
- **Gobliny:** -1 do startowej ilości PW oraz możliwość odrodzenia się (w obozie) po 30 minutach od śmierci.

Uwaga: Chęć grania postacią inną niż człowiek musi być zgłoszona MG przed grą główną.

MUTACJE

Wszystkie postaci (poza niziołkami i zielonoskórnymi) mogą posiadać mutacje spowodowane działaniami bogów Chaosu. Wiążą się one z mechanicznymi i fabularnymi konsekwencjami dla postaci. Lista mutacji dostępna jest w osobnym podręczniku, który udostępniony zostanie graczom po konsultacji z MG (przed grą główną).

CECHY POSTACI

Ten rozdział pomoże Ci określić, kim tak naprawdę będzie Twoja postać: wędrownym magiem, kapłanem Młotodzierzcy, czy po prostu miastową szują parającą się hazardem i zaułkowym zarobkiem. Zastanów się dobrze, bo „rola”, którą wybierzesz, umożliwi dobór umiejętności, które pomogą przetrwać Twojej postaci w Starym Świecie.

Istnieje pięć cech:



KRZEPA

Odpowiada za fizyczną formę i wytrzymałość postaci. Jest to cecha główna dla wojowników. Krzepa zezwala na używanie wszelkich rodzajów broni do walki wręcz oraz tarcz (więcej informacji w dalszej części podręcznika).



INTELIGENCJA

To cecha określająca umiejętności umysłowe, szybkość myślenia, a także wykształcenie postaci. Inteligencja jest mocną stroną każdego skryby, inżyniera, alchemika, kupca, ale też kowala i medyka.



ZRĘCZNOŚĆ

Jest cechą określającą zwinność, koordynację oraz umiejętności manualne postaci. Jest to cecha główna dla łotrów, złodziei, ale też łuczników i strzelców. Zręczność zezwala na używanie łuków, kusz, broni drzewcowej oraz krótkiej (więcej informacji w dalszej części podręcznika).



MOC

To cecha postaci mistycznych. Określa ona siłę połączenia z wiatrami magii, bóstwami, ale też wrodzone umiejętności magiczne postaci. Uwaga: Wybranie cechy moc musi być uzgodnione z MG. Liczba postaci, które mogą używać tej cechy, jest ograniczona.



OSOBOWOŚĆ

Określa psychikę i charakter postaci. Jest to cecha najważniejsza dla charyzmatycznych przywódców, polityków, dyplomatów czy też demagogów.

Wymyślając swoją postać, każdy gracz musi zastanowić się nad cechami, które najlepiej odpowiadają jego roli. Rzezimieszek uzna zręczność za najważniejszą cechę. Kapłan Sigmara uzna moc za jego główną cechę, ale Tancerz wojny wykorzystywać będzie zręczność z krzepą itd.

Parę słów: Zwróćcie uwagę, że pewne postacie z racji swojego statusu czy przynależności powinny

legitymować się odpowiednimi dokumentami. Postacie będące kolegialnymi magami, szlachcicami, wojskowymi czy przynależące do innych instytucji lub gildii zazwyczaj dysponują dokumentami poświadczającymi ich przynależność.

Choć nie jest to obowiązkiem, pamiętaj, że bez stosownych dokumentów narażasz się na ryzyko spotkania z różnorakimi fabularnymi nieprzyjemnościami.

UMIEJĘTNOŚCI

Każdą umiejętność można wykupić tylko jednokrotnie, chyba że zasada jasno mówi inaczej. Poniższe zalety wzbogacą Twoją postać, czyniąc ją potężniejszą i bardziej unikatową. Zgodnie z listą poniżej, każda umiejętność jest przypisana do cechy. Wybranie umiejętności oznacza zdecydowanie się na daną cechę. Cech można posiadać maksymalnie tyle ile lat kontynuowana jest postać (drugi rok daną postacią: 2 cechy; trzeci rok: 3 cechy itd.). Dodatkowo wybrane przez MG postaci mogą zostać poproszone o wylosowanie jednej umiejętności aktywowanej (przy ocenie postaci). Za wyróżnioną historię postaci oraz strój gracz może (podczas oceny postaci) otrzymać od MG zasoby do wykorzystania w grze. Pewne umiejętności posiadają dodatkowe wymagania wspomniane na koniec opisu oraz podane w spisie umiejętności w kwadratowych nawiasach.

Każda postać na początku gry może posiadać trzy umiejętności.



- **Broń dwuręczna** [Inna umiejętność z „krzepa”]
- **Oburęczność**
- **Solidna ostona** [„Tarczownik”]
- **Tarczownik**
- **Twardziel**
- **Wytrzymały**
- **Żelazne zdrowie**
- **Żywotny**



- **Biegłość: Broń palna** [Inna umiejętność ze „zręczność” lub „inteligencja”]
- **Biegłość: Granaty**
- **Łowczy**
- **Oburęczność**
- **Precyzyjny strzał** [Inna umiejętność ze „zręczność”]
- **Szybkość** [Dwie inne umiejętności ze „zręczność”]
- **Ślusarz**
- **Tancerz wojny** [Elf. Inna umiejętność ze „zręczność”]
- **Truciciel**



- **Alchemia**
- **Biegłość: Broń artyleryjska**
- **Biegłość: Broń palna** [Inna umiejętność ze „zręczność” lub „inteligencja”]
- **Biegłość: Granaty**
- **Biurokrata**
- **Inżynier**
- **Łowczy**
- **Medyk** [„Pierwsza pomoc”]
- **Pierwsza pomoc**
- **Płatnerz** [Umiejętność z „krzepa”]
- **Zielarstwo**



- **Arcymistrzowska runa** [„Kowal run” i „Mistrz run”]
- **Guślarstwo** [Nie można posiadać „Rzucanie czarów” i „Objawiona moc”]
- **Kapitan bojowy** [„Objawiona moc” i umiejętność z „krzepa”]
- **Koncentracja** [„Rzucanie czarów”, „Objawiona moc” lub „Guślarstwo”]
- **Kowal run** [Krasnolud. Umiejętność z „krzepa”]
- **Mag bojowy** [„Rzucanie czarów”]
- **Mistrz run** [„Kowal run”]
- **Narodzony w mocy** [Rzucanie czarów”, „Objawiona moc” lub „Guślarstwo”]
- **Objawiona moc** [Nie można posiadać „Rzucanie czarów” i „Guślarstwo”]
- **Pancerz mocy** [„Rzucanie czarów” lub „Guślarstwo”]
- **Przeklęty tom** [„Guślarstwo”]
- **Rzucanie czarów** [Nie można posiadać „Objawiona moc” i „Guślarstwo”]



- **Dowódca**
- **Medium**
- **Reputacja**
- **Spadek**
- **Szlachetna krew**
- **Torturowanie**
- **Utalentowany** [Dwie inne umiejętności z „osobowość”]
- **Weteran** [Postać wieloletnia]
- **Zimna krew**

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Alchemia (INT)
Zasada: Potrafisz przyrządzać różnego rodzaju wywary alchemiczne. Więcej informacji w podręczniku alchemii.
Arcymistrzowska runa (MOC)
Zasada: Wykute przez ciebie runy mogą być wykorzystane dwukrotnie. Dopiero po drugiej aktywacji zostają zniszczone. Efekty aktywacji nie nakładają się na siebie.
Wymagania: Umiejętność „Kowal run” oraz „Mistrz run”.
Biegłość: Broń artyleryjska (INT)
Zasada: Potrafisz używać broni artyleryjskiej takiej jak armaty czy moździerze. Załadowanie broni artyleryjskiej trwa trzy tury. Posiadanie Broni Artyleryjskiej należy uzgodnić z MG przed grą. Postać z umiejętnością „Inżynier” potrafi wytwarzać pociski i dokonywać modyfikacji broni artyleryjskiej.
Biegłość: Broń palna (INT/ZR)
Zasada: Potrafisz używać broni palnej. Broń palna penetruje pancerz i tarcze oraz zadaje 2 obrażenia. Umiejętność pozwala także na wniesienie maksymalnie 1 broni palnej na grę główną. Postać z umiejętnością „Inżynier” potrafi wytwarzać amunicję i modyfikować broń palną.
Wymagania: Jedna inna umiejętność z cechy „zręczność” lub „inteligencja”.
Biegłość: Granaty (INT/ZR)
Zasada: Potrafisz używać wszelkiego rodzaju granatów. Umiejętność nie pozwala jednak na ich wytwarzanie. Postać może posiadać przy sobie maksymalnie 3 granaty naraz i z tyłoma może wejść na grę. Granaty zadają 1 punkt obrażeń wszystkim dookoła w zasięgu 2 kroków od miejsca upadku. Rzut granatem polega na rzuceniu zośką/piłeczką w wybrane miejsce i petardą w inne (gdzie nie ma graczy). Wybuch petardy oznacza wybuch granatu. Rzut wykonuje się w fazie strzelców. Postać z umiejętnością „Inżynier” potrafi wytwarzać granaty i je modyfikować.
Biurokrata (INT)
Zasada: Znasz wzór większości oficjalnych dokumentów używanych w Imperium. MG może zdradzić ci, czy dany dokument jest fałszywy.
Broń dwuręczna (KRZ)
Zasada: Broń dwuręczna, używana przez Ciebie, zadaje 2 punkty obrażeń. Nie dotyczy broni drzewcowej.
Wymagania: Jedna inna umiejętność z cechy „krzepa”.

Dowódca (OSO)

Zasada: Możesz przed rozpoczęciem walki (w momencie, kiedy zadeklarowana jest akcja ofensywna lub wykonany jest pierwszy cios) rozmieścić podległych sobie graczy. Polecenia mogą im nakazać przemieszczenie się do trzech kroków we wskazanym przez Ciebie kierunku. Rozkazy mogą być różne dla różnych podgrup – dla przykładu – „Tarczownicy do przodu, Łucznicy w tył”.

Guślarstwo (MOC)

Zasada: Ta umiejętność daje postaci dostęp do jednej z trzech unikatowych odmian magii ludowej. Pamiętaj, że takie hobby rzadko spotyka się z aprobatą litery prawa i wiary, dlatego jawnie praktykując guślarstwo, narażasz się na liczne konsekwencje ze stołem włącznie. Dodatkowo rozpoczynasz grę z czterema posążkami starych bogów (komponent).

Wymagania: Nie można posiadać umiejętności „Rzucanie czarów” i „Objawiona moc”.

Inżynier (INT)

Zasada: Umiejętność pozwala na korzystanie z patentów inżynierskich oraz na wniesienie jednego wynalazku na grę. Ważne jest jednak uzgodnienie tego wynalazku z MG przed rozpoczęciem konwentu. Więcej informacji na temat patentów znajduje się w podręczniku inżynierii.

Kapłan bojowy (MOC)

Zasada: Każda umiejętność z cechy „moc” jest traktowana, jakby należała do cechy „krzepa” przy ustalaniu maksymalnego pancerza, który możesz nosić.

Wymagania: Jedna umiejętność z cechy „krzepa” oraz umiejętność „Objawiona moc”.

Koncentracja (MOC)

Zasada: Każdego dnia możesz rzucić jedno zaklęcie/objawienie bez wykorzystania komponentu oraz bez narażania się na „emanację chaosu”/„karę boga”/„objawienie starych bogów”.

Wymagania: Umiejętność „Rzucanie czarów” lub „Objawiona moc” lub „Guślarstwo”.

Kowal run (MOC)

Zasada: Potrafisz uczyć się run i wykuwać je na broni, pancerzach oraz innych przedmiotach. Kucie magicznych symboli na broni i pancerzach jest ciężkim i czasochłonnym zajęciem, dlatego możliwe jest wykucie jedynie trzech run dziennie przez jednego Kowala Run. Więcej informacji o kowalu run znajdziesz w podręczniku „Kowal Run”

Wymagania: Krasnolud. Jedna umiejętność z cechy „krzepa”.

Łowczy (ZR/INT)
Zasada: Możesz rozstawiać na wyznaczonych terenach wnyki (opis działania znajduje się w dziale zasad dodatkowych na str. 10). Dodatkowo umiejętność pozwala uczestniczyć w łowach na zwierza.
Mag bojowy (MOC)
Zasada: Możesz używać każdej broni niewymagającej biegłości.
Wymagania: Umiejętność „Rzucanie czarów”.
Medium (OSO)
Zasada: Posiadając tę umiejętność, widzisz duchy martwych postaci i możesz przeprowadzić z nimi krótką interakcję. W przypadku gdy duch jest graczem, masz prawo zadać mu trzy pytania, na które dusza odpowiada przecząco, lub twierdząco kręcąc, lub kiwając głową. Po udzieleniu odpowiedzi dusza odchodzi i nie możesz już się z nią porozumieć. Duch może udzielić maksymalnie trzech odpowiedzi, niezależnie od ilości obecnych mediów.
Medyk (INT)
Zasada: Jesteś w stanie leczyć ciężkie rany oraz choroby. Otrzymujesz od MG listę chorób, ich oznaczeń w grze i potencjalnych lekarstw. Twoja opieka nad rannymi pozwala na odnowienie wszystkich PW (po 15 minutach opieki) i uleczenia stałej utraty zdrowia, ale może być zastosowana tylko w odpowiednich warunkach (szpital).
Wymagania: Umiejętność „Pierwsza pomoc”.
Mistrz run (MOC)
Zasada: Możesz wykuć dodatkowe dwie runy każdego dnia.
Wymagania: Umiejętność „Kowal run”.
Narodzony w mocy (MOC)
Zasada: Zwiększasz o jeden limit posiadanych przez siebie komponentów/stron łaski boga/posążków starych bogów.
Wymagania: Umiejętność „Rzucanie czarów” lub „Objawiona moc” lub „Guślarstwo” i jedna dodatkowa umiejętność z cechy „moc”.
Objawiona moc (MOC)
Zasada: Umiejętność pozwala na rzucanie objawień wybranego boga. Dodatkowo rozpoczynasz grę z czterema stronami łaski bogów. Więcej informacji znajduje się w podręczniku czarów i objawień kapłańskich.
Wymagania: Postać nie może posiadać umiejętności „Guślarstwo” i „Rzucanie czarów”.

Oburęczność (KRZ/ZR)
Zasada: Potrafisz korzystać z obu rąk jednocześnie podczas walki (oręż krótki, jednoręczny lub pistolety w każdej z rąk).
Pancerz mocy (MOC)
Zasada: Otrzymujesz 1 dodatkowy PP. Stracony odnawia się po zakończeniu walki.
Wymagania: Umiejętność „Rzucanie czarów” lub „Guślarstwo”.
Pierwsza pomoc (INT)
Zasada: Możesz na szybko opatrzyć wybraną postać będącą „na skalpie” odnawiając jej 1 PW. Gracz musi posiadać ekwipunek potrzebny do szybkiego opatrzenia ran (bandaże, szarpie). Tylko poza walką. Można odnowić w ten sposób tylko maksymalnie 1 PW.
Płatnerz (INT)
Zasada: Przy użyciu swoich narzędzi oraz odpowiednich surowców potrafisz przywracać pierwotne PP każdej zbroi. Przywrócenie wszystkich Punktów Pancerza trwa 10 minut dla pancerzy skórzanych i 15 minut dla pancerzy metalowych. Aby móc naprawiać pancerze potrzebujesz dostępu do kuźni oraz żelaza.
Wymagania: Jedna umiejętność z cechy „krzepa”.
Precyzyjny strzał (ZR)
Zasada: Na początku każdej fazy strzeleckiej możesz zadeklarować precyzyjny strzał z łuku. Po deklaracji możesz wykonać tylko jeden strzał (dotyczy tylko łuków i kuszy). Jeżeli trafisz, to obrażenia pomijają pancerz.
Wymagania: Jedna inna umiejętność z cechy „zręczność”.
Przeklęty tom (MOC)
Zasada: Rozpoczynasz grę, posiadając „Przeklęty tom”. Jeżeli w trakcie gry jesteś świadkiem rzucania zaklęcia, to możesz po zakończeniu walki zapisać to zaklęcie do swojego tomu. Raz dziennie możesz skorzystać z tomu i rzucić jedno z zapisanych w nim zaklęć. Wykorzystanie mocy z tomu kosztuje jeden posążek starego boga.
Wymagania: Umiejętność „Guślarstwo”.
Reputacja (OSO)
Zasada: Jesteś znany mieszkańcom miasta. Sam ustalasz, czy to sława, zła reputacja, nieokrzesanie albo głupota. Na początku pierwszego dnia gry jesteś przedstawiany postaciom w swojej lokacji.
Rzucanie czarów (MOC)
Zasada: Potrafisz rzucać zaklęcia jednego z kolegów magii lub jednej z magii czarnoksięskich. Dodatkowo rozpoczynasz rozgrywkę z czterema (czyt. dalej nast. str.)

komponentami do Twoich zaklęć. Więcej informacji znajduje się w podręczniku czarów i objawień kapłańskich.

Wymagania: Nie można posiadać umiejętności „Guślarstwo” i „Objawiona moc”.

Solidna ostona (KRZ)

Zasada: Twoja tarcza niweluje obrażenia zadawane przez broń palną (o ile pocisk trafi w tarczę).

Wymagania: Umiejętność „Tarczownik”.

Spadek (OSO)

Zasada: Otrzymujesz dwa razy więcej początkowego srebra, przedmiot magiczny (do wcześniejszego ustalenia z MG), wynalazek (np. broń palna), dodatkowe 3 mikstury lub dodatkowe 3 sztabki wybranego metalu. Tę umiejętność można kupić jedynie podczas tworzenia postaci.

Szlachetna krew (OSO)

Zasada: Twoja postać przynależy do stanu szlacheckiego. Możesz być sądzony jedynie przez równych sobie stanem, ale i musisz przestrzegać pewnych zwyczajów oraz etykiety. Szlachcice mogą (jeżeli zechcą) zostać zaprezentowani graczom w mieście na początku pierwszego dnia.

Wymagania: Certyfikat potwierdzający szlachectwo.

Szybkość (ZR)

Zasada: W każdej fazie magii możesz wykonać do dwóch kroków w wybranym przez siebie kierunku.

Wymagania: Dwie inne umiejętności z cechy „zręczność”.

Ślusarz (ZR)

Zasada: Otwierasz każdy niezniszczony i niemagiczny zamek (potrzebne wytrychy oraz obecność MG).

Tancerz wojny (ZR)

Zasada: Ilość Twoich PP zostaje powiększona o sumę punktów obrażeń broni, którą trzymasz w rękach (dotyczy tylko broni do walki wręcz i nie bierze pod uwagę dodatkowych efektów magicznych).

Wymagania: Leśny elf. Jedna inna umiejętność z cechy „zręczność”.

Tarczownik (KRZ)

Zasada: Potrafisz zasłonić się tarczą w trakcie fazy strzeleckiej.

Torturowanie (OSO)

Zasada: Zadajesz jedno pytanie lub zmuszasz do jednej czynności np. podpisu. Postać musi powiedzieć prawdę lub wykonać nakazaną czynność. Dodatkowo zadajesz →

→ 1 punkt obrażeń postaci torturowanej. Zdolność nie ma efektu (prócz zadawanych obrażeń) na postaciach z umiejętnością 'Twardziel'. Podczas torturowania wymagane są odpowiednie narzędzia i odgrywanie.

Truciciel (ZR)

Zasada: Potrafisz tworzyć i nakładać mazidło na broń do walki wręcz, pociski i strzały. Na danym przedmiocie nałożone może być tylko jedno mazidło na raz. Mazidło musi być nakładane przy MG i zostaje usunięte przy pierwszym uderzeniu. Lista mazideł dostępna jest u MG.

Twardziel (KRZ)

Zasada: Po zakończeniu walki, w której utraciłeś wszystkie PW, nie jesteś nieprzytomny i możesz wstać. Możesz powoli chodzić, ale nie możesz używać umiejętności oraz walczyć. Każdy następny otrzymany punkt obrażeń sprawia, że zostajesz natychmiastowo zabity. Podczas torturowania nie musisz odpowiadać na pytanie lub możesz zeznać nieprawdę. Nie musisz o tym fakcie informować innych graczy.

Utalentowany (OSO)

Zasada: Przy wybraniu tej umiejętności wpisz w nawiasie nazwę dowolnej innej umiejętności. Posiadasz ją, bez względu na to, czy spełniasz wymagania stawiane przy jej wyborze w normalny sposób.

Wymagania: Dwie inne umiejętności z cechy „osobowość”.

Weteran (OSO)

Zasada: Posiadasz dodatkowy 1 PW.

Wymagania: Postać wieloletnia (minimum 1 rok).

Wytrzymały (KRZ)

Zasada: Posiadasz 1 dodatkowy PW.

Zielarstwo (INT)

Zasada: Możesz zbierać zioła opisane w podręczniku zielarstwa.

Zimna krew (OSO)

Zasada: Możesz dobijać w trakcie fazy walki. Zajmuje to jednak całą fazę.

Żelazne zdrowie (KRZ)

Zasada: Jeżeli uda Ci się przeżyć zarażenie chorobą, to stajesz się na nią w pełni odporny (nie możesz być nią zarażony ponownie). Nie dotyczy chorób magicznych.

Żywotny (KRZ)

Zasada: W momencie utraty wszystkich PW postać nie wykrwawia się. Czas pozostawania na skalpie jest nieograniczony.

SYSTEM WALKI

Potyczka rozpoczyna się w chwili wykonania jakiegokolwiek agresywnego działania ze strony jednego gracza przeciwko innemu.

Walkę rozpoczynamy od fazy odpowiadającej formie agresji. Jeśli użyto broni białej – jest to faza walki, jeśli czarów – faza magii, jeśli broni zasięgowej – faza strzelecka. Każda postać może działać tylko w jednej fazie na daną rundę walki – postacie, które działały w fazie strzeleckiej lub w fazie magii, stają się postaciami biernymi w fazie walki, mogą w jej trakcie jedynie bronić przed atakami – obrażenia zadane przez postacie bierne nie będą liczone.

PAX!

Słowo klucz używane, by zatrzymać rozgrywkę ze względu na ważne wydarzenia. Używane jest wyłącznie przez Mistrzów Gry! Gracze mogą go używać jedynie w specjalnych przypadkach ujętych w mechanice lub podczas zagrożenia zdrowia, któregoś z uczestników albo przyczyn zewnętrznych wymuszających zatrzymanie rozgrywki.

OBRAŻENIA

Niezależnie od sytuacji postać nigdy nie może zadać więcej niż 3 punkty obrażeń jednym ciosem/strzałem.

FAZA MAGII

POCZĄTEK FAZY

W przypadku, gdy w walce nie biorą udziału żadni magowie lub żaden z graczy nie posiada zdolności wykorzystywanej w tej fazie, zostaje ona pominięta.

Czary deklarować i wykonywać należy w uporządkowanej kolejności, dyktowanej przez MG. Ich efekty rozpatrywane są równolegle, więc kolejność deklaracji nie jest istotna. Aby zachować płynność starć, każdy mag ma 3 sekundy, aby określić, jakiego używa zaklęcia i na jakim celu. Jeśli będzie zastanawiał się zbyt długo, to traci swoją inicjatywę w fazie magów, ale nie staje się pasywny w czasie trwania fazy walki.

RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Wszyscy magowie mogą rzucić jedno zaklęcie w kierunku którejkolwiek postaci. Zaklęcia mogą być wspomagane przez różne czynniki i umiejętności, należy brać je pod uwagę i zadeklarować podczas wykonywania inkantacji.

Magowie nie mogą się przemieszczać podczas tej fazy.

PAS

Mag ma możliwość spasowania i niepodejmowania akcji w fazie magii. Nie staje się wtedy bierny w fazie walki.

KONIEC FAZY MAGII

Koniec fazy. Odlicza się punkty wytrzymałości oraz zbroi. Postacie nieprzytomne lub zabite są usuwane z walki.

FAZA STRZELECKA

POCZĄTEK FAZY

Podobnie, jak w fazie magii, gdy żadna postać nie posiada broni strzeleckiej, zostaje ona pominięta.

STRZELANIE

Faza strzelecka trwa 5 sekund. W trakcie jej trwania wszyscy strzelcy mogą oddać tyle strzałów, ile zdołają w trakcie jej trwania. Strzelcy nie mogą się przemieszczać podczas tej fazy. Strzelcy, którzy oddali strzał stają się bierni w następnej fazie walki.

STRZAŁY A PANCERZ

Strzały i bełty ściągają najpierw PP, a dopiero potem PW.

STRZAŁY A UNIKI

Postać, w której kierunku został oddany strzał, ma prawo wykonać unik, nie może jednak przy tym oderwać stóp od ziemi. Wszystkie oszustwa będą karane automatycznymi trafieniami. Unikająca postać nie może zmienić swojej pozycji (kucnąć, położyć się, etc.)

STRZAŁY A TARCZE

Postaci z umiejętnością „Tarczownik” mogą blokować pociski z broni strzeleckiej i miotanej, natomiast postaci z umiejętnością „Solidna Ostoja” mogą dodatkowo ostaniać się przed pociskami z broni palnej.

BROŃ ARTYLERYJSKA

Bezpośrednie trafienie z broni artyleryjskiej powoduje natychmiastową śmierć trafionej postaci. Postaci w obrębie dwóch kroków od miejsca trafienia otrzymują 2 punkty obrażeń (obrażenia nie omijają pancerza).

BROŃ PALNA

Broń palna penetruje pancerz, przechodząc bezpośrednio na PW przeciwnika i zadaje 2 punkty obrażeń. Tarcze nie stanowią obrony przed bronią palną (chyba że postać posiada umiejętność „Solidna ostoja”). Tylko gracze posiadający umiejętność „Biegłość: broń palna” mogą korzystać z tego rodzaju uzbrojenia!

BROŃ STRZELECKA

Każda konwencjonalna broń dystansowa taka jak łuk i kusza. Ataki tym rodzajem broni można wykonywać co rundę i zadają one 2 punkty obrażeń. Nie można z niej korzystać w zwarciu.

RZUCANIE BRONIA

Broń, którą gracz rzuca (noże, topory, etc.), musi być zatwierdzona przed rozpoczęciem gry. Ataki tym rodzajem broni można wykonywać raz na fazę i zadają one 1 punkt obrażeń.

PAS

Strzelec ma możliwość spasowania i niepodejmowania akcji w fazie strzeleckiej. Nie staje się wtedy bierny w fazie walki.

TRAFIENIE AUTOMATYCZNE

Jeśli cel broni palnej, strzeleckiej lub artyleryjskiej znajduje się w zasięgu do trzech kroków od strzelającego, ten może zadeklarować trafienie automatyczne. Jeśli celem jest inny gracz, musi on potwierdzić, że odległość jest prawidłowa. W przypadku zgody oddany zostaje strzał w powietrze, aby wykluczyć niewypał.

KONIEC FAZY STRZELECKIEJ

Koniec fazy. Odlicza się punkty wytrzymałości oraz zbroi. Postacie nieprzytomne lub zabite są usuwane z walki.

FAZA WALKI

POCZĄTEK FAZY

W fazie walki wszystkie postaci mogą się poruszać. Wszyscy magowie i strzelcy (ci, którzy wykorzystali akcję w poprzedniej turze i ci, którzy jej nie wykorzystali) mają możliwość wejścia do walki fizycznej. Jednakże postaci, które wykonały akcję w innej fazie, stają się pasywne, czyli ich ataki nie zadają obrażeń.

OBRAŻENIA

Każda postać ma możliwość fizycznego zaatakowania każdej innej postaci. Trafienie zadaje 1 punkt obrażeń. Niektóra broń i umiejętności pozwalają zadawać większe obrażenia. Uderzenia muszą być celne i wyprowadzone z umiarkowaną siłą. Dotknięcie gracza bronią zamiast zadania ciosu nie będzie traktowane jak trafienie i nie zadaje obrażeń.

TRAFIENIE KWESTIONOWANE

Aby uniknąć kłótni przy trafieniach, najlepiej krzyknąć wartość obrażeń, jakie zadaje. Jeśli przeciwnik będzie się wypierał i nie padnie, pomimo że trafiłeś go już dwanaście razy, najrozsądniej będzie kontynuować walkę do zadania kolejnych obrażeń, a po zakończeniu fazy zwrócić uwagę MG na oszukującego gracza. Oczywiście czasem może się okazać, że nasze trafienie mogło nam się tylko wydawać celnym. Miejmy zatem do wszystkiego zdrową dozę rezerwy. Zabawa jest najważniejsza!

NIEPUNKTOWANE STREFY TRAFIEŃ

Trafienia wymierzone w okolice krocza nie są punktowane. Uderzenia w głowę są punktowane (**surowo zakazane są jednak ciosy w potylicę oraz twarz**), ale nie należy nadużywać tej zasady. W przypadku zaobserwowania procederu złośliwego atakowania przeciwników w strefy niepunktowane oraz głowę MG będą wymierzać kary grającym nieczysto graczom.

UCIECZKA Z WALKI

Jeżeli postać chce uciec z pola walki, musi odejść na tyle daleko, aby utracić kontakt wzrokowy z wszelkimi postaciami w walce. Z reguły wiadomo, że zastraszanie oczu nie pomaga w takich sytuacjach.

KONIEC FAZY WALKI

Faza walki kończy się po 15 sekundach, co ogłaszają MG (gwizdek, PAX itp.). Gracze zrywają utracone PW i PP. Jeżeli na polu bitwy nadal pozostają wrogo do siebie nastawione postaci, to następuje kolejna runda.

FAZA KOŃCZĄCA

DOŁĄCZENIE DO WALKI

Jeżeli jakaś postać postanowi wziąć udział w walce, musi ona respektować aktualną fazę potyczki. Jeżeli faza ta pozwala na działanie postaci to może ona działać tak jakby była w walce od początku. W fazie walki można wbiec do walki.

ZAKOŃCZENIE WALKI

W końcowej fazie potyczki główną rolę odgrywają MG, którzy obliczają straty.

W tej fazie można również, za przyzwoleniem MG, ograbić poległego przeciwnika, a także otrzymać instrukcje, co do możliwości leczenia.

GEST BEZPIECZEŃSTWA - postać pokonana

Jeżeli z jakichś powodów nie chcesz brać udziału w starciu, a znalazłeś się właśnie w sytuacji oko w oko z przeciwnikiem, możesz skorzystać z gestu bezpieczeństwa.

Należy wtedy wyciągnąć przed siebie ręce i powiedzieć lub krzyknąć do przeciwnika „**POKONANY**”. Twoja postać zostaje wtedy uznana za pokonaną w walce i musi położyć się na ziemi oraz usunąć wszystkie znaczki PW. Traktuje się ciebie, jako nieprzytomnego z 0 PW i możesz się normalnie wykrwawić oraz zostać dobity. Postaci atakującej pod żadnym pretekstem **NIE WOLNO** wykonać ataku w stronę osoby używającej gestu bezpieczeństwa. Traktuje się ją jednak jak postać fizycznie pokonaną przez atakującego.

MARTWE POSTACI - gest skrzyżowanych rąk

Jeżeli twoja postać zginie, stajesz się duchem. Ten stan sygnalizujesz innym graczom, krzyżując ręce na piersi (jak w przypadku czaru niewidzialności). Duch przebywa w okolicy swojej śmierci dziesięć minut. Jedyne postaci mogące widzieć ducha i kontaktować się z nim to posiadacze umiejętności Medium. Może to mieć miejsce tylko na miejscu zgonu, tak długo jak duch w nim przebywa.

Dusza zmarłego bardzo szybko opuszcza ziemski padół, nie pozostawiając po sobie śladu. Jako duch po upływie dziesięciu minut od śmierci swojej postaci musisz udać się poza teren gry i czekać na wprowadzenie nowych postaci do gry.

Wprowadzenie nowych postaci będzie odbywać się jeden lub dwa razy dziennie o ustalonych przez organizatorów godzinach. Każda nowo wprowadzona postać musi zostać odpowiednio oznaczona przez MG. Wyjątkiem jest sytuacja w jakiś sposób uniemożliwiająca ci odejście na tamten świat (np. zostanie ożywionym przez nekromantę).

Mistrz Gry (i tylko on) może pozwolić ci zignorować jedną, bądź kilka z powyższych zasad dotyczących martwych postaci, jeżeli uzna to za słuszne, biorąc pod uwagę sytuację lub specyfikę postaci.

ZASADY DODATKOWE

BRONŃ

Broni krótkiej i kijów mogą używać wszystkie postaci niezależnie od posiadanych umiejętności.

Postać posiadająca przynajmniej jedną umiejętność z cechy „zręczność” może używać broni drzewcowej, jednoręcznej (zadaje nimi jeden punkt obrażeń) oraz łuków i kusz.

Postać posiadająca przynajmniej jedną umiejętność z cechy „krzepa” może używać każdej broni do walki wręcz (poza broniami wymagającymi biegłości). Zadaje nią jeden punkt obrażeń.

DŁUGOŚĆ BRONI

Broń do walki wręcz musi spełniać wymagania rozpisane poniżej:

- **Krótka:** do 30 cm – noże, sztylety, lewaki itp.
- **Krótka obuchowa:** do 50 cm – pałki, tłuki, okute lagi itp.
- **Jednoręczna sieczna:** do 110 cm – miecze, szable, itp.
- **Jednoręczna obuchowa:** do 80 cm – topory, młoty, itp.
- **Dwuręczna:** maksymalnie do podbródka osoby jej używającej – miecze dwuręczne, topory dwuręczne itp.
- **Drzewcowa:** do 200 cm – halabardy, partyzany itp.
- **Włócznie:** do 200 cm – wszelkiej maści włócznie.
- **Kije:** maksymalnie do wzrostu osoby używającej – długie kije, kostury itp.

WNYKI

Postacie posiadające umiejętność łowczy potrafią zastawiać wnyki (zaczynają z dwiema sztukami). Jeżeli zostaną rozstawione w rejonie częstego występowania danej zwierzyny, istnieje możliwość, że coś się w nie złapie.

Wnyki mogą być wykonywane przez płatnerza (1 żelazo + 1 węgiel).

TARCZE

Tarcze podzielone zostały na trzy grupy w zależności od ich wielkości. Postać posiadająca przynajmniej jedną umiejętność z cechy „krzepa” może nosić tarczę, ale jak dużą definiuje ilość posiadanych umiejętności z puli tej cechy.

Przy posiadaniu jednej umiejętności z puli „krzepa” możesz nosić puklerz. Posiadając jedną dodatkową umiejętność z puli „krzepa” gracz może nosić tarczę, a za dwie dodatkowe może nosić pawężę.

- **Puklerz:** średnica do 40 cm.
- **Tarcza:** maksymalny rozmiar 50x90 cm lub 80 cm średnicy przy tarczy okrągłej.
- **Pawęż:** szerokość do 60 cm, wysokość od ziemi do ramion użytkownika.

NÓŻ NA GARDLE

Z tej zasady możesz skorzystać, kiedy pochwycisz inną postać i przyłożyć jej broń białą lub pistolet w sposób jasno sugerujący możliwość wykonania śmiertelnego ciosu. Spełnienie powyższych warunków sprawia, że atakujący może zdecydować o natychmiastowym sprowadzeniu pochwyconego do 0 PW („skalp”). Użycie zasady należy zadeklarować w momencie pochwylenia.

Używajcie zdrowego rozsądku, podłożenie komuś miecza dwuręcznego pod gardło jest raczej niedorzecznym

pomysłem. Ponadto należy dobrze wybrać miejsce, do którego broń zostaje przyłożona, podłożenie sztyletu pod nerki postaci w pełnej płycie na nic się nie zda.

Analogiczna sytuacja ma miejsce przy użyciu broni palnej. W tym jednak wypadku ataku się nie wykonuje, a jedynie deklaruje (petardy wybuchające w bezpośredniej bliskości ciała nie są dobrym pomysłem).

Zasada Nóż na gardle nie może być stosowana podczas walki.

DOBIJANIE

Graczy, którzy stracili wszystkie PW i leżą „na skalpie” można dobijać. Dobijanie należy odpowiednio odegrać w scenie nie krótszej niż 5 sekund. Postaci dobite są nieodwracalnie martwe.

OPANCERZENIE

Gracz, który chce nosić pancerz, jest zobowiązany do posiadania określonych cech postaci.

Zręczność: Posiadanie przynajmniej jednej umiejętności z puli tej cechy pozwala na noszenie pancerza lekkiego. Posiadanie dwóch umiejętności pozwala na noszenie pancerza średniego.

Krzepa: Posiadanie przynajmniej jednej umiejętności z puli tej cechy pozwala na noszenie pancerza lekkiego. Posiadanie dwóch umiejętności pozwala na noszenie pancerza średniego. Posiadanie trzech lub większej ilości umiejętności z tej cechy pozwala na noszenie pancerza ciężkiego.

Magowie muszą pamiętać, że większość metali zakłóca przepływ wiatrów magii i uniemożliwia skuteczne splatanie czarów, więc próba rzucania zaklęć w pełnej płycie nie jest najlepszym pomysłem.

Dla klarownego i prostego systemu oceny wartości pancerza będziemy stosowali poniższą tabelę. Pamiętajcie, że wartości w niej zawarte są kombinacją fizycznej ochrony, jaką daje pancerz i wyszkolenia osób biegłych w jego noszeniu. Celem tej tabeli nie jest poprawność historyczna, a ustanowienie sprawnego systemu oceny bez konieczności zbytniego rozdrabniania się na szczegóły, co w warunkach larpowych jest rzeczą zbędną.

Ilość PP	1	2	3-4
Częściowy	Średni	Ciężki	-
Pełny	Lekki	Średni	Ciężki

OPANCERZENIE

- **Lekki** – miękka skóra lub przesywka.
- **Średni** – utwardzona skóra lub kolczy.
- **Ciężki** – płaty, płyty lub lamelka.

Umiejscowienie:

- **Częściowy** – pancerz nie pokrywa większości ciała postaci.
- **Pełny** – pancerz pokrywa większość ciała postaci.

W przypadku posiadania kilku warstw różnego rodzaju pancerza postać otrzymuje wyższą wartość PP. Decydują MG.