

Ledwo co tydzień temu wyjechał od nas Michał Stachura, a już w ostatnią sobotę (09.03.2013) mieliśmy w klubie AGRESOR kolejnego gościa z Krakowa, tym razem z pokazem systemu bitewnego jego własnego autorstwa. Chodzi o dedykowany dla czasów Dzikiego Zachodu system „Tombstone”, opracowany przez Darka Korcalę. Był on już wstępnie testowany podczas ostatniego warszawskiego turnieju DBA (w lutym). Tym razem przyszedł czas na poważniejsze rozgrywki (nadal są to testy systemu, choć trzeba powiedzieć, że całość jest w zaawansowanej fazie), z których (póki co jako obserwator) postaram się zamieścić relacje. O samym systemie możecie poczytać na forum (link do dyskusji znajdziecie na końcu relacji), z czasem pojawiały się będą na naszym portalu dalsze informacje i materiały go dotyczące. Póki co system jest grany, wszyscy najbardziej zainteresowani tematem przyglądają mu się, i jak na razie zbiera same pozytywne opinie.

Akcja, jak już było wspomинane, dzieje się na Dzikim Zachodzie. Biegamy drużynami po kilku kowbojów oraz Indian (mogą być też sami kowboje) i strzelamy się, ukrywamy między budynkami itp. Jest to więc typowy *skirmish*. Duże znaczenie mają parametry postaci, w tym zwłaszcza dobór ich cech i uzbrojenie. Przed rozgrywką gracze mogą te parametry sami ukształtować. Te cechy w znacznej mierze determinują rozgrywkę, chociaż równie duże znaczenie ma np. inicjatywa. Sam system, choć dedykowany jest dla Dzikiego Zachodu, nadawać się może także do wcześniejszego okresu, tzn. XVIII-wiecznych walk Indian i białych (graczom planszowym znanych np. z gry *Wildernes s War*).
Rozpoczęły się już przymiarki do zrobienia takiej wcześniejszej wersji tego systemu.

Podczas sobotniego spotkania stoczone zostały dwie potyczki, z udziałem po 6 postaci (figur) po każdej ze stron. Niżej relacja z pierwszej z rozgrywek, gdzie starli się Paweł Kur (Indianie) i Darek Korcala (biali). Do rozgrywki wykorzystano figurki Pawła Kura (Indianie) oraz figurki i elementy terenu Darka Korcali (reszta).

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Gringo za płotem i jego kolega schowany w głębi w domku



Gringo za płotem i jego kolega schowany w głębi w domku

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Długa Strzelba - szef bandy czerwonoskórych



5 kłosa czerwona Biała, pokój prawej strony Biała Kosała Niebieska Kurtka. Po prawej u

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Biała Koszuła



Niebieska Kurtka

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Rewolwerowiec

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Młody Gringo



Golębiarz rozlokował się na górze, skąd ma znakomite pole ostrzału

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Niektórzy twierdzą, że to jest najlepszy sposób na spędzenie czasu wolnego. Zdecydowanie

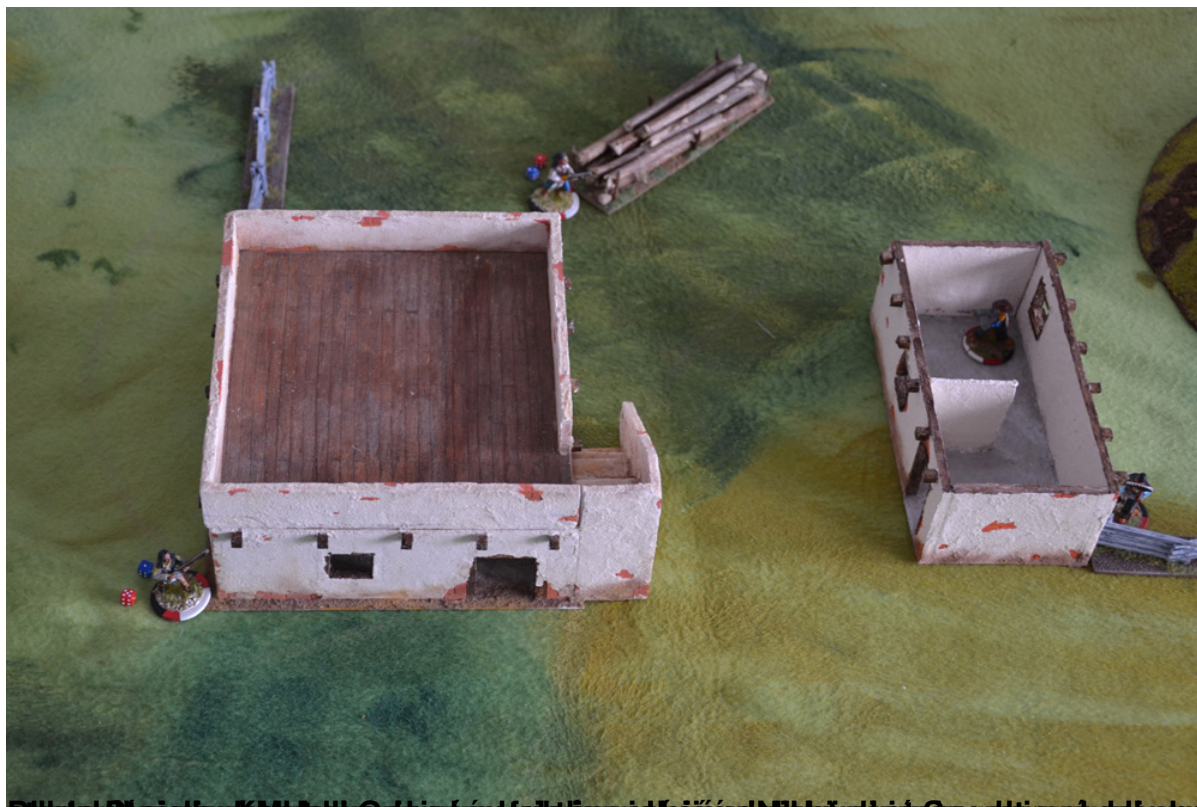


Flakieria Miodna Grzybica, czas wolny, przysięga, przodu, Rewolucja, Dziadek za

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42

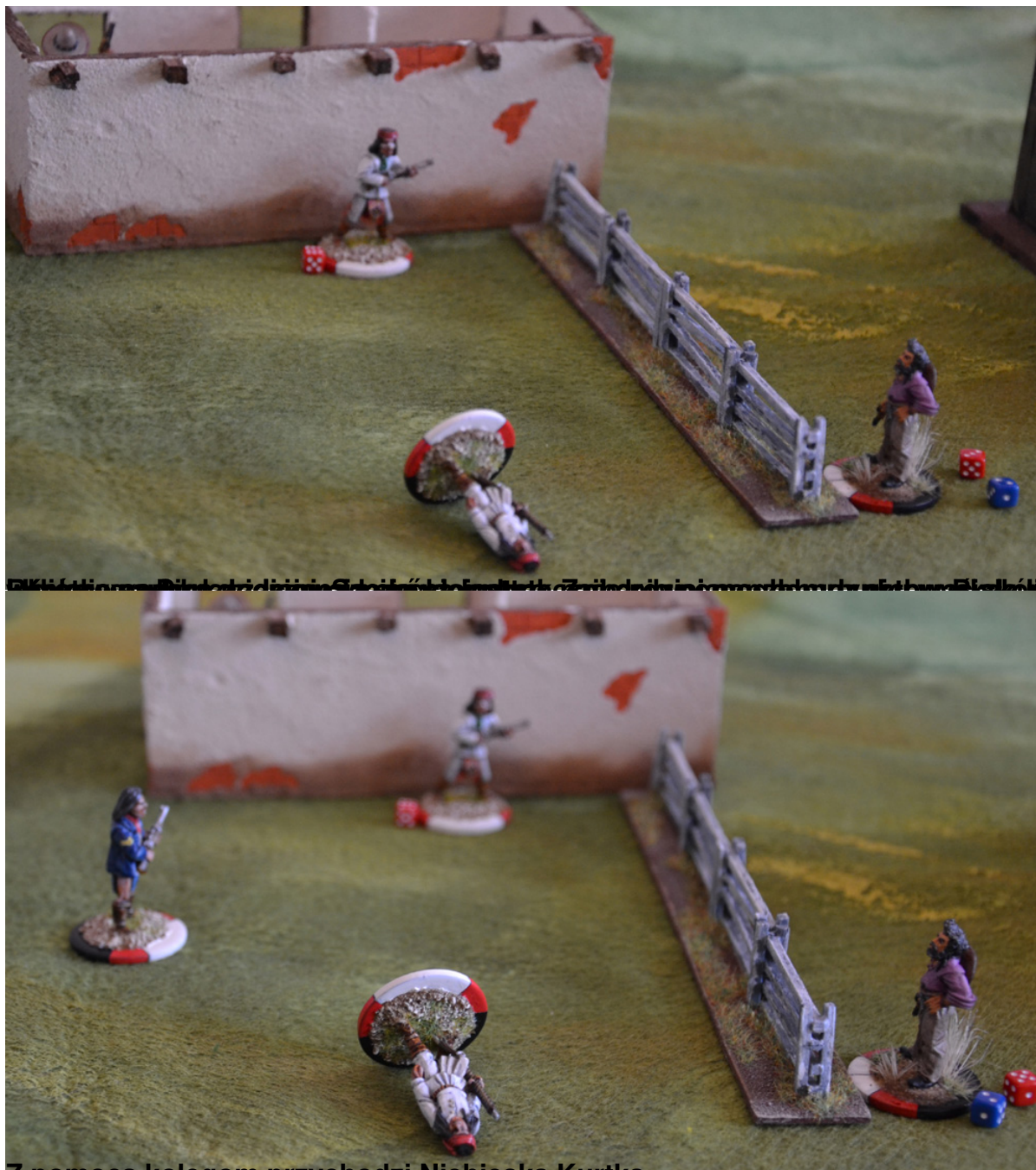


Kiedy dwa dni później, w niedzielę, 10 marca 2013, w godzinach popołudniowych, w czasie gry, Tymczasem Dziadek z trudem wgramolił się do

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42

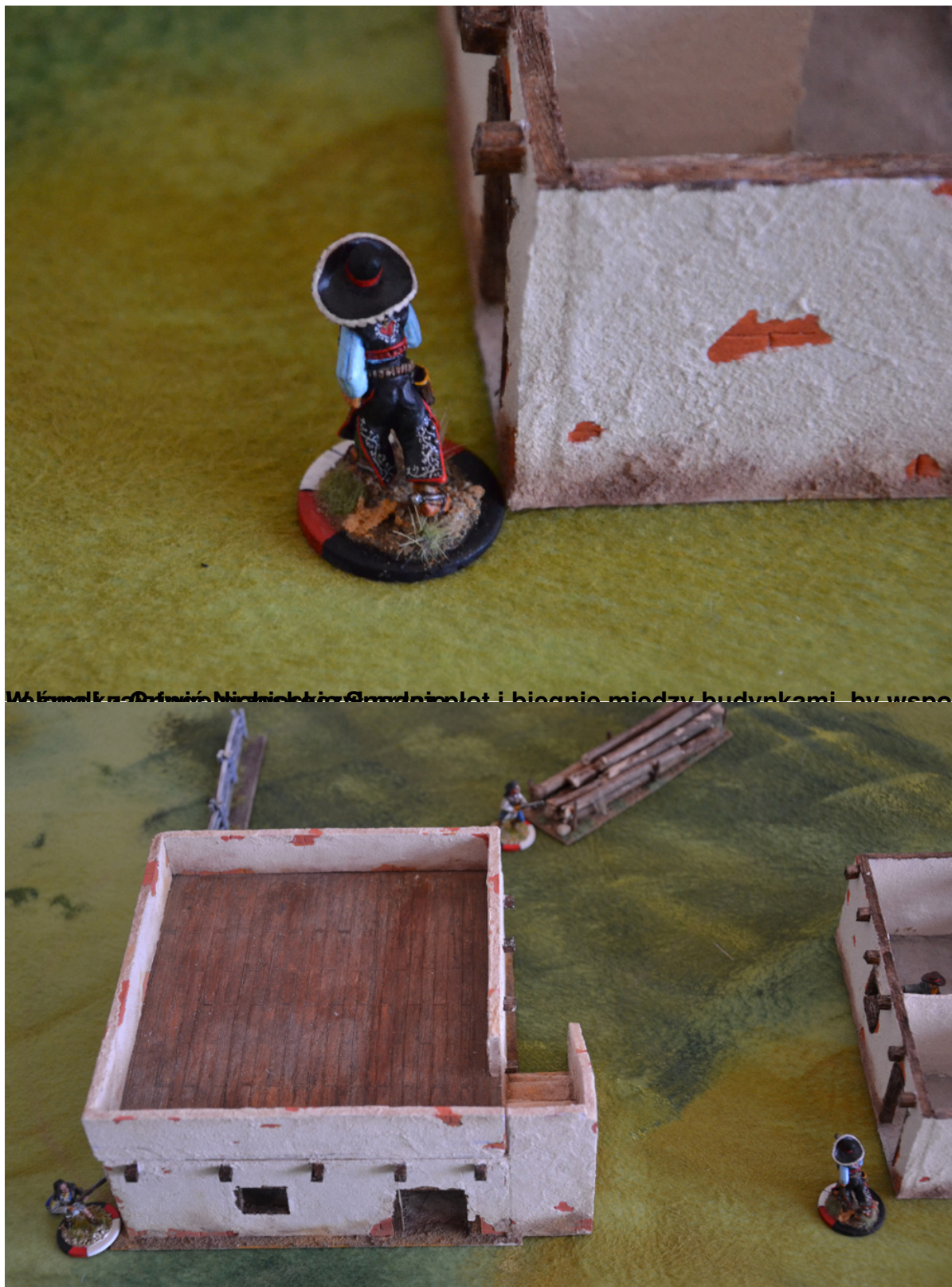


Z pomocą kolegom przychodzi Niebieska Kurtka

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Wkradka. Otwór. Niedzielną. Grandnielet i biegnie między budynkami, by wspomóc

Dłoga. Strzelba, syl, padają, jednak strażcy i kłóczy się stoi. Stęgozna. Koytba. dyndku, nie

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Głównie jedynak w wieloletnim przebiegu, szczerze przeżył życie. Nie blesk i szum. Nie udaje

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Gringo Niebieskie Spodnie idzie wspomóc walczącego z Gringo Niebieskie Spodnie, przekradając się



Długoszki idzie wspomóc walczącego z Gringo Niebieskie Spodnie, przekradając się

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



Władze Główna i Niebieskie Spodnie są obaj nie są zbyt dobrzy w walce

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



W poprzedniej części Młody Gringo dołączył do Dziadka. Banda Indian u dołu ostatecznie poniosła

Tombstone – nowy system o Dzikim Zachodzie (1)

Wpisany przez Raleen

niedziela, 10 marca 2013 11:02 - Poprawiony czwartek, 14 marca 2013 14:42



[Dyktando system na FORUM STRATEGIE](#)