Artykuł pochodzi z czasopisma „Dragon" nr 1/96.

Ogólnie o grze

„Melthoen" to pierwszy w Polsce kompletny średniowieczny system bitewny. Pierwsze wydanie gry zawiera stylizowaną mapę, przedstawiającą teren bitwy, razem z kilkuset żetonami, symbolizującymi kilkanaście formacji wojsk, katapult oraz wodzów, chorągwi, taborów. Cały system oparty jest na rzutach procentowych (kostka dziesiętna dołączona jest do gry), które pozwalają rozwiązać wiele kwestii, jak np. morale oddziałów, lojalność wodzów, skuteczność ostrzału itd. Wszystkie szczegóły opracowania zasad mają oddać maksimum realizmu czasów wczesnego średniowiecza. Skala gry pomyślana jest w następujący sposób: jedno pole to około 50 metrów kw., etap to 15 minut realnego czasu. Po raz pierwszy w grach strategicznych uwzględniona została także pogoda, która może zmieniać się w trakcie rozgrywki i mieć niebagatelny wpływ na jej przebieg.

Dla tych, którym nie wystarczą tradycyjne bitewne rozgrywki (nawet tak mocno rozbudowane i realistyczne), gdzie laur zwycięstwa przypada przeważnie lepszemu taktykowi, autorzy gry przygotowali w formie dodatkowych scenariuszy cały system rzutów krytycznych (m.in. dodatkowe posiłki, zmiana pogody, dezercje itd.). Dodatkowym elementem urozmaicającym wydarzenia na planszy jest magia, której obecność podczas rozgrywki zależy od graczy. Jej użycie może mieć często duży wpływ na wynik toczonej batalii – radzimy jednak tak bardzo nie liczyć na zbawczą moc Waszych magów.

Gwardia Piesza

Elitarne oddziały księstwa. Jeżeli oddział gwardzistów znajduje się w promieniu 100 metrów od swojego wodza, zwiększa siłę dwukrotnie (w ataku i w obronie). Odporność gwardii na strzały z łuku, pociski z procy -3, bełty z kuszy -1, oszczepy -1.
Siła: 12
Ruch: 4
Cena: -
Wytrwałość: 100%
Morale: 95%
Lojalność: 100%

Gwardia Konna

Elitarne oddziały Twego księstwa. Podczas szarży gwardziści, niezależnie od liczby swoich ataków, mnożą siłę trzykrotnie.
Siła: 8
Ruch: 9

Cena: -
Wytrwałość: 100%
Morale: 90%
Lojalność: 100%

Ciężka Piechota

Rycerskie oddziały. Dużym walorem tych oddziałów jest ich siła, która umiejętnie wykorzystana w otwartym polu często może stanowić o Twoim zwycięstwie.
Siła: 12
Ruch: 4
Cena: 9
Wytrwałość: 90%
Morale: 60%
Lojalność: 85%

Ciężka Jazda

Rycerskie oddziały konne w wielu armiach wykorzystywane w decydujących chwilach do uzyskania przewagi. Odporność ciężkiej jazdy na strzały z łuku, pociski z procy -2, bełty z kuszy -1, oszczepy -1.
Siła: 9
Ruch: 9
Cena: 14
Wytrwałość: 90%
Morale: 45%
Lojalność: 90%

Pikinierzy

Formacje pikinierskie odznaczają się dużą odpornością bojową, zwłaszcza w starciach z nieprzyjacielską jazdą. Szarżowany oddział pikinierów zwiększa swoją siłę trzykrotnie. Broniący się pikinierzy do swojej siły dodają jeden punkt.
Siła: 9
Ruch: 4
Cena: 7
Wytrwałość: 75%
Morale: 50%
Lojalność: 78%

Kusznicy

Wartość kuszników wyraża się w ich skutecznej sile ostrzału, często decydującej o losie broniącego się regimentu. Odporność kuszników na strzały z łuku, pociski z procy -2, oszczepy -1.
Siła: 6
Ruch: 5
Cena: 10
Wytrwałość: 55%
Morale: 40%
Lojalność: 75%

Najemnicy

Stanowią oni często podporę armii. Jedyną ujemną stroną najemników jest ich lojalność. Jeżeli zginie dowódca regimentu, w którym służył oddział najemników, należy wykonać rzut na jego lojalność.
Siła: 10
Ruch: 5
Cena: 6
Wytrwałość: 70%
Morale: 25%
Lojalność: 10%

Lekka Jazda

Szlacheckie oddziały konne. Ich duża ruchliwość połączona z możliwością szarżowania czyni z nich oddziały wspaniale spełniające rolę jednostek zwiadowczych jak i bojowych.
Siła: 6
Ruch: 12
Cena: 8
Wytrwałość: 60%
Morale: 30%
Lojalność: 73%

Lekka Piechota

Szlacheckie oddziały piesze. Duża ruchliwość połączona z umiejętnym wykorzystaniem terenu czyni z nich pełnowartościowe jednostki bojowe, jednak nie wystawiajmy ich w otwartym polu.
Siła: 6
Ruch: 6
Cena: 5
Wytrwałość: 60%
Morale: 45%

Lojalność: 73%

Barbarzyńcy

Oddziały najemne dzikich mieszkańców gór i puszcz. Ich duża waleczność uzupełnia braki w uzbrojeniu. Barbarzyńcy podczas szaleńczych ataków mnożą swoją siłę dwukrotnie.

Siła: 6
Ruch: 6
Cena: 7
Wytrwałość: 45%
Morale: 20%
Lojalność: 80%

Oszczepnicy

Te lekkie oddziały piesze mają duży wpływ na walkę podczas wstępnej fazy bitwy. Jako jedynie mogą obrzucać oszczepami oddział przeciwnika, znajdujący się w strefie kontroli oddziału sojuszniczego.

Siła: 5
Ruch: 6
Cena: 4
Wytrwałość: 60%
Morale: 25%
Lojalność: 70%

Łucznicy

Duży zasięg ostrzału połączony z ruchliwością tej formacji daje Twojej armii skuteczną broń przeciwko słabo uzbrojonemu przeciwnikowi. Oddziały łuczników mogą w ciągu jednej tury oddać aż dwie salwy w kierunku przeciwnika.

Siła: 4
Ruch: 6
Cena: 6
Wytrwałość: 50%
Morale: 25%
Lojalność: 77%

Procarze

Jak w każdej szanującej się armii muszą także być oddziały broniące tyłów. Do tej roli najlepiej nadają się procarze, którzy ze szczególną determinacją bronią taborów za pomocą miotanych kamieni.

Siła: 3
Ruch: 6
Cena: 2
Wytrwałość: 35%
Morale: 60%
Lojalność: 65%

Hołota

Łatwość uzyskania rekruta spośród dołów społecznych powoduje, że dużą część sił (liczebnie) stanowią nieregularne zbieraniny chłopów, pospólstwa itp. Ich liczebność może nawet zrównoważyć siłę elitarnych oddziałów obcej armii.
Siła: 4
Ruch: 6
Cena: 2
Wytrwałość: 25%
Morale: 15%
Lojalność: 50%

Autor: *Robert Sypek*

Opublikowano 14.07.2007 r.