

TECHNOKLANYCKIE MANEWRY BOJOWE



Tekst: Michał "Furiath" Markowski
Redakcja i korekta: Sławomir "Zuhar" Wrzesień
Skład i łamanie: Gniewomir "Triki" Trocki


Wyspecjalizowane manewry

W podręczniku głównym Klanarchii poznałeś 27 podstawowych manewrów bojowych. Powszechnie stosują je wszystkie społeczności Rubieży, zarówno Wolne Rodziny, Ebionicy, jak splugawieni. Każda z tych grup posługuje się również bardziej wyspecjalizowanymi technikami walki, dopasowanymi do charakteru starć i mentalności swoich ludzi. Te dodatkowe manewry poznasz, dzięki oficjalnym suplementom, takim jak ten, który właśnie czytasz.

Charakterystyka wyspecjalizowanych manewrów





Wyspecjalizowane manewry nie posiadają opisu fabularnego, jak w podręczniku głównym. Darowaliśmy sobie poetyckie metafory sikającej juchy i klasyfikację wygibasów walczącego bohatera, gdyż Twoja wyobraźnia poradzi sobie z tym znacznie lepiej. Wystarczy, że przeczytasz nazwę manewru i dopasujesz pod nią ujęcie z jakiegoś film, lub gry akcji.

Na karcie pozostawiliśmy skrót motoryki, czyli opis działania manewru bojowego na Pentagramie  oraz opis działania manewru poza Pentagramem . Jak widzisz, postawiliśmy na zwięzłość.

Manewry podstawowe, w działaniu poza Pentagramem , dawały po postu jedną kość więcej. Wyspecjalizowane manewry zamiast kości, gwarantują różne efekty wspomagające opowieść i szybką akcję. Nadal jednak obowiązuje ograniczenie, że Poza Pentagramem nie wolno Ci łączyć manewrów. Możesz w rundzie wspomóc się tylko jednym.

W podręczniku głównym wszystkie istoty charakteryzują podstawowe manewry. Jednak narrator może przydać wyspecjalizowane manewry tym postaciom, do których fabularnie one pasują.

Skrót zasad manewrów bojowych

-  : w Pentagramie
-  : poza Pentagramem
- 1 : jednorazowy
- ∞ : wielokrotny
-  : podstawowe manewry (*Klanarchia* s. 171 - 173) bojowe +1 kość do testu
-  : 1 manewr w rundzie

Wymagania: spełnij, aby manewr był efektywny. Wrogów nie obowiązują wymagania.

Przeciętny wróg: losuj 4 manewry

Silny wróg: losuj 8 manewrów lub więcej

Nauka technoklanyckich manewrów bojowych

Doświadczenie bojowe Technoklanytów, związane ze starciami z kultystami maszyn oraz w terenie miejskim, ukierunkowało manewry bojowe na walkę w formacji szturmowej i wyzyskanie siły swego sprzętu.

Technoklanycy

Decydując się na grę Technoklanytą, w kroku siódmym kreacji bohatera (*Klanarchia*, s. 134) czyli losowania manewrów, możesz zdecydować się na skorzystanie z pierwotnej tabeli podstawowych manewrów, albo skorzystać z tej poniżej:

Rzut k10	Technoklanycki manewr bojowy jednorazowy
1-2	Warkot maszyn
3-4	Hartowana stal
5-6	Przełożenie
7-8	Zasięg bezpośredni
9-10	Ból, krew i żelazo

Nabycie Technoklanyckich manewrów w ósmym kroku Kreacji (*Klanarchia*, s. 135) kosztuje członków tej Rodziny standardowe 2 Punkty Kreacji, a podczas opowieści zwykle 3 punkty Doświadczenia.

Nietechnoklanycy

Wyspecjalizowanych manewrów mogą nauczyć się również istoty, które nie są członkami grupy jaka opracowała technikę. Jednak wówczas podczas kreacji bohatera za nabycie technoklanyckiego manewru bojowego płacą za niego 3 Punkty Kreacji, a w czasie rozwoju 4 punkty Doświadczenia.

Rzut k10	Technoklanycki manewr bojowy wielorazowy
1-2	Dowódca oddziału
3-4	Zasłona ogniowa
5-6	Formacja szturmowa
7-8	Stalowy pochód
9-10	Rozpruwające flipy

Ból, krew i żelazo

☆ Zsumuj obrażenia broni członków formacji szturmowej i porównaj do sumy obrażeń broni członków grupy wroga. W teście konfrontacji strona o słabszym uzbrojeniu rzuca pułą pomniejszoną o różnicę tych dwóch wartości.

● Słabiej uzbrojony przeciwnik rzuca jedną kością mniej

Wymagania: walka w formacji szturmowej

1

Dowódca oddziału

☆ W walce grupowej dowódca pozwala poplecznikom z tego samego oddziału co on dorzucać unikalne manewry bojowe. Liczba wszystkich manewrów w rundzie rzuconych przez członków oddziału nie może przekroczyć trzech. Do liczby i rodzaju tych manewrów nie wliczają się te, które definiują stworzenie oddziału.

● Na czas jednej sekwencji dowódca dodaje każdemu członkowi oddziału +2 kości w testach strachu.

Wymagania: dobra (5) pasja.

∞

Formacja szturmowa

Formacja szturmowa to oddział, który powstaje gdy przynajmniej dwie osoby zastosują ten manewr. Za jego członka uznaje się każdą osobę, która go rzuciła. Manewr może rzucić lider lub poplecznik i nie wlicza się go do limitu manewrów przysługujących postaci w czasie rundy.

☆ Ochrona twojego Pancerza tymczasowo rośnie o wartość ilości osób, w formacji.

● Przeciwnicy atakujący fizycznie formację szturmową odrzucają 2 kości.

Wymagania: przynajmniej 4,0 Ochrony Pancerza.

∞

Hartowana stal

☆ Dodaj do testu pancerza na obrażenia wartość swojego rzemiosła. Zaraz potem, na skutek uszkodzeń, Twój Pancerz traci połowę Ochrony (zaokrąglone w górę).

● Twój pancerz przejmuje wszystkie fizyczne obrażenia, jednak zaraz potem rozsypuje się w proch.

Wymagania: przynajmniej 4,0 Ochrony Pancerza.

1

Lider formacji szturmowej

☆ Po przegranej teście konfrontacji zamiast zwycięzcy rundy to lider formacji rozdziela obrażenia pomiędzy członków formacji szturmowej. Gdy manewr ten rzuci więcej osób, liderem zostaje osoba o najwyższej wartości obycia.

● Gdy członek oddziału powinien otrzymać ranę, lider może zasłonić kamrata i wziąć ją na siebie (całą lub część).

Wymagania: przynajmniej 6,0 Ochrony pancerza

∞

Niewzruszony mur

☆ Jeżeli wróg wybrał wściekły atak lub błyskawiczną ripostę, odrzuca dwie kości przed testem konfrontacji za każdego żołnierza formacji szturmowej.

● Formacja przez sekwencję walki twardo trzyma pozycję i szyk. Nawet przegrana w konfrontacji nie ruszy jej z miejsca. Osoby, które opanowały strach nie opuszczają wyznaczonego miejsca. Niewzruszony mur padnie, gdy choć jeden żołnierz formacji padnie trupem.

Wymagania: walka w formacji szturmowej

1

Przełożenie

☆ Zanim wykonasz test konfrontacji w czasie zwarcia, możesz oddać szybki strzał z broni strzeleckiej, bez kary za znajdowanie się pod presją, jednak zmniejsz o 1 obrażenia tego strzału. Po strzale błyskawicznie chowasz broń strzelecką i walczysz dalej bronią ręczną.

● Potrafisz błyskawicznie dobrać broń strzelecką i tak samo szybko ją schować.

∞

Rozdarcie maszyny

☆ Gdy zwyciężysz w teście konfrontacji z nekrotechnicznym przeciwnikiem, wykonaj test rzemiosła przeciwko czujności maszyny. Każdy sukces przewagi po Twojej stronie niszczy 0,5 Ochrony pancerza wrogowi. Przewaga po stronie maszyny czyni ją odporną do końca sekwencji na ten manewr.

● Po udanym ataku na nekrotechniczną bestię, zniszcz jej 1,0 Pancerza.

1

Rozpruwające flipy

☆ Za każde pełne 4 parkour, które posiadasz, zyskujesz jedno przebicie w teście konfrontacji.

● Przebywając na terenie miejskim, za każde pełne 5 parkour, zyskujesz jedno przebicie w dowolnym teście

Wymagania: znajdujesz się na terenie miejskim

∞

Stalowy pochod

★ Za każdą „10” jaka wypadnie na k10 po stronie formacji szturmowej w teście konfrontacji (również w dorzuceniu), odłóż na bok dodatkową 1 kość. W następnej rundzie kości te możesz rozdysonować pomiędzy testy członków oddziału szturmowego. Kości niewykorzystane, przepadają.

● Formacja wchodząc w zwarcie, zadaje automatycznie jedną ranę najbliższemu przeciwnikowi bez względu na jego pancerz.

Wymagania: walka w formacji szturmowej

8

Stygmat Mukeru

★ Gdy zwyciężysz w teście konfrontacji z nekrotechniczną bestią (np. technoidem, mechem) wydaj 1 Mocy, aby tymczasowo skałać jej wrażliwe moduły. W następnej rundzie, stwór nie korzysta z jednego wybranego przez Ciebie Daru Ciemności, a także wykonuje test konfrontacji pomniejszony o liczbę kości równych twym uzdolnieniom technicznym.

● Gdy wygrasz rundę z nekrotechnicznym monstrem, wydaj 3 Mocy aby uszkodzić jeden z jej modułów. Do końca sceny, bestia wykonuje wszystkie testy 1 kością mniej.

Wymagania: bardzo dobra (6) transmutacja substancji.

1

Warkot maszyn

★ Jeżeli uzyskałeś przewagę podczas porównania akcji na Pentagramie, zabierasz przeciwnikowi 2 kości z jego puli i dorzucasz nimi w teście konfrontacji.

● Na dźwięk uruchomionej pily, podrzędni przeciwnicy muszą zdać Zwykły test zimnej krwi lub ograniczyć ich strach.

Wymagania: walczysz pilą łańcuchową lub sprężynową

1

Wydarcie oręża

★ Po przegranej teście konfrontacji powiększ własne obrażenia o 1, a przejmiesz przeciwnikowi broń, którą walczył. Możesz się nią posługiwać już od kolejnej rundy. Wróg może nie pozwolić ci na ten trik, ale w takiej sytuacji nie zada Ci żadnych obrażeń.

● +2 kości dla Ciebie w sytuacji, gdy pragniesz wyszarpnąć przedmiot, który postać drugoplanowa trzyma w dłoniach.

Wymagania: dobry (5) parkour

1

Zaangażowanie

★ Jeżeli poplecznik opíše swoją akcję, wówczas dotyczy go zasada „opis wspiera motorykę” i przysługuje mu dodatkowa kość do Siły Wsparcia. Manewr dotyczy tylko jednego poplecznika.

● Jeśli opiszesz swoją akcję nadzwyczaj barwnie i klimatycznie (muszą tak ocenić ją wszyscy współgracze) otrzymujesz do testu aż 2 kości.

Wymagania: bardzo dobry (6) artyzm.

8

Zasięg bezpośredni

★ Możesz oprzeć test konfrontacji zamiast na walce bronią, na własnym strzelectwie. Musisz jednak posługiwać się bronią strzelecką (w zwarcu traktowaną standardowo jako broń improwizowaną – bez modyfikacji Akcji i z zerowymi Obrażeniami).

● Testuj strzelectwo zamiast walkę bronią. Testuj zawodność broni po każdym takim teście, zwiększając ją o 1.

1

Zasłona ogniowa

★ Twoja broń strzelecka pomaga Ci w starciu bezpośrednim. Zamiast broni improwizowanej, traktuj ją jako broń ręczną o cechach: Wycofanie: +1, Zacięta obrona: +1, Obrażenia: zgodne z charakterystyką broni strzeleckiej.

● Twoja broń strzelecka nadaje się do walki bezpośredniej.

Wymagania: walczysz pneumatyczną bronią strzelecką lub miotaczem ognia/toksyn.

8

Zęby korodera

★ Za każdym razem gdy wygrasz stracie na Pentagramie, zmniejszasz obrażenia broni i Ochronę pancerza przeciwnika o 1. Jeśli obrażenia broni spadną do 0, oręż zostanie zniszczony. Zakłeta broń jest odporna na ten efekt.

● Potężnym ciosem zniszcz żelazną lub drewnianą zapórę lub poświęć kilka minut na przepiłowanie niewielkiego żelaznego przedmiotu (np. zawiasów, zamka).

Wymagania: walczysz pilą łańcuchową lub sprężynową

8

Żelazny kolos

★ Możesz sprawnie walczyć dwoma ciężkimi, dwuręcznymi pilami jednocześnie, każdą dzierżąc w jednej ręce, kumulując ich charakterystyki (z wyjątkiem obrażeń).

★ Jeżeli przeciwnik walczy jedną bronią jednoręczną i nie posiada tarczy, odrzuca w testach konfrontacji 1 kość.

● Jeżeli przeciwnik walczy jedną bronią jednoręczną i nie posiada tarczy, odrzuca w walce z tobą 1 kość.

Wymagania: Wybitna bądź doskonała (8) dźwiganie

8