

## Postać

### Atrybuty

Podstawowe parametry opisujące fizyczne i psychiczne cechy postaci.

Wartość każdego atrybutu może wynosić od -3 do +5. Dodatnie wartości oznaczają, że dany parametr postaci jest ponadprzeciętny, natomiast wartość ujemna oznacza, że postać jest w danej dziedzinie poniżej średniej.

Kością Atrybutu nazywamy kość, którą rzuca się podczas wykonywania czynności związanych z danym Atrybutem. Liczba jej ścianek zależy od wartości Atrybutu (tabela po prawej).

Poniżej przedstawiono opis wszystkich Atrybutów. Wiele parametrów postaci zależy od wysokości powiązanych z nimi Atrybutów. Sposób obliczania każdego z nich opisano w poświęconej mu sekcji.

**Witalność** to wytrzymałość organizmu. Zwiększa Obronę postaci, utrudniając zadanie jej obrażeń oraz podnosi jej odporność na efekty uboczne działania eliksirów (Zatrucie). Umiejętnością bazującą na Witalności jest **Odporność**.

**Siła** reprezentuje moc mięśni. Pozwala postaci nosić ciężki pancerz, a także wpływa na kości używane podczas ataku niektórymi typami broni. Umiejętności bazujące na Sile to **Zastraszenie** i **Potęga**.

**Zręczność** to sprawność manualna i koordynacja ręka-oko. Wpływa na kości używane podczas Bloku (niezależnie od typu broni) oraz ataku (niektórymi typami broni). Umiejętnością bazującą na Zręczności jest **Precyzja**.

**Zwinność** opisuje szybkość, koordynację i kontrolę nad własnym ciałem. Określa Prędkość postaci, a także kości wykorzystywane przez nią podczas wykonywania Uniku. Umiejętności bazujące na Inteligencji to **Sprawność** i **Ukrycie**.

**Inteligencja** to bystrość, spostrzegawczość i intelekt. Określa liczbę punktów Sprytu postaci, a także kości, którymi rzuca ona podczas korzystania z czarów. Umiejętności bazujące na Inteligencji to **Oszustwo** i **Percepcja**.

**Mądrość** reprezentuje rozagę, odporność psychiczną, wyczucie oraz intuicję. Określa **Morale** postaci. Umiejętności bazujące na Mądrości to **Dyplomacja**, **Wola** i **Wnikliwość**.

### Umiejętności i Wiedza

Umiejętności i Wiedza opisują, jak dobrze postać radzi sobie z rozwiązywaniem różnego rodzaju problemów. Wykorzystuje się je podczas rzutów kośćmi (najczęściej Testów) i zawierają dwie informacje: kość, jaką należy rzucić, oraz bonus, który należy dodać do wyniku.

Umiejętności bazują na Atrybutach postaci. Wykonując rzut za konkretną Umiejętność, należy rzucić Kośćmi Atrybutu, na którym ta umiejętność bazuje, a następnie dodać modyfikator danej Umiejętności.

- **Dyplomacja**: Zdolność przekonywania i perswazji, przydatna przy wszelkiego rodzaju debatach i negocjacjach, a także umiejętność korzystania z empatii. (**Mądrość**)

Wartość Atrybutu	Kość
-3	K6
-2	K8
-1	K10
0	K12
1	K14 (K10+K14)
2	K16 (K10+K6)
3	K18 (K10+K8)
4	K20 (2K10)
5	K22 (K10+K12)

- **Oszustwo:** Umiejętność opowiadania kłamstw z kamienną twarzą oraz nieszczerego odgrywania różnych emocji. **(Inteligencja)**
- **Zastraszenie:** Zdolność naginania innych do swojej woli poprzez wzbudzenie w nich przerażenia, a także umiejętność zdobywania u nich szacunku podszytego lękiem. **(Siła)**
- **Odporność:** Odporność postaci na wszelkie przeciwności i fizyczne zagrożenia (wysoka i niska temperatura, kwas, trucizna, zmęczenie, obrażenia od upadku z wysokości itd.), a także stabilność, pozwalająca postaci utrzymać się na nogach pomimo napierającej na nią siły. **(Witalność)**
- **Wola:** Siła woli postaci. Umiejętność opanowania silnych emocji (jak strach albo gniew), a także zdolność oparcia się pokusie oraz wpływowi, który magia może mieć na jej umysł. **(Mądrość)**
- **Precyzja:** Umiejętność wykonywania szybkich, precyzyjnych i dyskretnych ruchów dłońmi, pomaga także przy wyczuwaniu powierzchni pod palcami postaci. **(Zręczność)**
- **Potęga:** Umiejętność uderzania z dużą siłą, niszczenia i podnoszenia przedmiotów, odpychania innych postaci, a także wykonywania wszystkich czynności wymagających czystej, brutalnej siły fizycznej. **(Siła)**
- **Sprawność:** Zdolności akrobatyczne, zwinność, przestrzenna kontrola nad własnym ciałem, a także zmysł równowagi. **(Zwinność)**
- **Ukrycie:** Umiejętność pozostania niezauważonym, znikania z pola widzenia potencjalnych wrogów, cichego przemieszczania się oraz dyskretnego zachowania wśród innych ludzi. **(Zwinność)**
- **Percepcja:** Spostrzegawczość, zdolność wykrywania ukrytych obiektów, sprawne korzystanie z własnych zmysłów. **(Inteligencja)**
- **Wnikliwość:** Korzystanie z intuicji, łączenie faktów, dostrzeganie subtelnych detali w zachowaniu istot żywych oraz ich intencji. **(Mądrość)**

Wiedza różni się od Umiejętności tylko tym, że nie zależy od Atrybutów, lecz od przeszłości postaci. Kości dziedzin Wiedzy określa się podczas tworzenia postaci. Później nie podlegają już zmianom.

- **Kultura:** Znajomość sztuki, muzyki, literatury, historii, polityki, zasad dobrego wychowania oraz wiedza o zależnościach panujących wewnątrz różnych społeczeństw.
- **Natura:** Wiedza o roślinach, zwierzętach, umiejętność nawigacji i unikania niebezpieczeństw w trudnym terenie, a także znajomość podstaw magii funkcjonującej w przyrodzie.
- **Technika:** Wiedza o rzemiośle, budownictwie, mechanice, a także umiejętność budowania, rozkładania i badania najróżniejszych mechanizmów.
- **Magia:** Znajomość praw magii, zasad funkcjonowania bazujących na niej mechanizmów, Sztuk i Domów magicznych, a także umiejętność określania sposobu działania zaobserwowanych zaklęć.
- **Medycyna:** Wiedza o truciznach, lekarstwach, anatomii istot humanoidalnych i sposobach leczenia różnych schorzeń.

## Zdrowie

Ten parametr reprezentuje fizyczny stan postaci. Zdrowie można stracić na skutek odniesionych obrażeń oraz silnego zmęczenia.

## Rany

Każda postać posiada 5 Punktów Zdrowia (PZ). Każdy brakujący PZ obniża kości postaci podczas wszystkich rzutów o K2.

„Otrzymanie Rany” i „Uleczenie Rany” to inne nazwy odpowiednio na utratę i odzyskanie 1 PZ. Postać może odnieść więcej niż jedną Ranę na raz (np. od jednego uderzenia).

## Śmierć

Utrata wszystkich Punktów Zdrowia skutkuje utratą przytomności i Krwawieniem. Postać ginie, kiedy jej Zdrowie spadnie do -3 punktów.

## Morale

Reprezentuje **stan psychiczny** postaci. Morale spada, kiedy postać przeżywa trudności, które nie prowadzą do odniesienia fizycznych obrażeń. Postać odzyskuje Morale, gdy spotykają ją pozytywne przeżycia. Liczba punktów Morale jest zależna od Mądrości postaci. Zależą od niej również Wartości Progowe Morale.

Mądrość	Morale	Wartości Progowe	Reprezentacja wizualna
-3	9	3, 5, 7	xx xx xx xxx
-2	11	3, 5, 8	xx xx xxx xxxx
-1	13	3, 6, 9	xx xxx xxx xxxxx
0	15	4, 7, 11	xxx xxx xxxx xxxxx
1	17	4, 8, 12	xxx xxxx xxxx xxxxxx
2	19	5, 9, 14	xxxx xxxx xxxxx xxxxxx
3	21	5, 10, 15	xxxx xxxxx xxxxx xxxxxxx
4	23	6, 11, 17	xxxxx xxxxx xxxxxx xxxxxxx
5	25	6, 12, 18	xxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxxx

Reprezentacja wizualna przedstawia każdy punkt Morale jako znak „x”. Pionowe linie to wartości progowe, których przekroczenie skutkuje otrzymaniem Rany Psychiczej (patrz: Rany Psychiczne).

## Odzyskiwanie i Utrata Morale

Morale może jednorazowo zmienić się o maksymalnie 3 punkty, w zależności od intensywności pozytywnych lub negatywnych doświadczeń.

Do negatywnych czynników mogących wpłynąć na Morale należą: głód, pragnienie, ekstremalne temperatury, przemoczenie, nuda, brak snu, przewlekłe zmęczenie, stres, strach, smutek, ciemność, obserwowanie i zadawanie śmierci, ponoszenie porażek, dotkliwie zniewagi itd.

Morale może być podniesione między innymi przez: sen, ciepło, komfortowe warunki, smaczne posiłki, zabawy, doświadczanie muzyki i innych form kultury, wsparcie ze strony innych postaci, odpoczynek, poczucie bezpieczeństwa, obrzędy religijne itd.

## Załamanie

Utrata wszystkich Punktów Morale wprowadza postać w stan załamania. Nie będzie wówczas zdolna do podejmowania jakichkolwiek działań, dopóki nie odzyska przynajmniej 1 Punktu Morale.

## Rany Psychiczne

Zawsze, kiedy Morale postaci spada poniżej Wartości Progowej, otrzymuje ona Ranę Psychiczną. Każda taka Rana obniża Kości postaci podczas wszystkich rzutów o K2.

## Ignorowanie Ran

Podczas dowolnego rzutu kośćmi, postać może wydać dowolną liczbę punktów Morale i za każdy z nich zignorować działanie maksymalnie dwóch Ran.

Morale zostaje utracone dopiero po wykonaniu Testu. Ewentualne Rany Psychiczne wynikające z wydania zbyt wielu Punktów Morale nie wpływają na wynik wzmocnionego w taki sposób rzutu.

## Spryt

Spryt reprezentuje zdolność improwizacji i szybkiego myślenia w trudnych sytuacjach. Przy jego użyciu można wpływać na wyniki rzutów kośćmi. Ilość pkt. Sprytu postaci zależy od jej Inteligencji (tabela po prawej).

- Zużywając 1 pkt. Sprytu, postać może powtórzyć dowolny rzut kośćmi. Można to uczynić tylko raz na rzut.
- W przypadku uzyskania niższego wyniku, postać może zużyć kolejny 1 pkt., aby wrócić do pierwotnego wyniku.
- Za 1 pkt. Sprytu postać może też podnieść kości, którymi będzie wykonywać rzut o K4 (tylko raz na rzut).

Inteligencja	Spryt
-3	1
-2, -1	2
0	3
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8

Spryt postaci regeneruje się całkowicie podczas dowolnego dłuższego (przynajmniej godzinnego) odpoczynku.

## Zatrucie

Przyjmowanie potężnych eliksirów nie pozostaje neutralne dla zdrowia postaci. Zatrucie rośnie zawsze, kiedy postać zażywa dawkę eliksiru. Jedna dawka powoduje wzrost Zatrucia o 1. Maksymalna wartość Zatrucia jest zależna od Witalności postaci (tabela po prawej). Po jej przekroczeniu, każda spożyta dawka eliksiru, oprócz swojego zamierzonego efektu, zadaje postaci 1 Ranę.

Witalność	Limit Zatrucia
-3	1
-2, -1	2
0	3
1, 2	4
3, 4	5
5	6

## Wypalenie

Work in Progress. Jak dodamy magię do gry, to będzie.

## Prędkość, Blok, Unik i Obrona

Są to parametry potrzebne podczas walki.

Prędkość zależy od Zwinności postaci i określa, jak daleko może się ona przemieścić w ramach jednej Akcji Przemieszczenia.

Unik i Blok mówią o tym, jakimi kośćmi postać rzuca podczas wykonywania odpowiednio Uniku i Bloku. Domyślnie kość Uniku jest identyczna z Kością Zwinności postaci, zaś Kość Bloku z Kością Zręczności. Nie jest to jednak reguła, bowiem mogą wpływać na nie różne czynniki (np. ciężki pancerz albo używana tarcza).

Zwinność	Prędkość Ruchu
-3	3 m
-2, -1	4 m
0	5 m
1, 2	6 m
3, 4	7 m
5	8 m

Od Obrony postaci zależy, jak trudno jest jej zadać obrażenia. Jej wartość stanowi sumę Obrony aktualnie noszonego pancerza oraz bonusu od Witalności. Wartość tego bonusu wynosi 1 przy Witalności równej -3 i rośnie o 1 za każdy kolejny punkt, aż do wartości 9 przy 5 punktach Witalności.

## Język

Mieszkańcy każdej krainy świata posiadają własny **język**. Istnieją sześć krain krain:

Cladvor, Ildoran, Nehir, Eltaria, Eventir oraz Xilirth

Postać może posługiwać się każdym z języków na jednym z trzech możliwych poziomów:

- **Podstawowy:** Pozwala postaci wymawiać i rozumieć **pojedyncze słowa** w danym języku.
- **Zaawansowany:** Pozwala postaci posługiwać się **prostymi zdaniami**, a także rozumieć **ogólny sens** wypowiedzi i tekstu w tym języku.
- **Płynny:** Postać całkowicie swobodnie posługuje się danym językiem.

Postać początkowo zna jedynie swój język rodzinny. Styczność z danym językiem może pozwolić postaci na podniesienie swojej biegłości w posługiwaniu się nim (decyduje o tym Mistrz Gry). Niektóre Umiejętności Specjalne pozwalają postaci uczyć się języków obcych.

## Testy

Testy wykonuje się, aby rozstrzygnąć wy – przykładowo podczas wspinaczki, próby oszustwa albo wypatrzenia rozpoznania nieznanej rośliny.

Tylko Mistrz Gry może zarządzić przeprowadzenie testu, jednak Gracz może zasugerować mu, że chciałby, aby Umiejętności jego postaci zostały sprawdzone.

Nie należy wykonywać testów w sytuacjach, kiedy sukces bądź porażka są oczywiste.

Wynik Testu jest wiążący – to znaczy, że Mistrz Gry musi uwzględnić go w swojej dalszej narracji.

## Cel Testu, Umiejętność i Poziom Trudności

Każdy Test sprawdza Umiejętności albo Wiedzę postaci.

Przed jego wykonaniem należy określić Cel Testu – to znaczy odpowiedzieć na pytanie „Jaki jest zamierzony skutek działań postaci?”.

Nie należy przeprowadzać zbyt ogólnych Testów, w których ustalenie Celu jest problematyczne. Przykładowo, po wejściu do komnaty, postać nie może wykonać Testu w celu rozejrzenia się – trudno tu bowiem stwierdzić, jaki efekt miałby sukces. Postać może jednak wykonać Test w celu sprawdzenia, czy w komnacie nie czają się wrogowie – sukces w takim Teście może ujawnić ich położenie albo potwierdzić ich nieobecność.

Następnie trzeba **określić Umiejętność** bądź dziedzinę **Wiedzy**, potrzebną do spełnienia ustalonego wcześniej Celu. Przykładowo, wspomniane wyżej wypatrywanie wrogów byłoby Testem Percepcji. Jeśli postać chciałaby zidentyfikować ślady zwierzęcia, byłby to Test Natury, zaś wyważenie drzwi stanowiłoby Test Potęgi.

Na końcu Mistrz Gry musi ustalić **Poziom Trudności** testu. Aby odnieść **sukces** w Teście, postać musi po rzucie kośćmi uzyskać **wynik równy** lub **wyższy** od jego Poziomu Trudności. Określa się go na podstawie poniższej **tabeli**:

Nazwa	Poziom Trudności	Opis
-------	------------------	------

<b>Łatwy</b>	6	Wymaga pewnych umiejętności i skupienia, ale nie przekracza trudnością zwykłych, codziennych wyzwań
<b>Wymagający</b>	9	Sytuacje nietypowe, w których przydatna jest biegłość w testowanej dziedzinie, ale z odrobiną szczęścia może im sprostać laik
<b>Trudny</b>	12	Zadania, których wykonanie jest mało prawdopodobne bez wykształcenia albo szczególnego uzdolnienia w danej dziedzinie.
<b>Bardzo Trudny</b>	15	Zadania niewykonalne dla nowicjusza i sprawiające spore trudności wtajemniczonym
<b>Heroiczny</b>	20	Zadania znajdujące się w zasięgu ludzkich możliwości, jednak leżące gdzieś na ich granicy
<b>Legendarny</b>	25	Legendy głoszą, że istnieją śmiałkowie zdolni sprostać tym wyzwaniom

## Rzut

Po ustaleniu wszystkich parametrów Testu, należy wykonać rzut kośćmi za testowaną Umiejętność/Dziedzinę Wiedzy (Rzucić przypisanymi do niej kośćmi, a następnie dodać modyfikator).

Na tym etapie postać wykonująca Test może skorzystać ze swoich punktów Sprytu oraz Morale, aby wpłynąć na parametry rzutu (jak opisano w poświęconych im sekcjach).

## Rezultat Testu

Test kończy się sukcesem, kiedy wynik rzutu jest równy lub wyższy od Poziomu Trudności. W przeciwnym wypadku test kończy się porażką. Im większa różnica pomiędzy wynikiem rzutu a Poziomem Trudności testu, tym bardziej spektakularny sukces albo dotkliwsza porażka. Aby ustalić dokładny rezultat testu, należy posłużyć się poniższymi tabelami:

### Test Zakończony Sukcesem

Różnica	Rezultat testu	Czy spełniono Cel Testu?
<b>0 - 2</b>	Częściowy Sukces – Spełnienie celu ma jakieś dodatkowe, negatywne konsekwencje ALBO Cel nie zostaje do końca spełniony.	Tak, ale...
<b>3 - 5</b>	Sukces - Cel Testu zostaje spełniony.	Tak.
<b>6 - 9</b>	Spektakularny sukces – spełnienie Celu ma jakieś dodatkowe pozytywne konsekwencje ALBO Cel zostaje spełniony skuteczniej niż pierwotnie zakładano.	Tak, a na dodatek...
<b>10+</b>	Krytyczny sukces – Test przebiega tak dobrze, jak to tylko możliwe	Tak, a ponadto... i jeszcze...

### Test Zakończony Porażką

Różnica	Rezultat testu	Czy spełniono Cel Testu?
---------	----------------	--------------------------

<b>1 - 3</b>	Częściowa porażka – Cel Testu nie zostaje spełniony, ale dzieje się coś pozytywnego ALBO Cel zostaje spełniony w niewielkim stopniu	Nie, ale...
<b>4 - 6</b>	Porażka – Cel Testu nie zostaje spełniony	Nie.
<b>7 - 10</b>	Spektakularna porażka – Nieudana próba spełnienia Celu ma dodatkowe, negatywne konsekwencje	Nie, a na dodatek...
<b>11+</b>	Krytyczna porażka – Test przebiega tak źle, jak to tylko możliwe.	Nie, a do tego... i jeszcze...

Po ustaleniu rezultatu Testu, Mistrz Gry musi opisać graczom jego konsekwencje.

Jeśli sytuacja tego wymaga, Mistrz Gry może zignorować stopień sukcesu/porażki – szczególnie, kiedy trudno wskazać możliwe „dodatkowe konsekwencje” testu albo jego Cel nie może zostać „częściowo osiągnięty”.

## 1.1. Testy Sporne

Podczas gry czasem mają miejsce sytuacje, w których dwie postacie rywalizują ze sobą podczas wykonywania jakiejś czynności – na przykład próbują wyprzedzić się nawzajem w biegu albo wyrwać sobie jakiś przedmiot.

W takich sytuacjach przeprowadza się **Testy Sporne**. Różnią one się od zwykłych jedynie tym, że **nie mają Poziomu Trudności**. Zamiast tego, **każda** z rywalizujących postaci **wykonuje rzut** za testowaną Umiejętność i do uzyskanego wyniku **dodaje** swój **Modyfikator**. Następnie oba **wyniki porównuje się** ze sobą.

Jeśli oba wyniki są **równe**, wówczas Test kończy się **remisem** i żadna postać nie realizuje swojego Celu. W **każdym innym przypadku** postać, która uzyska **wyższy** wynik, odnosi **zwycięstwo** i spełnia Cel Testu.

Podobnie jak w przypadku zwykłego Testu, tutaj także uczestnicy mogą ponieść porażkę/odnieść sukces w różnym stopniu:

Różnica wyników	Rezultat Testu
<b>0</b>	Remis – Żadnej z postaci nie udaje się spełnić Celu Testu.
<b>1 - 2</b>	Zwycięscy udaje się spełnić Cel, jednak jego sukces jest niepełny albo obciążony negatywnymi konsekwencjami. Alternatywnie porażce przegranego mogą towarzyszyć jakieś pozytywne dla niego skutki.
<b>3 - 5</b>	Zwycięscy udaje się spełnić Cel, natomiast przegranemu nie.
<b>6 - 9</b>	Tak jak poprzednio, ale różnica sił jest na tyle duża, że Test ma pewne dodatkowe konsekwencje – pozytywne dla zwycięzcy albo negatywne dla przegranego.
<b>10+</b>	Dodatkowe konsekwencje pojawiają się zarówno dla zwycięzcy (pozytywne), jak i przegranego (negatywne)

## 1.2. Pomoc podczas Testów

Czasem okoliczności dopuszczają, żeby postać wykonująca Test uzyskała od kogoś pomoc.

Gracz, do którego należy postać udzielająca Pomocy, musi opisać w jaki sposób zamierza to uczynić. Pomagać można przy pomocy Umiejętności innej niż ta testowana. Jeśli Mistrz Gry uzna



przedstawiony sposób za prawdopodobny, wówczas Pomocnik wykonuje rzut za wybraną Umiejętność i dodaje do niego odpowiednie Modyfikatory.

Postać wykonująca Test dodaje do swojego wyniku 1/4 wyniku uzyskanego przez Pomocnika.

Podczas swojego rzutu, Pomocnik może normalnie korzystać ze Sprytu i Morale.

Przykład: Kiedy jedna z postaci wspina się po skalnej ścianie, musi wykonać Test Sprawności. Druga, stojąca na ziemi, może jej Pomóc przy pomocy swojej Percepcji, wypatrując dla niej punktów zaczepienia.

### 1.3. Rzuty i Testy Mechaniczne

W pewnych sytuacjach zasady gry mówią o konieczności przeprowadzenia Testu. Poziom Trudności, testowana Umiejętność oraz skutki sukcesu/porażki są wówczas narzucone z góry przez zasady gry. Za Sukces uznawane jest osiągnięcie wyniku równego lub wyższego niż Poziom Trudności.

Oprócz Testów Mechanicznych, zasady gry często mówią o potrzebie wykonania Rzutu. Rzut różni się od Testu tylko tym, że nie posiada Poziomu Trudności. Należy po prostu wykonać rzut kośćmi i dodać odpowiednie Modyfikatory. Zasady dotyczące danego rzutu zawsze opisują, w jaki sposób należy interpretować uzyskany wynik.

Podczas Rzutów i Testów Mechanicznych postacie nie mogą pomagać sobie nawzajem.

## Walka

Uwaga, jeśli wyraz jest napisany wielką literą, to jest on słowem kluczowym i najpewniej ma definicję w dalszej części tekstu.

### Efekty

Akcje, Reakcje, Umiejętności, Przedmioty i Zaklęcia mogą wywołać szereg Efektów u postaci. Efekty są jednorazowe i znikają, kiedy tylko ich konsekwencje zostaną rozpatrzone.

#### *Odstonięcie*

Jeśli postać jest Odstonięta podczas jakiejś Akcji, to oznacza, że w jej trakcie można wykonywać przeciwko niej Ataki Okazyjne. W przypadku otrzymania obrażeń, Akcja, która wywołała Odstonięcie zostaje Przerwana.

#### *Przetłamanie*

Jeśli Atak wywoła u celu Przetłamanie, to jego kolejny Blok zawsze będzie wymagał zużycia PA.

#### *Przerwania Akcji*

Akcja, która została Przerwana nie zostaje wykonana, a postać traci wszystkie wydane na nią PA. Jeżeli postać wykonała już część Akcji w chwili jej Przerwania (np. w przypadku Przemieszczenia), wówczas tylko pozostała część Akcji zostaje pominięta.

#### *Odepchnięcie*

Odepchnięta postać zostaje przymusowo Przemieszczona na określoną odległość. To przemieszczenie nie powoduje Odstonięcia. Postać Odepchnięta nie traci PA na to Przemieszczenie, ale może wydać 1 PA, aby mu zapobiec.

#### *Destrukcja Pancerza*

Kiedy wywołujący Destrukcję Pancerza Atak (albo inne źródło obrażeń) trafi w cel, należy porównać jego Skuteczność z Wytrzymałością pancerza celu. Jeśli Skuteczność jest wyższa,



wartość Obrony tego pancerza zostaje obniżona o 1. Jeśli Skuteczność przewyższa Wytrzymałość dwukrotnie, to pancerz traci 2 pkt. Obrony, 3 pkt. Obrony przy trzykrotnej przewadze itd.

## Statusy

Status, w przeciwieństwie do Efektu, jest trwały i utrzymuje się, dopóki nie zostanie usunięty.

### Skupienie

Skupienie jest zawsze powiązane z jakąś Akcją. Efekt tej Akcji będzie trwać, dopóki trwa Skupienie. Skupienie zostaje przerwane, kiedy postać wykona jakąkolwiek Akcję, Reakcję albo odniesie obrażenia.

### Wyczerpanie

Kości podczas wszystkich rzutów Wyczerpanej postaci zostają obniżone o K2. Jeśli Wyczerpana postać miałaby zostać Wyczerpana ponownie, zamiast tego otrzymuje ona 1 Ranę. Akcja Odpoczynku usuwa Wyczerpanie.

### Głębokie Wyczerpanie

Jest powodowane długotrwałym wysiłkiem. Działa identycznie jak Wyczerpanie, jednak by się go pozbyć należy spędzić kilka godzin na odpoczynku. Postać Głęboko Wyczerpana otrzymuje Ranę również, kiedy otrzyma zwyczajne Wyczerpanie.

### Zwarcie

Postacie znajdujące się w Zwarcu mogą atakować się i bronić jedynie przy pomocy Małej broni. Nie mogą również obierać za cele postaci, z którymi nie są w Zwarcu. Nie mogą również Unikać i Blokować ich Ataków.

### Płonięcie

Jeśli postać Płonie w chwili zakończenia swojej tury, to otrzymuje 1 Ranę. Odpoczynek pozwala pozbyć się Płonięcia.

### Krwawienie

Jeśli postać Krwawi w chwili zakończenia swojej tury, to otrzymuje 1 Ranę. Użycie Pierwszej Pomocy pozwala zatrzymać Krwawienie.

## Punkty Akcji

Każda postać posiada 4 Punkty Akcji (PA), które może przeznaczyć na wykonywanie Akcji oraz Reakcji. Postać odzyskuje wszystkie brakujące PA na początku swojej tury. Na początku walki, przed swoją pierwszą turą, postać posiada 2 PA.

## Akcje

Postać może wykonywać Akcje w trakcie swojej tury. Każda z nich wymaga zużycia pewnej liczby Punktów Akcji. Wykonanie Akcji jest niemożliwe w przypadku braku wystarczającej liczby PA. Wzmocnienia to opcjonalne efekty, które modyfikują działanie Akcji. Razem z jedną Akcją można użyć dowolnej liczby różnych Wzmocnień.

Poniżej przedstawiono Akcje dostępne dla wszystkich postaci. Oprócz nich, istnieje wiele Umiejętności Specjalnych które oznaczone są jako Akcje.

### Przemieszczenie (1 PA)

Postać przemieszcza się na odległość określoną przez jej Prędkość Ruchu (lub mniejszą). Wspinaczka również stanowi Przemieszczenie. Użycie tej Akcji, aby opuścić zasięg ataku wręcz wroga powoduje Odstąpienie postaci.

### *Atak (1 PA)*

Postać wykonuje atak jedną z trzymanyh broni. Ataku dystansowego nie można wykonać w turze, w której postać znajdowała się w zasięgu ataku wręcz wroga (nawet, jeśli już go opuściła). Atak wręcz przeciwko wrogowi blokującemu mniejszą bronią wywołuje Przełamanie.

### *Zwarcie (1 PA)*

Postać wchodzi w Zwarcie z celem, z którym sąsiaduje. Podczas tej akcji postać jest Odstonięta.

### *Pchnięcie (1 PA)*

Postać wykonuje Odepchnięcie o maksymalnie 2 metry, na przeciwniku, z którym sąsiaduje. Ta Akcja powoduje Odstonięcie.

### *Odpoczynek (2 PA)*

Postać traci status, w którego opisie określono, że można się go pozbyć wykonując tę Akcję (np. Wyczerpanie albo Płonięcie).

### *Zmiana Broni (1 PA)*

Postać może schować jedną z trzymanyh broni i/lub chwycić inną, znajdującą się w jej ekwipunku albo na ziemi. Podnoszenie przedmiotu z ziemi powoduje Odstonięcie.

### *Użycie Przedmiotu (1 PA)*

Postać używa przedmiotu znajdującego się w jej ekwipunku albo na ziemi. W ten sposób można też podnieść przedmiot z ziemi i schować go do ekwipunku. Wymaga przynajmniej jednej wolnej ręki. Podnoszenie przedmiotu z ziemi powoduje Odstonięcie.

### *Przeładowanie (1 PA)*

Postać przeładowuje jedną ze swoich broni (dotyczy tylko niektórych broni).

### *Pierwsza Pomoc (3 PA)*

Postać zatrzymuje Krwawienie swoje albo sąsiadującej postaci. Podczas tej Akcji postać jest Odstonięta.

## **Wzmocnienia Akcji**

### *Sprint*

Wzmocnienie Przemieszczenia. Podczas tej Akcji postać może przemieścić się dodatkowe 4 metry. Po jej wykonaniu postać zostaje Wyczerpana.

### *Precyzja*

Wzmocnienie Ataku. Postać może wydać na ten atak dowolną liczbę dodatkowych PA. Za każdy z nich Skuteczność Ataku rośnie o 5.

### *Potęga*

Wzmocnienie Ataku. Postać może wydać na ten atak dowolną liczbę dodatkowych PA. Za każdy z nich Atak zada celowi 1 dodatkową Ranę.

### *Przełamanie*

Wzmocnienie ataku. Wymaga broni dwuręcznej. Ten atak kosztuje dodatkowy 1 PA i przy bloku powoduje Przełamanie, niezależnie od broni używanej przez cel.

### *Nawałnica*

Wzmocnienie ataku. Wymaga dwóch broni jednoręcznych. Ten atak kosztuje 1 PA mniej. Tego wzmocnienia można użyć tylko raz na turę i tylko, jeśli postać wykonała przynajmniej po jednym ataku każdą ze swoich broni.

## Reakcje

Reakcje, w przeciwieństwie do Akcji, mogą być wykonywane również poza ruchem postaci. Reakcji można użyć tylko w odpowiedzi na określone zdarzenie.

### *Blok (1 PA)*

Tej Reakcji można użyć, kiedy postać jest atakowana bronią białą. Blokować można tylko przy pomocy innej broni białej albo tarczy. Postać rzuca swoją Kością Bloku i dodaje wynik do wartości swojej Obrony na czas tego ataku. Kolejne Bloki przeciwko temu samemu przeciwnikowi w tej samej turze nie zużywają już PA (o ile nie nastąpi Przetłamanie).

### *Unik (1 PA)*

Tej Reakcji można użyć, kiedy postać jest atakowana (bronią białą albo dystansową). Postać rzuca swoją Kością Uniku i dodaje wynik do swojej Obrony na czas tego ataku. Jeśli postaci uda się w ten sposób uniknąć obrażeń, może natychmiast przemieścić się o 1 metr bez wydawania PA. To przemieszczenie nie powoduje Odstoniecia.

### *Atak Okazyjny (1 PA)*

Tej Reakcji można użyć, kiedy w zasięgu ataku wręcz znajdzie się Odstonięty przeciwnik. Postać wykonuje przeciwko niemu atak na normalnych zasadach. Jeśli atak ten zada Celowi Ranę, aktualnie wykonywana przez niego Akcja zostaje Przerwana. Przed Atakiem Okazyjnym można się normalnie bronić (nawet w trakcie innej Akcji).

### *Opór (1 PA)*

Tej Reakcji można użyć, kiedy na postaci zostało wymuszone Przemieszczenie (przykładowo na skutek Akcji Pchnięcia). Opór redukuje odległość tego Przemieszczenia o maksymalnie 2 m.

## Atak

### *Broń*

Atak zawsze wykonuje się przy użyciu jednej broni (pięści również są bronią). Broni Miotanej można użyć zarówno jako broni białej, jak i dystansowej. Czasem okoliczności nie pozwalają na użycie pewnych typów broni (np. kiedy postacie są w Zwarcu).

### *Cel*

Celem Ataku może się stać dowolna postać (lub nieożywiony obiekt) w zasięgu ataku. Większość broni białych pozwala tylko na atakowanie celów bezpośrednio sąsiadujących z postacią. Bronie dystansowe mają nieograniczony zasięg ataku.

### *Skuteczność*

Wykonując atak, postać wykonuje rzut za Atrybut używanej broni, a do wyniku dodaje jej Modyfikator. Uzyskana wartość stanowi Skuteczność tego Ataku. Jeśli broń posiada więcej niż jeden Atrybut, postać może wybrać ten korzystniejszy.

Skuteczność broni dystansowych zmienia się wraz z odległością od celu. Mają one po trzy Modyfikatory: na krótki (do 5 metrów), średni (do 10 metrów) oraz długi dystans (powyżej 10 metrów).

### *Obrażenia*

Po określeniu Skuteczności, należy porównać ją z wartością Obrony celu. Jeśli Skuteczność okaże się wyższa, Atak trafia, a cel otrzymuje 1 Ranę.

### *Atak zza osłony*

Postać znajdującą się za blokującą linię wzroku osłoną, może wychylić się zza niej na czas ataku, bez całkowitego wychodzenia zza niej. Takie wychylenie nie wymaga wykonywania Akcji Przemieszczenia, jednak wykonany w jego ramach Atak będzie miał Skuteczność niższą o 5.

### *Amunicja*

Każdy atak łukiem albo kuszą wymaga zużycia jednego pocisku. Podczas ataku bronią miotaną, postać wyrzuca swoją broń. Ląduje ona obok celu i można ją później podnieść.

## **Obrona**

### *Wartość Obrony*

Wartość Obrony postaci to suma Obrony noszonego przez nią pancerza oraz modyfikatora Obrony pochodzącego od jej Witalności. Opcjonalnie, postać może skorzystać z jednej z defensywnych Reakcji: Uniku albo Bloku, aby dodatkowo podnieść wartość swojej Obrony.

## **Obrażenia**

Postać, która otrzyma Ranę, traci 1 punkt Zdrowia. Za każdy brakujący PZ, kości wszystkich rzutów postaci zostają obniżone o K2.

Kiedy liczba PZ postaci spadnie do 0 (albo niżej), pada ona nieprzytomna na ziemię i zaczyna Krwawić. Może wówczas dalej otrzymywać obrażenia. Jeśli jej Zdrowie osiągnie poziom -3 punktów, postać ginie.

Po zatakowaniu Krwawienia i uzdrowieniu do 1 lub więcej PZ, postać może wrócić do walki.

## **Broń**

Oznaczenie 1R oznacza broń jednoręczną, zaś 2R – dwuręczną. Trzy podane po ukośnikach wartości Skuteczności broni dystansowych oznaczają Skuteczność na krótkim/średnim/długim dystansie.

### *Pięść (1R)*

Atrybut: Siła, Skuteczność: +0, Rozmiar: Mała  
Wyniki rzutów za Atak są zredukowane o połowę.

### *Sztylet (1R)*

Atrybut: Zręczność, Skuteczność: +0, Rozmiar: Mała  
W Zwarcu Skuteczność rośnie do +5.  
Podczas rzutu: Skuteczność -3/-6/-9

### *Miecz (1R)*

Atrybut: Zręczność/Siła, Skuteczność +4, Rozmiar: Średnia  
Przy bloku mieczem Kość +K2.

### *Topór (1R)*

Atrybut: Siła, Skuteczność: +6, Rozmiar: Średnia  
Podczas rzutu: Skuteczność 0/-3/-6

### *Młot (1R)*

Atrybut: Siła, Skuteczność: +6, Rozmiar: Średnia

### *Wielki Miecz (2R)*

Atrybut: Zręczność/Siła, Skuteczność +4, Rozmiar: Duża  
Przy bloku mieczem Kość +K2.

### *Topór Bojowy (2R)*

Atrybut: Siła, Skuteczność: +6, Rozmiar: Duża

### *Młot Wojenny (2R)*

Atrybut: Siła, Skuteczność: +6, Rozmiar: Średnia

### *Włócznia (1R)*

Atrybut: Zręczność, Skuteczność: +4, Rozmiar: Średnia

Zasięg ataku wręcz wyższy o 1 metr.

Podczas rzutu: Skuteczność +3/0/-3

### *Włócznia Wojenna (2R)*

Atrybut: Zręczność, Skuteczność: +6, Rozmiar: Duża

Zasięg ataku większy o 1 metr.

### *Krótki Łuk*

Atrybut: Zręczność, Skuteczność: +5/+3/+1, Rozmiar: Średnia

### *Długi Łuk*

Atrybut: Zręczność, Skuteczność: +9/+6/+4, Rozmiar: Duża

Jeśli postać wykonała w tej turze Akcję Przemieszczenia, pierwszy Atak długim łukiem kosztuje 1 dodatkowy PA. Ataki zza osłony również kosztują 1 dodatkowy PA.

### *Lekka Kusza*

Atrybut: Zręczność, Skuteczność: +8/+6/+4, Rozmiar: Średnia

### *Ciężka Kusza*

Atrybut: Zręczność, Skuteczność: +12/+9/+6, Rozmiar: Duża

Przeladowanie kosztuje 2 PA (zamiast 1)

## **Pancerz**

Większość wymaga od użytkownika posiadania pewnej minimalnej wartości Siły.

Jeśli użytkownik nie spełnia tego wymogu, każdy brakujący punkt Siły powoduje osłabienie wszystkich jego rzutów za Umiejętności Fizyczne, Ataki oraz Obronę o K4.

### *Skórzana Zbroja*

Pancerz: 3, Wytrzymałość: 20, Wymagana Siła: -

### *Przeszywanica*

Pancerz: 6, Wytrzymałość: 15, Wymagana Siła: 1

### *Kolczuga*

Pancerz: 9, Wytrzymałość: 12, Wymagana Siła: 2

Kość uniku -K2, Prędkość Ruchu -1

### *Lekka Zbroja*

Pancerz: 12, Wytrzymałość: 9, Wymagana Siła: 3

Kość Uniku -K4, Prędkość Ruchu -1

### *Ciężka Zbroja*

Pancerz: 12, Wytrzymałość: 9, Wymagana Siła: 4

Kość Uniku -K6, Prędkość Ruchu -2

Raz na turę postać może wykonać Reakcję Opór za 0 PA.

### *Zbroja Turniejowa*

Pancerz: 16, Wytrzymałość: 10, Wymagana Siła: 5

Kość Uniku -K8, Prędkość Ruchu -3

Wykonanie Pchnięcia na użytkownika wymaga dodatkowego 1 PA.

Raz na turę postać może wykonać Reakcję Opór za 0 PA.

## Tarcze

Tarcze technicznie klasyfikowane są jako broń, jednak pozwalają Blokować ataki dystansowe. Skuteczność w opisie Tarczy odnosi się do jej skuteczności podczas uderzenia (Ataku). Oprócz tego, część tarcz modyfikuje kość bloku postaci.

Podobnie jak w przypadku pancerzy, większość tarcz wymaga od użytkownika posiadania pewnej minimalnej wartości Siły. Oba ograniczenia działają identycznie.

### *Puklerz*

Skuteczność: +0, Rozmiar: Średnia, Wymagana Siła: -

### *Lekka Tarcza*

Skuteczność: +1, Rozmiar: Średnia, Wymagana Siła: 1

Kość Bloku: +K2

### *Tarcza*

Skuteczność: +3, Rozmiar: Średnia, Wymagana Siła: 2

Kość Bloku: +K4

### *Ciężka Tarcza*

Skuteczność: +4, Rozmiar: Duża, Wymagana Siła: 3

Kość Bloku: +K4

### *Pawęż*

Skuteczność: +2, Rozmiar: Duża, Wymagana Siła: 4

Kość Bloku: +K6

Za 1 PA, Pawęż można umieścić na ziemi, w pozycji pionowej. Staje się ona wówczas osłoną.

Ponowne jej podniesienie kosztuje 1 PA.

## Teren

### *Ostona*

Ostona to każdy obiekt, za którym, postać może się ukryć przed atakami wrogów – murek, drzewo, skrzynia, krzak itd. Ostona może być Częściowa albo Całkowita.

Ostona częściowa zastania ciało postaci tylko częściowo. Dalej można ją obrać za cel ataku, jednak jego Skuteczność zostaje obniżona o 5.

Ostona Całkowita zastania dobrze zastania całe ciało postaci. Nie można jej wówczas obrać za cel ataku.

Będąc za osłoną postać może atakować. Opisano to dokładnie w sekcji Atak.

### *Przewaga wysokości*

Postać znajdująca się wyżej ma przewagę podczas ataku. Jest tak np. kiedy jedna postać maszeruje pod górę, a druga broni się stojąc na szczycie wzniesienia. Postać atakująca z powietrza również ma Przewagę Wysokości.

Atak z Przewagą Wysokości ma Skuteczność wyższą o 3.

## Umiejętności Specjalne

W grze pojawi się więcej Umiejętności Specjalnych, ale na razie mamy wersję Alpha :)

### Podstawowe Umiejętności Specjalne Broni

Każdy z typów broni posiada jedną podstawową Umiejętność Specjalną. Postać może z niej korzystać, o ile tylko korzysta danej broni – nie trzeba się ich uczyć.

#### Miecz – Taniec Ostrza

Po zranieniu przeciwnika mieczem postać może przemieścić się o 1 metr bez zużywania PA. To przemieszczenie nie powoduje Odstąpienia.

#### Topór – Destrukcja

Wzmocnienie Ataku Toporem. Ten atak kosztuje 1 dodatkowy PA i powoduje Destrukcję Pancerza.

#### Sztylet – Przeszycie

Wzmocnienie Ataku Sztyletem. Działa tylko w Zwarcu. Ten atak kosztuje 1 dodatkowy PA i całkowicie ignoruje pancerz noszony przez wroga.

#### Włócznia – Odparcie

Akcja. Koszt: 1 PA. Skupienie. Postać może wykonać Atak Okazyjny na każdym celu, który wkroczy w zasięg jej ataku albo wykona Akcję Przemieszczenia w jego obrębie. Wykonywanie Ataków i Ataków Okazyjnych nie przerywa Skupienia.

#### Tarcza – Ściana Stali

Akcja. Koszt: 1 PA. Skupienie. Podczas każdego bloku postać może rzucić kością wyższą o K10 albo potraktować swoją tarczę jakby była Duża. Wykonanie Bloku nie przerywa Skupienia.

#### Kusza – Obserwacja

Akcja. Koszt: 1 PA. Skupienie. Postać wybiera punkt w swoim polu widzenia (np. ostonę, korytarz, drzewo). Jeśli w okolicy tego punktu stanie się widoczny wróg (który wcześniej widoczny nie był), postać może wykonać przeciwko niemu Atak Okazyjny, płacąc 1 PA mniej. Po takim ataku postać może wykonać Przetadowanie w ramach Reakcji. Atak Okazyjny i Przetadowanie nie przerywają Skupienia.

#### Łuk – Deszcz Strzał

Wzmocnienie Ataku Łukiem. Ten atak kosztuje o 2 PA więcej i zużywa 3 strzały. Postać wybiera za cel ataku obszar o średnicy 2 metrów. Każda postać, która wejdzie na ten obszar, zostanie trafiona, a odniesienie Rany przerwie jej aktualną Akcję. Postać, która zaczyna w nim swój ruch, musi natychmiast go opuścić, inaczej też zostanie trafiona. Skuteczność ataku określa się tylko raz, dla wszystkich potencjalnych celów.

## Tworzenie postaci

Przy tworzeniu postaci należy ustalić jej następujące właściwości

1. Atrybuty
2. Modyfikatory Umiejętności i Kości Wiedzy
3. Umiejętności Specjalne (Coming Soon)
4. Początkowy Ekwipunek

### Atrybuty

Atrybutom tworzonej postaci można przydzielać dowolne wartości z zakresu od -3 do +3. Suma wszystkich przydzielonych wartości musi wynosić 0.

Zamiast rozdzielać Atrybuty ręcznie, można skorzystać z jednego z gotowych zestawów Atrybutów:

Nazwa	Witalność	Siła	Zręczność	Zwinność	Inteligencja	Mądrość
-------	-----------	------	-----------	----------	--------------	---------



<b>Wojownik</b>	+1	+3	-1	-1	-2	0
<b>Strażnik</b>	+3	+2	-2	-2	-2	+1
<b>Awanturnik</b>	-1	-2	+2	+1	+2	-2
<b>Łowca</b>	-2	-3	+3	+1	+1	-2
<b>Mędrzec</b>	-2	-3	-1	0	+3	+3
<b>Cień</b>	-3	-3	+2	+3	+2	-1
<b>Wędrowiec</b>	-1	+1	-1	0	+2	+1

## Modyfikatory Umiejętności

Modyfikatory wszystkich Umiejętności początkowo wynoszą 0 i nie mogą być niższe. Przy tworzeniu postaci, gracz ma 15 Punktów doświadczenia do rozdzielania między modyfikatory dowolnych Umiejętności (w tym Dziedzin Wiedzy), zgodnie z tabelą po prawej.

Wartość Modyfikatora	Koszt w PD
<b>+1</b>	1
<b>+2</b>	3
<b>+3</b>	6
<b>+4</b>	10
<b>+5</b>	15

Oprócz tego, należy ustalić kości poszczególnych dziedzin Wiedzy postaci. Liczba ścianek każdej kości musi być podzielna przez 2. Minimalna liczba ścianek na każdej kości to 6. Łączna liczba ścianek wszystkich kości wiedzy musi wynosić 62 (jest tak przykładowo, kiedy do każdej z dziedzin wiedzy przypisano kość K12).

Zamiast ręcznie ustalać kości Wiedzy i Modyfikatory Umiejętności, można użyć jednego z poniższych zestawów. Każdy z nich reprezentuje zawód albo zajęcie postaci.

Nazwa	Natura	Kultura	Medycyna	Magia	Technika
<b>Chłop</b>	K16	K8	K14	K10	K12
<b>Żołnierz</b>	K12	K6	K16	K12	K14
<b>Uczony</b>	K8	K16	K6	K18	K12
<b>Zielarz</b>	K16	K8	K18	K12	K6
<b>Myśliwy</b>	K18	K8	K12	K8	K14
<b>Podróżnik</b>	K18	K16	K10	K8	K8
<b>Rzemieślnik</b>	K8	K16	K6	K12	K18
<b>Artysta</b>	K12	K18	K6	K16	K8
<b>Dyplomata</b>	K12	K18	K10	K10	K10
<b>Złodziej</b>	K8	K14	K8	K14	K16
<b>Duchowny</b>	K8	K16	K14	K16	K6

Nazwa	Modyfikatory
<b>Chłop</b>	Potęga+2 Odporność+2 Natura+2 Wola+2 Technika+2
<b>Żołnierz</b>	Potęga+2 Zastraszenie+1 Wola+2 Odporność+2 Technika+1 Medycyna+2
<b>Uczony</b>	Wnikliwość+2 Wola+1 Magia+3 Kultura+2 Percepcja+1 Dyplomacja+1
<b>Zielarz</b>	Natura+2 Medycyna+3 Wnikliwość+1 Magia+2 Precyzja+1
<b>Myśliwy</b>	Natura+3 Percepcja+2 Ukrycie+2 Sprawność+2
<b>Podróżnik</b>	Kultura+2 Percepcja+2 Odporność+2 Dyplomacja+2 Natura+2
<b>Rzemieślnik</b>	Kultura+2 Technika+3 Precyzja+2 Magia+1 Dyplomacja+1 Odporność+1

<b>Artysta</b>	Precyzja+2 Kultura+3 Wnikliwość +2 Dyplomacja+2
<b>Dyplomata</b>	Dyplomacja+3 Wnikliwość+2 Precyzja+1 Kultura+2 Percepcja+1
<b>Złodziej</b>	Precyzja+2 Ukrycie+2 Oszustwo+2 Percepcja+2 Sprawność+2
<b>Duchowny</b>	Dyplomacja+3 Magia+2 Wnikliwość+3 Kultura+2

## Początkowy Ekwipunek

Postać rozpoczyna swoją przygodę posiadając dowolny pancerz oraz dwie dowolne sztuki broni (tarcza również jest liczona jako broń).

Aby przyspieszyć tworzenie postaci, można wybrać jeden z poniższych, gotowych zestawów ekwipunku:

- **Poszukiwacz Przygód:** Skórzana Zbroja + Puklerz + Miecz (Wymagana Siła: -)
- **Zwiadowca:** Skórzana Zbroja + Krótki Łuk + Sztylet (Wymagana Siła: -)
- **Strzelec:** Skórzana Zbroja + Lekka Kusza + Miecz (Wymagana Siła: -)
- **Szermierz:** Przeszywanica + Miecz + Lekka Tarcza (Wymagana Siła: 1)
- **Tarczownik:** Kolczuga + Topór + Tarcza (Wymagana Siła: 2)
- **Wartownik:** Przeszywanica + Włócznia Wojenna (Wymagana Siła: 1)
- **Rycerz:** Lekka Zbroja + Wielki Miecz + Sztylet (Wymagana Siła: 3)
- **Barbarzyńca:** Kolczuga + Topór Wojenny + Sztylet (Wymagana Siła: 2)
- **Obrońca:** Lekka Zbroja + Ciężka Tarcza + Młot (Wymagana Siła: 3)
- **Zabójca:** Skórzana Zbroja + Miecz + Sztylet (Wymagana Siła: -)