

Poniższe teksty zalecane są dla MG, którzy chcą bardziej urealnić przeprowadzanie walki i nie boją się wprowadzić bardziej skomplikowanych zasad. Są to zasady opcjonalne, ale w zasadzie nieodzowne przy prowadzeniu zaawansowanych grup. Całość zasad dodatkowych podzielona została na 10 większych zbiorów i wspólnie umieszczona od hasłem Vademecum walki. Dziś zostanie przedstawiona część tylko zasad. Nowe części Vademecum, oraz uzupełnienia do starszych stopniowo będą się ukazywały kolejnych numerach MiM. W przygotowaniu też czeka Vademecum magii.

VADEMECUM WALKI

Nowe podejście do żywotności: obrażenia głębokie i powierzchowne, obrażenia poważne samozdrowienie, obrażenia psychiczne i fizyczne, oparzenia, blizny i ubytki prezencji, selektywny atak, walka z nadnaturalnie wielkimi przeciwnikami, itd.

Opisane w tym tekście zasady obowiązujące dla systemu "Kryształ czasu".

Obrażenia psychiczne i fizyczne:

Nie wszystkie obrażenia doznawane przez istoty można zaliczyć do fizycznych. Istnieją sytuacje, podczas których postać doznaje obrażenia nie związane z rozcinaniem lub miażdżeniem ciała. Nie można będzie więc tych obrażeń zaliczyć do standardowych fizycznych. Najczęściej psychiczne obrażenia (itp. efekty) powodują czary (szczególnie iluzjonistyczne). Dochodzi w takim przypadku do uszkodzenia umysłu. Można przyjąć, że rany psychiczne zachodzą w momencie, gdy dany czynnik związany jest z którąś z pierwszych pięciu odporności (iluzja, sugestia, zakłęcia, szok, czary specjalne). W wypadku odporności nr. 5 (czary specjalne) MG ma prawo w przypadku niektórych efektów rozstrząsać czy są to obrażenia fizyczne, czy psychiczne.

Cechy obrażeń psychicznych:

- obrażenia takie nie wywołują samoistnego zwiększania się w agonii. Warunkiem tego jest to, że to one musiały spowodować zejście do agonii
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchowne standardowo
- każde leczenie lekkich obrażeń może zmniejszyć ich ilość
- balsamy gojące nie powodują podwójnego zwiększenia samozdrowienia
- obrażenia psychiczne nie wywołują krwawienia
- obrażenia psychiczne standardowo zanikają po 24 godzinach psychicznego relaksu lub odpoczynku. Zanik obrażeń oczywiście nie zachodzi i nic nie daje, gdy postać wcześniej zginęła od nich lub doznała inne trwałe efekty.

Zapisywanie obrażeń psychicznych:

Ze względu na zanik po 24 godzinach wpisując na kartę cech postaci obrażenia psychiczne dopisujemy do ich wartości literkę "p" lub skrót "psi". Jeżeli ktoś rozdzielił rubrykę na obrażenia na 2 lub 3 części, to ze względu na charakter tych obrażeń można je wpisywać w części przeznaczonej dla obrażeń powierzchownych. Niezaznaczone przy tym jednak literką lub skrótem mogą być traktowane przez MG jako obrażenia powierzchowne, a nie psychiczne.

Obrażenia głębokie i powierzchowne:

Bardzo często zdarza się, że cios wymierzony w ciało nie tylko niszczy warstwę mięśni i skóry, a trwale uszkadza struktury wewnętrzne. Aby dobrze odzwierciedlić ten typ obrażeń przyjmuje się, że słabe ciosy zadają głównie obrażenia powierzchowne, zaś większe ciosy powierzchowne i głębokie. Obrażenia powierzchowne i głębokie sumują się normalnie. Jest to ważne, jeżeli określamy stan organizmu, możliwość zejścia do agonii lub sprawdzamy, czy ich ilość nie spowodowała śmierci. Oczywiście do sumy obrażeń wlicza się też obrażenia psychiczne i obrażenia poważne.

Przy każdych obrażeniach fizycznych (np. po ciosie łapą lub bronią {też magiczną}) po odjęciu ewentualnych wyparowań pierwsze obrażenia równe połowie naturalnej, startowej dla danej rasy ŻYW traktujemy jako obrażenia powierzchowne. Pozostałą ilość taktujemy jako obrażenia głębokie.

Naturalna startowa ŻYW podana jest w tabeli ze współczynnikami bazowymi rasy. Granica między fizycznymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi przykładowo dla człowieka lub gнома wynosi po 50 pkt., dla półolbrzyma 75, a dla reptilliona aż 90.

PRZYKŁAD:

Elf el Inaol otrzymał potężny cios maczugą. Wyparowania jego kolczugi częściowo osłabiły atak, ale okazuje się, że mimo tego 70 obrażeń otrzymuje. Granica pomiędzy fizycznie zadanymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi dla elfów równa jest 40 pkt. (80 startowe dzielimy na 2). Nasz elf więc otrzymuje 40 obrażeń powierzchownych i aż 30 głębokich. Te ostatnie oznaczają, że doszło do uszkodzenia jakiś narządów wewnętrznych lub kości.

Przy każdych obrażeniach fizycznych doznanych od czarów (np. po ognistej kuli lub czerwonego symbolu) pierwsze obrażenia równe naturalnej, startowej dla danej rasy ŻYW traktujemy jako obrażenia powierzchowne. Pozostałą ilość taktujemy jako obrażenia głębokie.

PRZYKŁAD

Półolbrzym Tagron znalazł się pod działaniem Ognistej kuli. Okazało się, że zadała mu ona 160 obrażeń. Tagron nie odparł czaru i doznaje pełną ilość obrażeń. Granica pomiędzy magicznie zadanymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi dla

półolbrzymów równa jest ich startowej ŻYW (150pkt.). Nasz Tagron otrzymuje więc 150 obrażeń powierzchniowych i tylko 10 głębokich. Te ostatnie oznaczają, że doszło do uszkodzenia jakiś narządów wewnętrznych lub kośćca.

Każde obrażenia psychiczne lub zadane od wstrząsu, ale poniżej wartości oznaczającej wartość do regeneracji traktujemy jako powierzchniowe. Dla przypomnienia informujemy, że postać jest do regeneracji (ciała lub umysłu) w momencie gdy obrażenia w agonii przekroczą podwójną wartość ŻYW. Obrażenia z powodu pobierania PM z ciała, od duszenia się, itp. czynników również uznaje się za powierzchniowe.

Cechy obrażeń powierzchniowych:

- obrażenia takie nie wywołują samoistnego zwiększania się w agonii. Warunkiem tego jest to, że to one musiały spowodować zejść do agonii.
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchniowe standardowo
- każde leczenie lekkich obrażeń może zmniejszyć ich ilość.
- balsamy gojące powodują podwójne zwiększenie samozdrowienia.
- krwawienie po ciosach tnących lub klutych jest szybko ustające i zbyt małe by obniżało dodatkowo ŻYW.

Zapisywanie obrażeń powierzchniowych:

Ze względu na to, że są to standardowe obrażenia i jest ich z reguły najwięcej wpisując je na kartę cech postaci nie zaznaczamy ich specjalnie. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchniowe (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla nich specjalną 3 rubrykę.

Cechy obrażeń głębokich:

- obrażenia takie wywołują samoistne zwiększanie się w agonii o 10 pkt./rundę. Warunkiem tego jest to, że zaistniały one w ciosie lub magicznym ataku, który doprowadził do zejścia do agonii. W wypadku głębokich obrażeń zadanych obuchowo istnieje tylko 10% szansa, że wywołają one krwawienie obniżające agonię. Obrażenia głębokie od wstrząsu lub magii nie wywołują krwawienia powodującego obniżania się agonii MG może zdecydować w niektórych wypadkach od odejścia od tej reguły.
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchniowe tylko, gdy zostaną wyleczone obrażenia powierzchniowe. Obrażenia głębokie przez samozdrowienie leczone są trzykrotnie wolniej. Oznacza to, że tylko nieprzerwane 24 godziny leżenia w przyzwoitych warunkach ma prawo wyleczyć z tyłu obrażeń głębokich ile normalnie leczy dana postać przez 8 godzin.
- każde leczenie lekkich obrażeń lub paladyńskie przywrócenie vitalności nie wpływa na obrażenia głębokie. Pod tym względem obrażenia te traktuje się jak poważne, a więc takie które jest w stanie przywrócić tylko magia.
- regeneracja ciała (trollowa, uruk-hai lub inna) działa normalnie.
- balsamy gojące powodują podwójne zwiększenie samozdrowienia.
- krwawienie po ciosach tnących lub klutych jest na tyle duże, że bez opatrzenia bandażem lub innym fragmentem materiału co rundę powodują ubytek ŻYW równy 1/10 wartości obrażeń głębokich. Przy nieporuszeniu się postaci nieopatrzonej krwawienie takie ustaje po 1 rundzie/10 obrażeń głębokich zadanych w danym ataku. Krwawienie takie nie powoduje efektu samoistnego zwiększania się agonii, jeżeli spowodowało nawet zejście do niej. Osoba nie opatrzona bandażem (a np. tylko skrawkiem materiału) w trakcie każdej rundy energicznych czynności (np. podczas walki) ma 50% szansę że krwawienie się odnowi na kolejną 1 rundę/10 głębokich obrażeń od danego ciosu.

Zapisywanie obrażeń głębokich:

Ze względu na to, że są to obrażenia bardzo istotne z powodu niemożliwości ich szybkiego podleczenia powinno się je zapisywać w specjalnej rubryce. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchniowe (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla nich specjalną 3 rubrykę.

Obrażenia poważne:

Bardzo często się zdarza, że doznane obrażenia trwale niszczą skórę, mięśnie, czy nawet wewnętrzne organy lub kośćce. Obrażenia takie mogą być zadane przez ogień, niektóre czary i pułapki. W skład obrażeń poważnych mogą wchodzić zarówno obrażenia w granicach wartości obrażeń powierzchniowych, jak i głębokich. W tym wypadku nie liczą się one, czy są to obrażenia powierzchniowe czy głębokie, ale są to obrażenia tzw. poważne. Pod wieloma względami obrażenia poważne traktujemy jak głębokie i zapisujemy je sumarycznie z nimi.

Cechy obrażeń poważnych:

cechy wspólne z obrażeniami głębokimi:

- obrażenia takie wywołują samoistne zwiększanie się w agonii o 10 pkt./rundę. Warunkiem tego jest to, że zaistniały one w ciosie lub magicznym ataku, który doprowadził do zejścia do agonii. W wypadku poważnych obrażeń zadanych obuchowo istnieje tylko

10% szansa, że wywołają one krwawienie obniżające agonię. Obrażenia poważne od magii nie wywołują krwawienia powodującego obniżania się agonii MG może zdecydować w niektórych wypadkach od odejścia od tej reguły.

- każde leczenie lekkich obrażeń lub paladyńskie przywrócenie vitalności nie wpływa na obrażenia poważne. Pod tym względem obrażenia te traktuje się jak poważne, a więc takie które jest w stanie przywrócić tylko magia.

cechy osobne z obrażeniami głębokimi:

- krwawienie po ciosach tnących lub klutych jest szybko ustające i zbyt małe by obniżało dodatkowo ŻYW.
- Na każde 10 doznanych poważnych obrażeń PR obniża się o 1 pkt. W wypadku wyleczenia magicznie tych obrażeń pozostaje blizna o połowę mniej obniżająca już tylko PR. Patrz też podrozdział blizny.
- samozdrowienie działa na obrażenia poważne tylko, gdy zostaną wpierw wyleczone obrażenia powierzchowne i głębokie. Obrażenia poważne przez samozdrowienie leczone są 30–krotnie wolniej (tzn kuracja na leżąco w przyzwoitych warunkach przez 10 pełnych, kolejnych dni leczy tyle, ile normalnie leczy dana postać przez 8 godzin). MG ma prawo w wielu wypadkach, zdecydować że samozdrowienie wogóle nie działa na dane poważne obrażenia.
- Opcjonalnie (jeżeli MG zdecyduje się wprowadzić tą regułę) poważne obrażenia mogą doprowadzić do zdrowotnego kalectwa lub skrócić potencjalny czas życia. Aby sprawdzić czy tak się stało MG wyznacza szansę równą 1/10 obrażeń poważnych doznanych przez ofiarę. Następnie wykonuje się % rzut. Wartość rzutu w granicach wyznaczonej szansy informuje, że postać nabyła trwałego uszkodzenia kośćca lub organu. Nazwijmy to kontuzją lub w przyszłości starą raną. MG ma prawo stwierdzić, że odtąd ofiara w określonych okolicznościach lub stale będzie odczuwała pewną dolegliwość. Przykładowo może to być "brzydki" kaszel, ranny ból w stawach, niemożliwość zmuszenia się do większego wysiłku. W praktyce w zależności od swej inwencji MG może dać ograniczenia w grze typu –10 pkt do wytrzymałości (na zmęczenie), –20 pkt. ŻYW lub dowolnego innego współczynnika fizycznego, –10 do TR, itp. Oczywiście ciekawsze są dolegliwości typu: "po wypiciu wina czujesz, że parzy cię to w brzuchu, ból trwa kilka chwil, ale w tym czasie jesteś bezsilny". MG przy wyniku 01–02 ma prawo też założyć, że z powodu takiej rany oczekiwana potencjalna śmierć ze starości nastąpi o 1k10 (premiowane) lat wcześniej niż normalnie.
Uwaga: Typowa *Regeneracja ciała*, *Uzdrowienie*, *Leczenie poważnych ran* nie potrafi wyleczyć z dolegliwości powstałej w wyniku poważnych obrażeń. Może to zrobić dowolna zakazana forma tych czarów lub czar typu *Życzenie*.

Zapisywanie obrażeń powierzchownych:

Ze względu na to, że poważne obrażenia są nadzwyczaj trudno gojące się i mogą powodować ponowne otwarcie rany to zapisując je musimy je odpowiednio zaznaczyć. Można to robić zapisując je w rubryce dla obrażeń głębokich i dopisując skrót pow. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchowne (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla niej specjalną 3 rubrykę.

Oparzenia:

Obrażenia powstałe od ognia, zmrożenia, kwasu, soków trawiennych mają swoją specyfikę. Oznacza to, że z jednej strony rozpatrujemy je jak normalne obrażenia fizyczne (powierzchnowe lub i głębokie), ale z drugiej strony powodują one blizny. Na każde 10 doznanych obrażeń od tych czynników PR obniża się o 1 pkt. W wypadku wyleczenia magicznie tych obrażeń pozostaje blizna o połowę mniej obniżająca już tylko PR. Patrz też podrozdział blizny.

Samozdrowienie:

Standardowe samozdrowienie dla ras ssaczyc i ptasich równe jest 1/100 ŻYW (zaokrąglając w górę). Ilość ta jest regenerowana po minimum 8 godzinach przyzwoitego odpoczynku. Rasy gadzie i płazie z założenia goją dwukrotnie szybciej swe obrażenia. Od powyższych reguł istnieją wyjątki (np. krasnoludy, niektóre istoty magiczne, itp.)

Warunki działania samozdrowienia:

W teorii naturalny powrót do zdrowia działa, gdy postać odpoczywa w pozycji leżącej lub podobnej. Podłoże pod taką postacią powinno być miękkie i suche. Niedopełnienie któregoś z tych warunków może spowodować, że postać podleczy dwukrotnie mniej niż potrafiła by w tym samym czasie. Krótkotrwałe poruszanie się w trakcie takiego odpoczynku jest dopuszczalne, jeżeli nie przekroczy około minut (30 rund) lub postać nie zmęczy się z jego powodu. Za każde przekroczone minut lub za każde zmęczenie się przez ruch MG ma prawo obniżyć samozdrowienie o 2 pkt. W sytuacjach bardziej stresowych lub wyczerpujących samozdrowienie nie powinno zachodzić. Decyduje o tym oczywiście MG.

Blizny i ubytki prezencji:

Przy niektórych obrażeniach poważnych lub przy oparzeniach, itp. czynnikach zachodzą nieodwracalne uszkodzenia naskórka, ubytek włosów lub fragmentów ciała. Obrażenia takie jeżeli szybko magicznie lub ponadnaturalnie nie zostaną wyleczone w pełni, to powodują powstanie blizny, szramy lub innej szpecącej cechy szczególnej. Aby nie została blizna należy rany nie poddawać samozdrowieniu lub leczeniu lekkich obrażeń (o ile ono skutkuje). Magiczne leczenie np. poprzez *Uzdrowienie*, *Regenerację ciała* lub *Leczenie poważnych obrażeń* oraz zdolność do regeneracji (minimum taką, jaką mają uruk–hai) przywraca tylko tą wartość która nie została odzyskana wcześniej przez samozdrowienie. Osoba posiadająca Na każde 10 otrzymanych obrażeń powstałych od wymienionych na początku czynników MG ma prawo zmniejszyć o 1 pkt. akt PR. MG może zmodyfikować tą wartość w wypadku obrażeń w mało widocznym miejscu lub na twarzy. PR z powodu nadmiaru blizn nie może spaść poniżej bazowej wartości PR

wynikającej z rasy (dla reptillionów minimum wynosi np. 10 pkt.). *Regeneracja ciała* jako czar nie niweluje blizn. Może to uczynić zakazana forma czaru *Regeneracja ciała*, czar typu Życzenie (jeden na jedną bliznę) lub niektóre szczególne zioła czy balsamy (wymyślone przez MG). Przy rubryce PR dobrze zapisać sobie istnienie każdej blizny i wartość o jaką obniża PR. Może to być istotne w wypadku używania makijażu (uniewidocznienie blizny), specjalnych ozdób lub ubrań (zasłonięcie blizny). MG ma prawo u postaci dobrze dbającej o swoje ciało co roku zmniejszyć o 1 pkt. ograniczenie do PR, które powoduje dana blizna. Postacie w danym roku dużo podróżujące lub często walczące w zasadzie nie powinny uzyskać efektu zmniejszania się ograniczeń PR wywoływanych przez blizny.

Inne ubytki lub zmiany prezencji:

W wypadku wyłysienia, opalenia się, ubrudzenia czy po charakterystyce MG ma prawo zmodyfikować aktualną PR. Modyfikatory te ustala MG. Uwaga: Z powodu niechlujstwa, czy brudu najczęściej powinno zmniejszać się aktualną PR do połowy.

Selektywny atak:

Zdolność tą może wykonywać każdy z tym, że jeżeli nie był odpowiednio przeszkolony (patrz wojownik), to nie ma zmniejszających się ograniczeń przynależnych z POZ. Ataki takie wykonuje się, gdy chce się uderzyć w określoną część ciała lub gdy przeciwnik jest zbyt duży. Niekiedy taki atak zachodzi przypadkowo – patrz odpowiednie krytyczne. Zdolność ta jest wynikiem odpowiedniego rozdziału ŻYW. Przyjmuje się, że każda kończyna, ogon i głowa ma po połowie ŻYW postaci. Całą ŻYW posiada tylko korpus. W wypadku, gdy doznaje się obrażenia od czynników działających na obszar lub psychicznych jest to mało istotne, bowiem te obrażenia rozchodzą się głównie na tułów, zaś na inne części ciała tylko połowicznie (o połowę mniej). Przynajmniej w celu ułatwienia gry tak trzeba założyć. Przy atakach trafionych nie w tułów przyjmuje się, że część ta funkcjonuje analogicznie jak całe ciało. Ponieważ każda taką część ciała połączona jest z korpusem, to przy jej obrażeniach korpus (a więc naturalna ŻYW wpisana na karcie cech) obniża się o 10% doznanych obrażeń.

PRZYKŁAD:

Półolbzym Ignor został w jednym momencie trafiony w rękę, nogę i korpus. Po odjęciu wyparowań ręka doznała 30 obrażeń, noga 150, zaś korpus 100. Normalna ŻYW w takim wypadku doznaje: 118 obrażeń (100 obrażeń z korpusu, 3 z ręki i 15 z nogi). Jeżeli kończyna (ew. ogon) doznaje obrażenia (np. w sumie), które ją odcinają lub urywają (to znaczy jest do regeneracji po nich), to maksymalnie jest w stanie przyjąć tylko tą wartość, która minimalnie wystarczy do jej utraty. Oznacza to, że jeżeli kończyna np. otrzymała 1500 obrażeń, a zostaje odcięta już przy 200, to liczy się, że nie mogła ona przyjąć więcej niż 200 obrażeń. Oznacza to, że korpus nie otrzyma 150 obrażeń, a tylko 20.

Uwaga: jeżeli kończyna lub inny fragment ciała (tułów, głowa, ogon) doznają takie obrażenia, że skończy się ich ŻYW, to oznacza, że przestają funkcjonować i postać jest w stanie agonii (jeśli chodzi o tułów i głowę) lub nie funkcjonuje dana kończyna. To ostatnie oznacza, że nie można z niej korzystać pod jakimkolwiek względem. W przypadku nadmiaru obrażeń kończyna może zostać utracona. Utrata głowy oczywiście oznacza śmierć. Każde leczenie lub samozdrowienie leczy jednakową ilość obrażeń korpusowi, co i każdej innej części ciała.

PRZYKŁAD:

Wspomniany wyżej Ignor postanowił u kapłana poleczyć swoje rany. Przyjmujemy, że rzucone *Leczenie poważnych obrażeń* jest w stanie wygoić 100 obrażeń. Oznacza to, że każda ranna lokalizacja zostanie wyleczona z tylu obrażeń w momencie rzucenia czaru. W praktyce więc ręka zostanie wyleczona (30 – 100), tułowiowi zostanie 18 obrażeń, zaś na nodze zostanie już tylko 50 obrażeń.

Walka z nadnaturalnie wielkimi przeciwnikami:

Często się zdarza, że walczy się z przeciwnikiem znacznie większym od siebie. W tym momencie można użyć złagodzonej formy selektywnego ataku. W praktyce oznacza to, że postać niższa minimum dwukrotnie ma prawo bez żadnych ograniczeń wybrać sobie czy trafia w którąś z nóg lub w korpus. Nie można też trafiać w korpus, jeżeli się do niego nie sięga. Odwrotnie też postać minimum dwukrotnie większa ma prawo wybrać (bez ograniczeń do TR), czy atakuje głowę lub korpus. W tym wypadku trzeba jedynie przypomnieć że obrona uderzanego fragmentu ciała zależy od posiadanego odzienia (zbroi) i pozostałych czynników decydujących o Obronie. Dla ułatwienia w sytuacjach bezkonfliktowych (np. pełna zbroja, nagie ciało) przyjmuje się, że obrona danej części ciała jest analogiczna do normalnej obrony.

Zapisywanie obrażeń przy selektywnym ataku:

Obrażenia selektywnie zadane każdej części ciała (nie dotyczy więc efektowi obszarowych i psychicznych) zapisujemy oddzielnie i podpisujemy do jakiej części ciała należą. W wypadku niektórych potworów MG ma prawo pominąć je, jeżeli nie są one istotne i się ich nie kontynuuje. Pamiętajmy jednak zawsze o ubytkach naturalnej ŻYW korpusu (a więc charakterystycznej dla postaci). Te obrażenia jednak traktujemy jako powierzchowne.

Upadki z wysokości:

Bardzo często zdarza się, że postać narażona jest na upadek z wysokości. Ilość doznanych obrażeń od takiego upadku zależy od wysokości z jakiej się spadło. W systemie tym przyjmuje się, że postać upadająca na standardowo twarde podłoże (bita ziemia) doznaje 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości z której spadała. Do siły upadek nie dolicza się jednakże pierwszych 2 metrów lotu (lub więcej czy mniej zależnie od podłoża). Przykładowo postać spadająca na ziemię z 12 metrów doznaje obrażenia równe

sumie 5 rzutów k100. Przy większych wysokościach MG powinien założyć średnią 50. W wypadku, gdy ilość metrów jest nieparzysta MG ma prawo za nieparzysty metr doliczyć 1k50 obrażeń. Doznane obrażenia traktuje się jako uzyskane od wstrząsu. Nie chronią przed nimi żadne wyparowania z wyjątkiem magicznych. To ostatnie oznacza, że od ogólnej sumy doznanych obrażeń odejmuje się wartość połowy wyparowań zapewnianych przez magiczne zbroje lub/i całą wartość wyparowań uzyskaną z czaru. Obrażenia od upadku traktuje się jako lekkie i powierzchowne do momentu, gdy w grę zaczyna wchodzić regeneracja organizmu. Obrażenia od upadku mogą być modyfikowane w wypadku, gdy spada się na miększe podłoże. Oto modyfikacje zależne od podłoża:

- *Bardzo miękkie podłoże* (kopiec siana, bardzo gęste krzaki, nie za grube gałęzie drzew, sterty liści, błoto, bagno, umiejętnie spadnięcie do wody) – powoduje, że postać z wysokości do 10 metrów nie doznaje obrażeń, a z powyżej 10 metrów tylko 1/10 ich sumy. Warunkiem zadziałania tej osłony jest miąższość tego podłoża równa minimum 1 metr na każde 10 metrów spadku. przy zbyt małej miąższości doznawane obrażenia redukowane są tylko 2 krotnie, a ponadto nie obowiązuje limit 10 metrów. Uwaga: pod hasłem umiejętnie spadnięcie do wody uznaje się sytuację, gdy postać jest przytomna, umie pływać i umiejętnie w ostatnim momencie lotu wykona % rzut na akt. ZR.
- *Miękkie podłoże* (sycki piasek, pulchna ziemia, ciało innej istoty, nieumiejętne spadnięcie do wody) – powoduje, że postać z wysokości do 5 metrów nie doznaje obrażeń, a z powyżej 5 metrów tylko 1/10 ich sumy. Warunkiem zadziałania tej osłony jest miąższość tego podłoża równa minimum 0,5 metra na każde 5 metrów spadku. Przy zbyt małej miąższości doznawane obrażenia redukowane są 2 krotnie, ale nie obowiązuje limit 5 metrów.
- *Standardowo twarde podłoże* (ubita ziemia, żwir, drewniana podłoga) – postać doznaje analogiczne obrażenia jak opisane na początku tekstu.
- *Twarde lub bardzo twarde podłoże* (skała, kamień, lód) – postać doznaje analogiczne obrażenia jak na początku tekstu, ale droga, którą przebywa liczy się do obrażeń cała. Nie zachodzi więc zmniejszenie obrażeń za pierwsze 2 metry lotu.

Krytyczny podczas upadku:

Przy upadku istnieje też możliwość bardziej niefortunnego zetknięcia z ziemią niż tylko wstrząs. Oznacza to, że może też zaistnieć krytyczny (obuchowy). Szansa na jego doznanie zależy od bezwzględnej wysokości którą się przebyło podczas lotu i materii na którą się spadło. Podstawowa szansa na krytyczny równa jest 2 pkt (bazowe) + dodatkowo 1 pkt (%) za każdy przebyty 1 metr przebytej wysokości. Szansa ta jest podwajana w wypadku spadku na twarde lub bardzo twarde podłoże. Dodatkowo może być ona zwiększona dwukrotnie za znaczącą nierówność terenu (kamienie, gałęzie, meble). Ulega ona też podwojeniu w momencie spadania na drzewa.

Ogłuszenie przy upadku:

Postać, która z powyżej 1 metra nieasekurowana spadnie może zostać lekko ogłuszona lub chociażby sprawiać takie wrażenie. Czy coś takiego będzie miało miejsce należy sprawdzić % rzutem na szok (odporność nr. 4). MG ma prawo zastosować antyodporność równą szansie wyjścia krytycznego (patrz wyżej). Nieprzytomność po ogłuszeniu trwa 1k10 rund (premiowane).

Upadek z konia:

Podczas walki konnej lub pokonywania przeszkód jeździec może spaść z konia na ziemię. Upadek taki traktuje się jako upadek z 1 metra na twarde podłoże (bez względu jakie ono jest naprawdę). Standardowa szansa na zaistnienie krytycznego wynosi więc 6% (bazowa 2 +1 za wysokość, i całość x2 za twarde podłoże). Podczas upadku z konia w trakcie szarży lub galopu można mieć większe konsekwencje. Upadek taki traktuje się jako upadek z 2 metrów na twarde podłoże (bez względu jakie ono jest naprawdę). Dodatkowo podwojona zostaje szansa na krytyczny. Standardowa szansa na zaistnienie krytycznego wynosi więc 16% (bazowa 2 +2 za wysokość, i całość x 2 za twarde podłoże, x2 za szarżę). Uwaga: jeżeli podłoże jest kamieniste lub wyboiste MG ma prawo jeszcze raz podwoić wartość szansy na zaistnienie krytycznego.

Łapanie lecącego:

Często się zdarza, że asekurowuje się kogoś wspinającego się. Niekiedy można to robić jeśli śledzi się lot spadającej postaci, a więc jest się niezaskoczonym i przygotowanym do tego. Istnieją dwie możliwości wychwycenia istoty tuż przed jej upadkiem. Oto one.

1. Jeżeli minimum 4 osoby o SF po minimum 100 pkt. każdy uchwycą za mocny materiał to mogą stworzyć coś w rodzaju nosidła. Musi mieć ono minimum 2 na 2 metry inaczej bowiem mogą być problemy z uchwyceniem spadającego. Ofiara, która tam spadnie automatycznie nie doznaje uszkodzeń, o ile ich suma (domniemana) dziesięciokrotnie nie przekroczyła wytrzymałości materiału. Za dobry materiał do tego typu operacji zalicza się płótno żaglowe, namiotowe lub bardzo dobrej jakości koc (każde o wytrzymałości po około 50 pkt.).
2. Spadającego można łapać też próbując uchwycić go w rozpostarte w tym celu ręce. Asekurowujący musi wykonać udany % rzut na akt. ZR. zwiększoną uprzednio o 10–30 pkt., jeżeli przymierzał się do tego. Dzięki temu automatycznie. zmniejsza obrażenia od wstrząsu o tyle pkt., ile asekurowujący ma pkt. SF, oraz dodaje do tego 1k100 (z powodu skrócenia dystansu spadania). Spadająca ofiara automatycznie wymyka się z rąk i uderza w podłoże, jeżeli wyszło, że ma doznać jeszcze jakieś obrażenia. Dzięki asekuracji (bez względu na udany % rzut na ZR asekurowującego) po zetknięciu z ziemią doznaje ich tylko połowę. W wypadku tego typu asekuracji MG może założyć szansę np po 10 % na każdą rękę, że dozna ona trwałej kontuzji. Po asekuracji szansa na krytycznie niefortunne spadnięcie ofiary zredukowana jest dziesięciokrotnie.

Przykład do pkt. 2: Wojownik Irmir o SF 200 asekurowuje złodzieja Thena, który niefortunnie spada z wysokości 15 metrów. MG wpierw oblicza obrażenia, które złodziej dostałby bez asekuracji (1k100 za każde 2 metry lotu powyżej 2). Powiedzmy, że wypadła by średnia (6,5 x50), czyli 325. Założmy też że asekurowujący Irmir wykonał udanie % rzut na ZR. Oznacza to, że wpierw ilość obrażeń zmniejszamy o 200 (SF Irmira), po czym resztę dzielimy na dwa (zaokrąglając w górę). W tym wypadku złodziej wymknie się

śmierci doznając tylko 63 obrażenia. Przypominam, że w wypadku obrażeń od wstrząsu nie mamy możliwości odjęcia wyparowań zbroi lub skóry.

WSTAWANIE

Często zdarzają się sytuacje, gdy postać próbuje się podnieść. Są 3 główne czynniki, które modyfikują możliwości wstania. Jak one modyfikują opisane jest poniżej.

Ograniczenia ZR:

Postać nie posiadająca ograniczeń ZR jeśli nie jest atakowana, to automatycznie udaje jej się wstać. Zajmuje jej to 1 pełną rundę.

Jeżeli postać chce wstać szybciej to musi wykonać % rzut na ZR. Wynik rozpatruje się jak poniżej.

Postać posiadająca ograniczenia ZR musi wykonać przy wstawaniu % rzut na akt. ZR.

Wynik w granicach 1/10 ZR akt. informuje, że trwało ono 3 segmenty+1/każde ograniczenie ZR. Przykładowo u postaci w ciężkiej płytowej zbroi (ograniczenie ZR do 1/4) wstanie takie potrwa 7 segmentów (3+4).

Inny wynik pozytywny informuje, że wstanie z pozycji leżącej do pionowej zajmuje jej 1 pełną rundę.

Wynik nieudany ale mniejszy od 96 pkt oznacza że postać z jakiegoś powodu nie była w stanie się podnieść.

Rezultat 96–100 oznacza, że upadła ponownie, przy czym wynik 99–100 oznacza, że doznała k100 obrażeń, oraz przy tym był krytyczny obuchowy. Wyparowania rozpatrujemy zależnie od krytycznego.

Atakowanie w walce wręcz wstającego:

Bez względu na ograniczenia ZR postać zmuszona jest wykonać przy wstawaniu % rzut na akt. ZR. Wynik w granicach 1/10 ZR akt. informuje, że trwało ono 3 segmenty+1/każde ograniczenie ZR. Przykładowo u postaci w ciężkiej płytowej zbroi (ograniczenie ZR do 1/4) wstanie takie potrwa 7 segmentów (3+4). Inny wynik pozytywny informuje, że wstanie z pozycji leżącej do pionowej zajmuje jej 1 pełną rundę. Wynik nieudany ale mniejszy od 96 pkt oznacza że postać z jakiegoś powodu nie była w stanie się podnieść.

Rezultat 96–100 oznacza, że upadła ponownie, przy czym wynik 99–100 oznacza, że doznała k100 obrażeń, oraz przy tym był krytyczny obuchowy. Wyparowania rozpatrujemy zależnie od krytycznego.

Ułatwienia przy wstawaniu:

- Jeżeli postać może się czegoś przytrzymać jedną ręką (podciągnąć) to ma premię +30 pkt do akt. ZR.
- Jeżeli do pomagania inna osoba użyje swych rąk, to przy wstawaniu dwukrotnie wykonuje się % rzut na ZR akt. i wybiera się wynik korzystniejszy. W wypadku wyniku 99–100 obydwie postacie narażone są na krytyczny w siebie (mogą być różne). Za każdą osobę pomagającą wstać ma się ten samą premię (+30 do akt. ZR i +1 rzut na akt. ZR).
- W wypadku postać posiada przeszkolenie akrobatyczne, cyrkowe lub gladiatorskie to może wstawać poprzez akrobatyczny skok. Jest on też dozwolony w przypadku postaci dysponującymi dwukrotnie zdolnością unik (np. dwuprofesyjna postać wojownik–złodziej). Wstanie takie zajmuje 2 sg czasu, ale kosztuje też 5 pkt zmęczenia (Wytrzymałości na zmęczenie). Nie można korzystać z niego posiadając ograniczenia ZR większe niż 1/2.

Uwagi:

- Postać wstająca z lodu lub nadwyzczaj śliskiej powierzchni musi wykonać % rzut na akt. ZR. Jeżeli dodatkowo postać taka jest atakowana lub posiada ograniczenia ZR to wykonuje dwa % rzuty na ZR akt. i MG wybiera dla niej bardziej niekorzystny wynik.
- Postać wstająca z piasku lub z wody zmuszona jest wykonać % rzut na akt. ZR. Jeżeli dodatkowo postać taka jest atakowana lub posiada ograniczenia ZR to wykonuje dwa % rzuty na ZR akt. i MG wybiera dla niej bardziej niekorzystny wynik. W tym jednak wypadku wynik w granicach 96–100 nie powoduje obrażeń, zaś rezultat 99–100 nie decyduje o krytyku, a co najwyżej o zaproszeniu piaskiem oka lub napiciu się wody.
- Przy wstawaniu, ani do końca tej rundy nie można rzucać czarów, czy też wykonywać wymagające skupienia czynności

Atak na postać leżącą lub siedzącą

W momencie, gdy jedna z postaci leży lub siedzi, to uznaje się ją, że jej ZR aktualna równa jest 0. W wypadku niektórych zdolności np. zamaszyste cięcie ratuje % rzut w granicach 1–5 pkt. Postać leżąca lub siedząca na ziemi aby walczyć (lub aktywnie bronić się) musi podpierać się jedną ręką. Przykład: jeżeli rycerz z tarczą i mieczem upadł, to w następnej rundzie musi zadeklarować, czy walczy mieczem a podpiera się ręką z tarczą (nie wlicza się ona w tedy do obrony), czy też podpiera się ręką z mieczem, za to wykorzystując obronę tarczy (może też nią tarczownikować). Postać leżąca lub siedząca i walcząca bronią liczona jest, jakby miała trudne warunki Ograniczenie te jest anulowane, jeżeli dysponuje ona zdolnością *walka w trudnych warunkach* lub, gdy jest minimum *specjalistą* w broni, którą właśnie włada. Atak na postać siedzącą odbywa się analogicznie jak na postać leżącą, z tą jednak różnicą, że obrońca może korzystać zarówno z lewej, jak i z prawej ręki. Przejście z pozycji leżącej do siedzącej nie wymaga % rzutu na ZR, za to zajmuje około 3 segmentów.

Atak na postać unieruchomioną

W momencie, gdy chce się pozbawić życia postać unieruchomioną (związaną), kompletnie nieprzytomną lub śpiącą można zastosować specjalny atak zwany dalej jako *dobicie*. Aby go zastosować trzeba poświęcić bez rozpraszania uwagi minimum 5 rund na

odpowiednie ustawienie się, przycelowanie i zamach. W tym też czasie wybiera się rodzaj krytyka, jaki ma zamiar się zadać. Za każdy stopień dodatkowego przeszkolenia w broni (podwójnie biegły, specjalista, itd) postać o jedną rundę krócej się przymierza. Postacie z zawodem kata lub chirurga o 2 rundy dodatkowo też skracają namierzanie. Jeżeli powyższe skrócenia czasu przymierzania się do dobicia są równe lub większe od 5 rund, to przyjmuje się, że maksymalnie okres ten może być skrócony do czasu równego opóźnienia broni. Tak będzie np. w wypadku w wypadku np. mistrza kata. Dobicie można zastosować dopiero po okresie przymierzania się. Cios rozpatruje się normalnie jak do postaci nieporuszającej się (ZR równa 0). Jeżeli przeciwnik się nie poruszał w trakcie przymierzania, a przy okazji skutecznie się go trafiło dochodzi do automatycznego krytyka (wcześniej wybranego w okresie przymierzania) – zależnego od rodzaju broni. MG ma prawo uniemożliwić zadanie pewnych krytyków jak wzdłużne/poprzeczne cięcia w wypadku osób nie będących zarazem katami. Nie powinno się też pozwalać na stosowanie dobicia przy użyciu gołych rąk lub zwykłych narzędzi.

Uwaga: Dobicie nie mogą stosować niewidzialni (nie dotyczy to *Stalej niewidzialności* lub utrzymującego się nieprzerwanie *Pominięcia*). Próba przymierzenia się bronią do przeciwnika zdejmuje niewidzialność.

Spadnięcie z góry na ofiarę:

Postać niebojąca się narazić na obrażenia może próbować spaść na przeciwnika z wysokości. Warunkiem wykonania tego ataku jest to, że napastnik musi znajdować się wyżej od ofiary i nad nią. Spadnięcie takie należy zadeklarować MG (lub MG Mistrzowi Wiedzy) rundę wcześniej i w całej kolejnej rundzie nie można być zajęтым walką lub używaniem zdolności (w tym rzucaniem czarów).

W celu sprawdzenia, czy nacelowało się prawidłowo na ofiarę należy wykonać % rzut na ZR akt.:

- Nieudany rzut oznacza, że trafiło się obok ofiary. Należy wtedy wykonać kolejny % rzut – tym razem na połowę wartości akt. ZR, czy spadło się na nogi. Za każde 2 metry lotu powyżej 2 rzut ten zmniejszony jest o 10 pkt., a w wypadku nieudanego wyniku doznaje się 1k100 obrażeń od wstrząsu na każde 2 metry lotu powyżej 2. Patrz też *Upadki z wysokości*.
- Udany rzut % rzut na ZR podczas rozpoczęcia skoku oznacza, że spadło się na ofiarę całym ciałem. Nie spodziewająca się naskoku postać wykonuje w tym momencie % rzut na połowę SZ akt. Udany rzut oznacza, że ma ona prawo wykorzystać 1 segment czasu + 1 na każde 2 metry spadania napastnika. Czas ten można wykorzystać na zasłonięcie się tarczą (1 sg) wyciągnięcie broni lub/i nastawienie jej w kierunku spadającego. Jeżeli była to broń kłuta i zdążono zadać nią cios, to spadający automatycznie doznaje podwójne obrażenia. Zamiast do walki niezaskoczona ofiara naskoku może też wykorzystać go na przesunięcie się (2sg SZ akt./metr).

Osoba na którą spadł napastnik wykonuje % rzut na połowę wartości akt. ZR uprzednio zmodyfikowaną (na plus) przez obronę tarczy (ew. z tarczownikiem), jeżeli postać zasłoniła się nią, oraz obronę broni trzymanej w rękach. Dodatkowo siodło zwykle daje +10 pkt., zaś rycerskie +20. W wypadku jeźdźca specjalisty dodajemy też 10 pkt. Za każde przebyte 10 cm od rozpoczęcia naskoku przez przeciwnika dodaje się po 10 pkt. Udany % rzut na tak zmodyfikowaną ZR oznacza, że ofiara nie straciła równowagi i nie przewróciła się (czy spadła z konia). Napastnik, któremu się nie udało podciągnąć z sobą ofiary "uderza" o ziemię doznając 1k50 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry lotu powyżej 2 (dwukrotnie mniej niż standardowo). Efektem udanego spadnięcia na ofiarę, a więc gdy był ono celne i ofiara nie wykonała powyższego % rzutu na odpowiednio zmodyfikowaną akt. ZR (co zostało opisane powyżej) jest , to upada ona lub spada z konia (gdy ofiarą był jeździec), zaś napastnik znajduje się na niej. Jeżeli spadający zechciał by na koniec spadnięcia utrzymać się na nogach, to MG wymaga od niego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 10 pkt. na każde 2 metry lotu powyżej 2. Gdy mu on wyjdzie, to oznacza, że znajduje się na nogach. Pechowy rzut oznacza, że jednak leży na ofierze.

Zeskok na ofiarę z góry:

Istnienie możliwość skoczenia na kogoś pod sobą nogami do przodu. Skok taki jest analogiczny pod prawie każdym względem do Spadnięcia, jednak ze względu na mniejszą powierzchnię mniej celny. Aby atak taki był skuteczny (celny) należy wykonać udany % rzut na połowę wartości akt. ZR. Dodatkowo należy skakać z pozycji wyższej o minimum 1 metr od wzrostu ofiary. Plusem takiego skoku jest jednak to, że w momencie, gdy ofierze udało się uniknąć ataku, skaczący nie upada automatycznie, za to po udanym % rzucie na akt. ZR zmniejszoną o 10 pkt. na każde 2 metry lotu powyżej 2 metrów ma szansę znaleźć się na nogach. W wypadku nieudanego rzutu doznaje on normalne obrażenia (jak w wypadku upadku z wysokości).

Dla ułatwienia zrozumienia tego niech posłuży poniższy przykład:

Bandyci Edar i Erod zaczęli się na osobnych drzewach na nadjeżdżającego rycerza tan Kadmyka. Nieświadomy niczego jeździec za chwilę właściwie przejeżdża pod Edarem. Ten ostatni rundę wcześniej przygotowując się do zeskoku namierzał cel. Gdy był on już pod nim postanowił zeskoczyć (spaść). W tym momencie wymagany jest od Edara % rzut na akt. ZR. Przyjmijmy, że rzut ten przekroczył akt. ZR. Oznacza to, że Edar źle namierzył Kadmyka i spada obok niego. Teraz wymagany jest od Edara % rzut na połowę akt. ZR –10 pkt. za każde 2 metry spadania powyżej 2. W wypadku, gdy był on nieudany mamy do czynienia z doznaniem obrażeń jak przy standardowym upadku. Następnym napastnikiem jest Erod. Widząc niepowodzenie towarzysza postanawia on skoczyć na ofiarę nogami do przodu (jest to zeskok). Jest to trudniejsze od typowego spadnięcia, ale w wypadku złego namierzenia łatwiej spaść na nogi. Erod wykonuje zeskok (MG wymaga % rzutu na połowę ZR). Okazuje się, że tym razem on namierzył wystarczająco by trafić w Kadmyka. Kadmyk tym razem jednak okazał się mieć szczęście i jest niezaskoczony (przyjmijmy że udanie wykonał % rzut na połowę akt. SZ). Dało mu to wystarczającą ilość czasu by zasłonić się tarczą i rozpocząć tarczownikowanie (wystarczył 1 sg). W tym momencie osłabia to na tyle atak, że do swojej wartości połowy ZR akt. Kadmyk dodaje też aż 90 pkt (obrona tarczy rycerskiej wraz z tarczownikowaniem). W tym momencie okazuje się że na tyle osłabił siłę zeskoka, że utrzymał się na koniu. Trudno nie rzucić na sumę połowy akt. ZR zwiększonej o 90 pkt. za tarczownikowanie i 20 pkt. za rycerskie siodło (oczywiście wynik 96–100 był by pechowy lub nawet krytyczny). Spadający Erod w tym momencie musi wykonać % rzut na akt. ZR –10 pkt. za każde 2 metry spadania powyżej 2. W wypadku, gdy był on nieudany mamy do czynienia z doznaniem obrażeń jak przy standardowym upadku.

Naskok i obalenie:

Bez względu na posiadane zdolności każda inteligentna postać ma prawo rozpedzić się i skoczyć na wroga. Często jest to wykorzystywane do obalenia na ziemię ciężkozbrojnych pieszych rycerzy lub ...czarodziei. Procedura tego jest następująca.

1. Napastnik po linii prostej musi mieć wolną drogę do ofiary. Potrzebna ona jest do rozbiegu i naskoku. Zastawienie jej przez innych uniemożliwia naskok.
2. Do rozpedzenia się potrzeba odległości równej 1 metra na każde 10 kg własnej masy (40SF). Zbyt mała odległość powoduje odbicie się od ofiary, szczególnie gdy ona jest cięższa. W trakcie rozpedzania się i biegu postać w każdej rundzie odczuwa pkt. zmęczenia. Rozpedzenie się i dobiegnięcie do ofiary trwa około jednej pełnej rundy/ na każde ograniczenie SZ (postać bez ograniczeń traci na to 1 rundę). Naskok z obaleniem zajmuje już tylko pierwsze 3 segmenty następnej rundy.
3. Naskok jest automatycznie nieskuteczny w momencie, gdy ofiara opiera się o kogoś lub o coś przeciwną stroną, gdy napastnik zostanie trafiony, gdy ofiara zrobi odpowiedni unik lub stosuje tarczownika. Każda z tych metod w zasadzie niweluje tylko atak 1 przeciwnika i jest nieskuteczna, gdy w jednej rundzie naskok i obalenie wykonuje kilka osób..
 - Ofiara do oparcia, aby było ono skuteczne musi wybrać coś minimum tylko dwukrotnie lżejszego.
 - Postać trafiona z przodu w momencie wykonywania rozbiegu lub naskoku doznaje podwójne obrażenia, chyba, że MG ze względu na rodzaj broni zadecyduje inaczej. Patrz też *Utrzymanie na odległość*.
 - Istnieją 2 typy uników. Naturalny (jaki podświadomie wykonuje się np. w walce lub odchodząc od zamaszystego ataku) oraz specjalistyczny (wyuczona odpowiednia zdolność profesjonalna). Wykorzystując udanie naturalny unik (wymagany % rzut na ZR akt.) można uniknąć naskoku, ale tylko jednego wybranego napastnika na rundę. Zaletą tego uniku, jest to, że wykonuje się go nie absorbując uwagi na nim. Wykonując udanie unik wywodzący się z wyszkolonej profesji automatycznie neguje się wysiłki wszystkich naskoków w danej rundzie. Tak jak jest to opisane w tej zdolności nie można jednak nic więcej robić w tej rundzie.
 - Tarczownik jest skuteczny tylko na 1 napastnika i to nie atakującego z tyłu lub boku od broni.
4. Jeżeli ofiara nie uchroniła się od naskoku, to dochodzi do sytuacji, gdy napastnik wykonuje obalenie. Aby wcelować musi on wykonać udany % rzut na ZR akt. Bez względu na wynik obalenia musi on wykonać potem dodatkowy % rzut na połowę akt. ZR, czy utrzyma się na nogach.
5. Ofiara obalenia musi aby nie upaść wykonać udany % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/10 kg masy napastnika. Nieudany rzut oznacza przewrócenie się.
6. Używanie tej zdolności w walce jest niehonorowe i może być przyczyną obrazy lub/i gniewu rycerskiego.
Uwaga: Obalenie jako zdolność specjalna występuje też u niektórych zwierząt. Ponieważ jest to ich naturalna umiejętność rozpatrujemy ją analogicznie, ale z modyfikacjami opisanymi przy danym zwierzęciu.

Walka na statku:

W wypadku walki na jednostkach wodnych wszystko zależy o falowania wody i od posiadania (lub nie) zdolności *Walka w trudnych warunkach*. Przydatna też jest znajomość zawodów związanych z wodą. Oto 4 najczęstsze typy falowania:

1. **Falowanie bardzo małe lub żadne.** Spotyka się je na rzekach, jeziorach, w osłoniętych zatokach. Postać dysponująca zdolnością *Walka w trudnych warunkach*, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, flisak, rybak, pilot nie mają żadnych ograniczeń. Inne postacie tylko, gdy wykonują bardzo skomplikowane, wymagające pełnego skupienia czynności mogą mieć małe ograniczenia (np. -10 pkt.).
2. **Falowanie wyraźne, ale nie wywołujące przechyłów.** Spotyka się je podczas bardzo silnych wiatrów na rzekach, jeziorach i w osłoniętych zatokach. Ten typ falowania jest też standardowy dla mórz i oceanów. Postać dysponująca zdolnością *Walka w trudnych warunkach*, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, flisak, rybak, pilot nie mają żadnych ograniczeń. Inne postacie mają po -10 pkt. do wyjścia szansy każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia (np. -20 lub zmniejszyć szansę do połowy).
3. **Falowanie duże i wywołujące regularne przechyły.** W zasadzie spotyka się je tylko podczas wichur na dużych nieosłoniętych akwenach (morze, ocean). Ten typ falowania jest też standardowy dla mniejszych i średnich sztormów lub wichur. Postać dysponująca zdolnością *Walka w trudnych warunkach*, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, rybak (urodzony nad morzem) i pilot mają -10 pkt. do wyjścia szansy każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia (np. -20 lub zmniejszyć szansę do połowy). Inne postacie mają o połowę mniejszą szansę wyjścia każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia lub uniemożliwić ich wykonanie. W wypadku krytyków typu utrata równowagi może dojść do wypadnięcia za burtę.
4. **Falowanie ogromne i wywołujące drastyczne przechyły.** W zasadzie spotyka się je tylko podczas największych wichur na dużych nieosłoniętych akwenach (morze, ocean). Ten typ falowania jest też standardowy dla największych sztormów lub wichur. Postać dysponująca zdolnością *Walka w trudnych warunkach*, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, rybak (urodzony nad morzem) i pilot mają o połowę mniejszą szansę wyjścia każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia lub uniemożliwić ich wykonanie. W wypadku krytyków typu utrata równowagi może dojść do wypadnięcia za burtę. Inne postacie nie mogą wykonywać żadnej czynności poza przytrzymywaniem się czegoś. W wypadku puszczenia się w każdej rundzie zmuszone są do wykonania % rzutu na akt. ZR. Wynik w granicach 1/10 wartości aktualnej tego współczynnika pozwala im działać z ograniczeniami charakterystycznymi dla trudnych warunków. Wynik większy, ale pozytywny oznacza że udało im się utrzymać równowagę. Wynik niekorzystny, ale nie 99 lub 100 oznacza przewrócenie się i ewentualne potoczenie w kierunku przechyłu. Wynik 99 lub 100 oznacza, że ofiara wypadnie za burtę lub uderzy się o coś jeśli była w kajucie. Przy statkach posiadających specjalne zabezpieczenia MG może pozwolić na wykonanie jeszcze jednego % rzutu na ZR akt. przy czym, czy postać zostanie na pokładzie decyduje już tylko udany lub nieudany rzut. W wypadku uderzenia się o coś w kajucie MG może zadecydować o obrażeniach (np. 1k100 obuchowych), czy o ołguszeniu na 1k10 (premiowane) rund po nieudanym % rzucie na odporność nr. 4 szok).

Oddziaływania werbalne na przeciwnika

Nagły krzyk

W realnej walce może dojść do sytuacji, kiedy jedna z istot wyda nieoczekiwanie nagły wrzask lub ryk. Jest to atak psychologiczny. Ma on najczęściej na celu przerażenie lub chociażby wybić z rytmu przeciwnika. Wydanie w ten sposób dźwięku nie działa na martwiaki, oraz na istoty oddalone dalej niż 1 metr na każde 100 pkt. SF ryczącego (zaokrąglając w górę). Najczęściej więc zasięg wywarcia efektu przez wrzask wydany przez człowieka działa do 2 metrów. W wypadku ryku zwierzęcego zasięg taki najczęściej skutkuje na 3–5 metrów. Dźwięk ten nie skutkuje, jeżeli ktoś ma na głowie ciężki, wielki hełm lub nie słyszy, czy też ma zatkane uszy. Niekiedy MG może też zaznaczyć, że tego typu dźwięki nie będą działały na istoty przyzwyczajone do wielkiego huku (np. na kowali–specjalistów, górników–specjalistów). Atak poprzez wydanie dźwięku nie działa także, jeżeli w danej walce lub spotkaniu ktoś już wydał podobny dźwięk. W praktyce oznacza to, że w wypadku walki 2 grup skuteczny wrzask może wydać tylko po razie każda ze stron. Co innego oczywiście gdy przeciwnicy rozdzielą się i spotkają po jakimś czasie.

Jeżeli w danej walce przeciwnik (przeciwnicy) wrzeszczącego nie zetknęli się z tym, a słyszą przy tym jego wyrażnie (są blisko lub nie noszą czegoś zakrywającego uszy) to może on ich w pewnym sensie zaskoczyć. W tym celu każdy z nich wykonuje % rzut na naturalną SZ. Oto możliwe rezultaty:

- Wynik w granicach 1/10 tego współczynnika oznacza, że słuchający kompletnie nie zwrócił na to uwagi.
- Wynik pozytywny, ale większy zarazem od 1/10 SZ oznacza, że ofiara wzdygnęła się i lekko zmieszala. W praktyce oznacza to, że traci ona 1 segment czasu na dojdzie do siebie. Jeżeli była w trakcie zamachu przy wykonywaniu ciosu to traci możliwość jego dokończenia. Jeżeli zaskoczy to podczas rzucania czaru, to traktuje się go jako przerwany.
- Wynik nieudany, ale mniejszy od 96 pkt. (dla postaci z SZ większą od 100 pkt. w granicach 96–99) oznacza, że ofiara jest na tyle zdezorientowana, że traci możliwość zadawania ciosów lub rzucenia czaru do końca tej rundy. Wolno jej jednakże zastawiać się bronią i tarczą (w tym i używać tarczownika).
- Wynik w granicach 96–100 (a dla postaci z SZ ponad 100 pkt. równy 100) oznacza że jest kompletnie zaskoczona i może przestraszyć się tego. Do końca tej rundy nieruchomieje ona. Jej obrona liczy się wtedy tylko ze zbroi, przy czym ZR traktujemy jako 0 (przy niektórych ciosach ratuje rzut w granicach 1–5 pkt.). Do końca tej rundy nie może ona też wykonać jakiejkolwiek czynności. W wypadku, gdy wrzeszczący nastawa na życie, MG może wymagać od ofiary % rzutu na strach. Nieudany wynik oznacza ucieczkę. Strach ten można jednak odpierać z początkiem każdej kolejnej rundy.

PRZYKŁAD:

Żłódziej el Nuan zastąpił drogę bogatej mieszcze. Nagle wydaje ona potworny wrzask i zaczyna uciekać. Przykładowo okazuje się (po sprawdzeniu % rzutu na SZ), że el Nuan jest zaskoczony. Traci więc on możliwość czynienia czegokolwiek w tej rundzie. Ewentualną pogoń może on dopiero zacząć z początkiem następnej. Kolejny wrzask tej kobiety nie zadziała na niego, o ile nie straci on ją z oczu. Jeżeli ona gdzieś się ukryje i on spotka ją powiedzmy ponownie to dopiero wtedy wrzask ten może na niego z znowu zadziałać (lub nie).

Uwaga: MG gdy gracz zadeklaruje taki krzyk powinien w zasadzie wymóc od gracza jego zademonstrowanie. W wypadku graczy lub postaci flegmatycznych MG może powiedzieć, że efekt wrzasku był mało przekonujący.

Krzyk oddziały podczas dochodzenia do walki

W dawnych czasach strony zmierzające do starcia tuż przed dojdzie do walki głośno krzyczały. Jeżeli jakaś grupa robi tak i jest przy tym głośniejsza od przeciwnika, to w pierwszej rundzie walki MG może dać następujące premie (nawet wszystkie razem):

1. +10 do TR
2. +10 do odporności na strach
3. –10 do UM każdej ze stron (o ile nie jest martwiakiem)
4. –10 do CH przeciwnika (o ile nie jest martwiakiem)

Niektóre zdolności bojowe w rękach niewykwalfikowanych

Selektywny atak

Zdolność tą może wykonywać każdy z tym, że jeżeli nie był odpowiednio przeszkolony, to nie ma zmniejszających się ograniczeń przynależnych z POZ. są modyfikacje za sytuacje.

Namierzanie (czyli zdolność przycelowanie w rękach osób nie dysponujących tą zdolnością).

Koszt k5 rund + 1 rundy poświęconej na namierzanie przeciwnika MG może zezwolić na +1 pkt do TR na każdą rundę namierzania. Premia ta nie może być sumowana ze zwykłym przycelowaniem. Zdolność tą jak i samo przycelowanie można używać też w walce wręcz.

Używanie broni

Ze względu na używane bronie ORCHIE można uznać za świat średniowieczny, z wieloma elementami charakterystycznymi tylko dla niej (półtalerze, tarsary, szlapy). Świat ten cechuje całkowity brak wiedzy o materiałach wybuchowych (w tym i o prochu). Wprowadzanie takich elementów do gry jest całkowicie niedopuszczalne i niezgodne z zasadami systemu. Wyrobem broni (w cywilizowanych stronach Orchii) zajmuje się głównie arystokracja (najczęściej ta zubożała). Normalnie posiadana broń jest więc rzadka i bardzo droga. Dotyczy to szczególnie miejsc położonych z dala od większych szlaków handlowych.

Broń, a prawo

W imperium katanów i na podległych im ziemiach obowiązuje prawo ustanowione jeszcze przez samego Kartana. Jest ono spisane w jednej z najważniejszych ksiąg dla orków – w Kodeksie Katana. Duplikat tego tekstu wyryty został m.in. na murach Pałacu Katana w Ostrogarze. Oto wycinek tego tekstu odnoszący się do broni.

Ustęp 5 Kodeksu KATANA:

1. Broń może posiadać i używać każdy obywatel imperium Katana, który w zgodzie pozostaje z prawem panującym w jego obrębie. Za broń uważa się także magiczne różdżki, laski lub berła, oraz amulety o większej mocy. Za broń nie uważa się własnych części ciała (szponów) lub ochronnej odzieży (np. rękawic bojowych)
2. Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie broni przeznaczonej do walki na daleką odległość w obręb świątyń, większych karczm i do pałaców. Ustęp ten nie dotyczy broni używanej przez ochronę.
3. Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie jakiejkolwiek broni na oficjalne spotkania z członkami rad miejskich, rodziny Katana lub z osobistościami miejscowej władzy. Ustęp ten nie dotyczy broni osobistej członków kasty rycerskiej i elity władzy uznanej w danym regionie. Nie dotyczy to też ochrony osobistej wymienionych na początku.
4. Surowo karane (tzn. śmiercią) jest prowadzenie na większą skalę wyrób broni przez osoby najniższego stanu. Punkt ten zostaje zawieszony podczas obrony w trakcie obcej inwazji.
5. Oddzielne prawa ograniczające używanie broni mogą być wydawane tylko przez władcę danego regionu.

Rozszerzenie opisów parametrów charakteryzujących broń:

- dwuręczna (DW).
 - ✓ Dopuszczalne jest umieszczenie na lewym ramieniu puklerza lub w wypadku konnego małej pawęży jazdy. Obydwie te tarcze nie przeszkadzają w użyciu dwuręcznej broni, a można przy tym wykorzystywać ich obronę. W tym wypadku należy poinformować o tym MG, jako, że wymaga to odpowiedniego ustawienia się względem niebezpieczeństwa.
 - ✓ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń dwuręczną traktować jak półtoraręczną. W wypadku szkolenia na podwójnego specjalistę ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie półtoraręcznego oręża. Zasięg broni nie ulega zmianie.
- półtoraręczna (PT).
 - ✓ Dopuszczalne jest umieszczenie na lewym ramieniu puklerza lub w wypadku konnego małej pawęży jazdy (analogicznie jak w wypadku broni dwuręcznej).
 - ✓ W wypadku nabycia oburęczności w broni półtoraręcznej, podczas używania jej jedną ręką ilość ataków w niej przysługująca nadal liczona jest względem broni półtoraręcznej.
 - ✓ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń półtoraręczną traktować jak typową jednoręczną. W wypadku szkolenia na specjalistę ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie jednoręcznego oręża. Zasięg broni nie ulega zmianie.
- jednoręczna (J)
 - ✓ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń jednoręczną traktować jak jednoręczną lekką. W wypadku szkolenia na podwójnie biegłego ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie jednoręcznej lekkiej broni. Zasięg broni nie ulega zmianie.

Zasięg naturalnych broni

Za naturalną broń traktuje się wszelkiego rodzaju kończyny, pyski, ogony i skrzydła. W każdym z tych wypadków ostateczną klasyfikację zasięgu broni ustala MG. Aby jednak mu pomóc proponuję posługiwać się następującym przelicznikiem względem wielkości postaci, a jej zasięgiem.

kończyny lub skrzydła:

0,1 do 1,5 metra wzrostu lub długości: zasięg 0
od 1,5 do 3 metrów wzrostu lub długości: zasięg 1*
od 3 do 6 metrów wzrostu lub długości: zasięg 2*.
od 6 do 12 metrów wzrostu lub długości: zasięg 3*.

ogon lub pysk:

0,1 do 3 metrów wzrostu lub długości: zasięg 0
od 3 do 6 metrów wzrostu lub długości: zasięg 1*
od 6 do 12 metrów wzrostu lub długości: zasięg 2*.
od 12 do 24 metrów wzrostu lub długości: zasięg 3*.

* Istota nie wyszkolona w atakowaniu taką częścią ciała ma zasięg zmniejszony o jedną kategorię. W wypadku inteligentnych istot dotyczy to postaci nie mających wyrobionej odpowiedniej biegłości i minimum specjalizacji w niej (lub jej naturalnego odpowiednika). Minimalny zasięg nie może być mniejszy od kategorii 0.

Długość broni, a utrzymanie na odległość

Jednym z najważniejszych właściwości wielu broni jest możliwość **utrzymania przeciwnika na taką odległość** by nie mógł on własną bronią sięgnąć nas. W tym celu wykorzystuje się broń dłuższą. Zdolnością tą może posługiwać się każdy, i to bez względu na inteligencję, czy przeszkolenie wojskowe. Oto zasady użycia zdolności *utrzymanie na odległość*.

1. Obróńca musi posiadać broń o klasę dłuższą od oręża przeciwnika. Przykładowo bronią o zasięgu 3 można utrzymać na odległość przeciwnika dysponującego bronią o zasięgu 2, 1 lub 0, zaś bronią o zasięgu 1 można tylko powstrzymać przeciwnika tylko o zasięgu broni równej 0.
2. Do utrzymania na odległość może tylko służyć broń mogąca zadać obrażenia klute i to po zadeklarowaniu, że ten typ ciosu będzie zadawany. Wyjątkiem od tego jest stosowanie zdolności typu: *Młynek* lub *Strasliwe cięcie*. W wypadku zadeklarowania takiej zdolności utrzymanie na odległość można stosować bronią obuchową lub tnącą. MG może zezwolić do używania do utrzymania na odległość większości odmian lasek i pał, jeżeli mierzą w przeciwnika którymś z końców. Potwory do utrzymania na odległość mogą używać także większych ogonów lub skrzydeł. Za zgodą MG może do tego też służyć inna naturalna broń.
3. Główną zasadą utrzymania na odległość jest to, że przeciwnik powinien się przybliżać. Tylko w wypadku broni drzewcowych (włócznie, dzidy, piki, ewentualnie laski i pały) MG może zezwolić na używanie tej zdolności podczas stania w miejscu, podchodzenia lub podbiegania do ofiary.
4. Osoba spełniająca powyższe warunki w pierwszej rundzie walki automatycznie wygrywa inicjatywę względem swego pierwszego ataku. W tym wypadku atak traktuje się jakby był "przedrundowy", z tym, że oczywiście kosztem najbliższego ataku w tej rundzie.
5. Jeżeli przeciwnik został skutecznie trafiony (choć nie musiał zostać zraniony) to oznacza to, że nie może zbliżyć się do używającego na nim zdolności utrzymanie na odległość. Ofiara traci ataki przynależne w tej rundzie, ponieważ jego broń nie sięga przeciwnika. W wypadku gdy *utrzymanie na odległość* używa nacierający ofiara taka powinna się cofnąć. W wypadku nietrafienia patrz punkt 8.
6. Od powyższego punktu istnieje wyjątek. Po pierwsze jeżeli ofiara jest zbyt głupia, ogarnięta furią lub świadomie tego chce, to jeszcze w tej samej rundzie może dążyć do skrócenia dystansu. Oznacza to jednak że od ciosu, który miał na celu utrzymać na odległość dostanie ona atak z podwójną skutecznością. Bardzo często będą tak postępowały postacie gruboskórne lub o dużej żywotności (np. bawoły, niedźwiedzie, martwiaki, antary, smoki). W wypadku gdy *utrzymanie na odległość* używa biegnący, to ofiara zmuszona jest do cofnięcia się. Jeżeli tego nie wykona automatycznie otrzymuje podwójne obrażenia. Atak taki nazywany jest *pieszą szarżą*. Dotyczy to oczywiście tylko broni klutych. Dla przypomnienia informuję, że postać biegnąca ma o połowę mniejsze TR (a jeżeli MG tak uzna, to także i Obronę). Posiadanie zdolności walka w trudnych warunkach tylko o połowę zmniejsza wartość ograniczenia. Bardzo niebezpieczne jest podejście do postaci używającej do utrzymania na odległość broni tnącej lub obuchowej, a zarazem stosującej *młynek*, albo *strasliwe cięcie*. W obydwu tych wypadkach jeżeli cios trafił ofiarę, to otrzyma ona podwójne obrażenia, gdy nie wykona udanego % rzutu na aktualną ZR (zmodyfikowaną przez POZ zadającego cios). Udany rzut oznacza, że postać wywinęła się od zranienia. W wypadku zdolności *strasliwe cięcie* jest dodatkowy, analogiczny % rzut na ZR. Dopiero, gdy i ten nie uda się postać narażona jest na potrójną skuteczność (ale nie poczwórną, jakby wynikało z sumy). Aby skutecznie zastosować *młynek* do utrzymania na odległość należy już rundę przed podejściem przeciwnika zacząć używać tej zdolności.
7. Broń która wykonała atak z podwójną skutecznością (opisana w punkcie 6) może przy tym ulec zniszczeniu. MG wykonuje tuż po efekcie ataku % rzut na jej wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza że broń taka uległa złamaniu (najczęściej w połowie).
8. W wypadku, gdy mający utrzymać na odległość cios chybił ofiara może wykonać następny tego typu atak, o ile nim dysponuje i o ile zakończy ten cios przed wkroczeniem w zakres SZ ofiary. Atak ten można zacząć tuż po wykonaniu poprzedniego (odliczając odpowiednio opóźnienie). Można go wykonać tylko, jeżeli przeciwnik nie zdąży się przybliżyć skracając tym samym zasięg. Ofiara, która chce się przybliżyć musi stracić odpowiednią część aktualnej SZ (20 pkt/metr) by podejść bliżej. Jeżeli jeszcze została jej SZ na wykonanie ataków, to w tej rundzie może je wykonać. Postać która starała się utrzymać ją na odległość ma teraz do wyboru: szybko cofnąć się (wymagany rzut na ZR, czy nie potknie się) lub przystosować broń do walki na mniejszą odległość. To ostatnie stwierdzenie oznacza, że trzeba zmienić broń na taką, która ma mniejszy zasięg lub inaczej uchwycić już posiadaną, jeżeli umożliwia ona zarazem też walkę na tak skrócony dystans. Zmiana uchwytu broni kosztuje postać dodatkowo 1 segment opóźnienia.
PRZYKŁAD 1. do pkt.8: Postać władająca szpadą z SZ 90 chce nie dopuścić do siebie podchodzącej postaci ze sztyletem z SZ 65. W 90 i 80 momencie może wykonać ataki. Jeżeli obydwa nie trafiły przeciwnik może kosztem 20 pkt SZ przybliżyć się i w 35, 25 oraz w 15 momencie zadać ciosy. W następnej rundzie postać trzymająca szpadę nie jest w stanie jej użyć. Powinna wtedy (mogła to zrobić jeszcze w poprzedniej rundzie) cofnąć się lub także wyciągnąć broń o zasięgu 0.
9. Oplącalna jest próba utrzymania na odległość naraz kilkoma postaciami o tym samym zasięgu broni. Jedno skuteczne powstrzymanie któregoś z nich może nie dopuścić napastnika także i do współtowarzyszy. Tak w walce postępują kilku rzędowe często oddziały pikinierów lub włóczników (patrz też pkt.10).
10. Postaci o małym zasięgu broni nie opłaca się przybliżać do napastnika mającego broń o kilku większych zasięgach. Oznacza to, że używający utrzymania na odległość może wraz z przybliżaniem się napastnika zmieniać zasięg broni. Ilość możliwości utrzymania na odległość jest tu ewidentnie determinowana przez od liczby ataków broniącego się i SZ podchodzącego (napastnik może np. zdążyć podejść nim postać będzie mogła wykonać kolejny atak).

Walka postaci z brońmi o różnych zasięgach

Bardzo często się zdarza, że dochodzi do walki postaci o różnych zasięgach broni. Jeżeli różnica w długości broni różni się tylko o jedną klasę patrz pkt. 1, gdy o więcej patrz pkt 6.

1. Przykładem walki między postaciami o różnicy w długości broni tylko o jedną klasę może być walka pomiędzy osobą ze szpadą (klasa długości 1), a osobą ze sztyletem (klasa długości 0). Gdy nie doszło do skutecznego utrzymania na odległość mogą w tym wypadku zajść dwie możliwości. Pierwsza z nich jest opisana w pkt. 2, następna w 3, 4 i 5.

- Po pierwsze osoby mogą chcieć kontynuować walkę dopasowując swój zasięg broni do zasięgu broni przeciwnika. Ponieważ obydwaj tak robią, to walka pomiędzy nimi odbywa się na granicach zasięgu ich broni (dla szpady jest to minimalna granica zasięgu, zaś dla sztyletu maksymalna). Aby nie utrudniać gry przyjmuje się, że automatycznie walczą tak postacie nad wyraz głupie (INT mniejsza od 50 pkt.), oraz te, które nie zadeklarują zwiększenia lub zmniejszenia dystansu. Obydwie postacie mają przy tym liczoną obronę z broni.
- Może zdarzyć się, że któraś z postaci zechce zmusić przeciwnika do przyjęcia walki na niekorzystnym dystansie. W zależności od tego czy chce się odsunąć od przeciwnika (bo mamy broń dłuższą) lub podsunąć (bo mamy broń krótszą) stosuje się tzw *odejście* (patrz pkt. 4) lub *podejście* (patrz pkt. 5).
- Odejście* może wykonać każdy, ale najbardziej sensowne jest gdy czyni to postać posiadająca broń dłuższą. Przy okazji oznacza to nagłe zwiększenie dystansu pomiędzy walczącymi. Aby to zrobić należy najlepiej nieodwracając się szybko cofnąć się. Na ruch ten można wykorzystać nieużyty na ataki SZ aktualną (20 pkt./metr). W każdej rundzie chodzenia tyłem należy jednak wykonać % rzut na aktualną ZR. Nieudany rzut oznacza potknięcie się i upadek. W trakcie odejścia tyłem (a więc twarzą do napastnika) można się normalnie bronić (ale tylko). Jeżeli postać odwróci się tyłem do przeciwnika by wykonać odejście to na obronę jej składa się tylko obrona zbroi zmniejszona o 30 pkt., jako że dla przeciwnika jej SZ i ZR równa jest 0 (w wypadku niektórych zdolności ratuje % rzut w granicach 1–5 pkt.). Podczas takiego odejścia nie można jednak potknąć się. Przeciwnik z krótszą bronią w czasie odchodzenia postaci ma prawo kontynuować ataki i podchodzić bliżej. Dopiero gdy z początkiem nowej rundy okaże się, że jego broń jest za krótka nie ma prawa on zaatakować. Aby walczyć dalej powinien w tym wypadku zbliżyć się do napastnika, co jednak kosztuje go utratę SZ na przejście lub/i narażenie się na utrzymanie na odległość. Odejście od przeciwnika najlepiej stosować, gdy ktoś na minimum 1 pełną rundę przejmie walkę z wrogiem lub, gdy przeciwnik nie jest na tyle szybki, by podchodząc uniemożliwiał skracanie dystansu.
- Sposobem zmuszenia przeciwnika do walki na krótki dystans jest tzw *podejście*. Najefektowniejsze jest by wykonywała tą czynność postać posiadająca broń krótszą od broni przeciwnika lub próbująca utrudnić walkę osobie nie posiadającej zdolności walka w tłoku. Wykorzystując nieużyty na ataki SZ aktualną (20 pkt./metr) można próbować skrócić dystans. Pod pewnym sensem jest to jednak czynność nie zawsze skuteczna (przeciwnik może wykorzystując swą nieużyty SZ aktualną w tej rundzie cofać się) i niekiedy dość niebezpieczna. To ostatnie oznacza bowiem, że przeciwnik który wykona udany % rzut na SZ aktualną może zastosować *utrzymanie na odległość* (bronią kłutą), albo na *odepchnięcie* (tarczą, wolną ręką, bronią obuchową lub za zgodą MG tnącą). W wypadku odepchnięcia przeciwnik o SF mniejszej zostaje wypchnięty na dystans 1 i musi wykonać udany % rzut na aktualną ZR, czy nie przewróci się. Przeciwnik o większej SF od odpychającego utrzymuje dystans, ale musi wykonać % rzut na ZR aktualną, czy nie straci równowagi i nie przewróci się. Odepchnięcie jest nieskuteczne, gdy masa w kg odepchniętej postaci jest większa od podwojonej wartości SF (liczonej w pkt.) odpychającego. Przykład: osoba o SF 160 może odepchnąć postać o masie do 320 kg. W wypadku użycia *podejścia* do przeciwnika, który zastosował utrzymanie na odległość naraża się automatycznie na podwójną skuteczność ciosu, jeżeli on trafił. *Podejście* jest więc najbardziej skuteczne jedynie z zaskoczenia lub gdy przeciwnik ubrany jest w ciężką zbroję. Walka w zasięgu 0 jest efektywna, gdy przeciwnik nie dysponuje odpowiednio długą bronią lub gdy nie posiada zdolności walka w tłoku. W pierwszym wypadku nie może atakować bronią nie dysponującą zasięgiem 0, w drugim zaś ma o połowę mniejsze TR i UM (a za zgodą MG także i Obronę).
- W walce postaci brońmi o zasięgach różniących się minimum o 2 klasy (np. 0 i 2, 2 i 4) wszystko zależy od odległości pomiędzy walczącymi. Z reguły jedna ze stron nie będzie mogła atakować. W walce takiej osoba z krótszą bronią jeżeli jest zbyt daleko od przeciwnika może rzucić w niego nią. Analogicznie też można stosować *podejście* lub *odejście*, aczkolwiek MG ma tu ostatnie zdanie (szczególnie, że nie zawsze będzie można zastosować *odepchnięcia*).

TABELA CHARAKTERYSTYK BRONI

BICZE

Cechy ogólne: Obrona z tarczy przed uderzeniem bicia jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/10 TR pozwala obwijać koniec wokół czegoś, co pozwala wytrącić broń, podciąć (wymagany % – owy rzut na akt. ZR ofiary), podać mały przedmiot itp.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan), a nr. 2 także przez Mag i Czarny Rycerz

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 29%), 2(30 – 100%)

1. Bicz typowy długi

(PT; 2, 3, 4; 1 tydz.); cena 3; waga 5; min.SFu. 60; opóź. 6;

Skut. Bliska tn. 30, ew sp.; wsp. uszk. x0,5; wytr. 3; Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

2. Bat typowy – Bicz średni typowy

(J; 1, 2; 1 dzień); cena 1; waga 2; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 20, ew. sp.; wsp. uszk. x0,5; wytr. 1;

Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

CEPY

Cechy ogólne:

Zasłaniający się tarczą przed uderzeniem cepa ma obronę z niej o połowę mniejszą.

Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Rycerz, Złodziej, (Kapłan).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 8%), 2(9 – 20%), 3(21 – 30%), 4(31 – 40%), 5(41 – 50%), 6(51 – 80%), 7(81 – 100%)

- Cep ciężki metalowy – Długa** – średnicy 6 cm twarda pała, z metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem kolczastego metalu. Długość głównego kija około 1,6 metra. Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(DW; p I.; 1, 2; 1 mies.); (cena 5); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; wsp. uszk. x2; wytr. 75;

Obrona broni – 18; Atak/r. 1

- Cep ciężki drewniany – Długa** średnicy 6 cm twarda pała, z metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem drewna. Często jest on okuty metalem i kolczasty. Długość głównego kija około 1,6 metra.

- Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (DW; p I.; 1, 2; 1 mies.); cena 2; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x1; wytr. 45; Obrona broni – 20; Atak/r. 1
3. **Cep typowy bojowy** – Dość długa, średnicy 5 cm twarda pała, z metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem drewna. Często jest on okuty metalem i kolczasty. Długość głównego kija około 1,4 metra. Używający powinien mieć minimum 100 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (PT; 1, 2; 1 mies.); cena 3; waga 25; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 110; wsp. uszk. x1; wytr. 38; Obrona broni – 18; Atak/r. 2
 4. **Cep krótki – Krótkie** – średnicy 4 cm twarde pały. Połączone są one ze sobą metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Długość całkowita około 1 metra. Bez ograniczeń wzrostowych. (J; 0; 1 mies.); (cena 2); waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 70; wsp. uszk. x1; wytr. 27; Obrona broni – 17; Atak/r. 3
 - a. **Cep krótki okuty** – Okucie metalem zwiększa o 1sg opóźnienie, dziesięciokrotnie cenę, o jeden zmniejsza ilość ataków i o 20 pkt podnosi naturalne obrażenia.
 - b. **Cep krótki** – potrójnie łączony – Identyczny jak cep krótki, ale z dodatkowym segmentem drewnianym. Powoduje to zwiększenie o 2sg opóźnienia oraz dwukrotnie cenę. Naturalna jego obrona równa jest 30pkt.
 5. **Arcykorbacz – Korbacz ciężki** – Długa, średnicy 6 cm twarda pała, z metalowym łańcuchem. Ten ostatni uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 18cm. Długość głównego kija około 1,4 metra. Używający powinien mieć minimum 100 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (DW; p I., 1; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 180; wsp. uszk. x2; wytr. 120; Obrona broni – 17; Atak/r. 1;
 6. **Gwiazda zaranna – Morning Star – Korbacz typowy** – Dość długa, średnicy 5 cm twarda pała, z metalowym łańcuchem. Ten ostatni uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 12cm. Długość głównego kija około 80 cm. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (J; 1; 2 tyg.); cena 2; waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 120; wsp. uszk. x1; wytr. 27; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
 7. **Korbacz potrójnie łączony – Korbacz trzykulkowy** – Średniej długości, średnicy 5 cm twarda pała, z trzema metalowymi łańcuchami. Każdy z nich uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 9cm. Długość głównego kija około 65 cm. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (J; 1; 1 mies.); (cena 8); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x3; wytr. 27; Obrona broni – 17; Atak/r. 1

DZIDA

Cechy ogólne:

- * *Walcząc dzidą jak bronią dwuręczną (a więc trzyma się ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę.*
 - * *W wypadku skutecznego trafienia w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję MG powinien sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość) czy drzewce nie ulegnie złamaniu.*
 - * Kosztem 5 sztuk złota i osłabienia TR o 30 pkt można wykonać dzidę o wtórnym ostrzu. Patrz też **broń wtórna**.
- Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan).

1. **Dzida typowa** – Dość długie drewniane drzewce, zakończone grotem. Jej rozmiar wacha się w granicach 1,5 metra. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytr. 10; Obrona broni – 21; Atak/r. 2;

GLĄZY I KAMIENIE

Cechy ogólne:

1. **Głaz duży** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,6 metra. Narodowa broń cyklopów.
 - a. *Spadający głaz oddziałuje na pole o powierzchni 2 na 2 metry (pole).* Potrafi więc naraz ranić zarówno jeźdźca jak i wierzchowca. (DW; p I.; 1; mi.; –); cena 0; waga 800; min.SFu. 1000; opóź. 15; Skut. Bliska ob. 600; Skut. Daleka 500; wsp. uszk. x3; wytr. 1600; Ob. b. – 13; 1At/2r.; trafienie działa obszarowo na całe pole, a więc ew. i na konia;
2. **Głaz typowy** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,4 metra. Narodowa broń gigantów.
 - a. *Spadający głaz oddziałuje na pole o powierzchni 1 metra kwadratowego.* Potrafi więc naraz ranić zarówno jeźdźca jak i wierzchowca. (DW; p I.; 0; mi.; –); cena 0; waga 320; min.SFu. 400; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 400; Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytr. 640; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; trafienie działa obszarowo na metr kwadratowy, a więc ew. i na konia
3. **Głaz mały–kamień wielki** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,3 metra. Narodowa broń olbrzymów. (DW; 0; mi.; –); cena 0; waga 240; min.SFu. 300; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x2; wytr. 320; Obrona broni – 6; Atak/r. 1
4. **Duży kamień** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,2 metra. Narodowa broń półolbrzymów. (PT; 0; mi.; –); cena 0; waga 100; min.SFu. 120; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytr. 200; Obrona broni – 3; Atak/r. 1
5. **Mały kamień** – fragment skały lub muru o przekroju około 10cm. Narodowa broń hobbitów. (JL; 0; mi.; –); cena 0; waga 1; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska ob. 40; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytr. 2; Obrona broni 0; Atak/r. 4

GWIAZDKA

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan), Mag

1. **Gwiazdka płaska** – Płaski, fragment metalu przypominający kilkuramienną gwiazdkę.

(JL; 0; mi.; 2 tyg.); (cena 1); waga 0,5; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 5; Obrona broni – 1; Atak/r. 4;

HALABARDY

Cechy ogólne:

- * *Umożliwia korzystanie ze zdolności zdjęcie jeźdźca.* Postacie z tą zdolnością nie tracą dodatkowego ataku na jej użycie.
- * *Odpowiednio nastawiona uniemożliwia dopuszczenie przeciwnika do siebie.* Patrz też **utrzymanie na odległość**.
- * *Odmiany o zredukowanym ostrzu tnącym (z reguły o połowę) umożliwiają nastawienie do antyszarży.* Patrz też **antyszarża**.

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 130 cm

Używanie możliwe przez: Wojownik i Gwardzista

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 20%), 2(21 – 75%), 3(76 – 10%)

1. **Halabarda ciężka szeroka** – Długie, średnicy 6 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze przypominające ciężki tasak lub topór. U góry przechodzi ono w spłaszczony grot analogiczne jak u piki. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 1,9 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(DW; p I.; 1, 2; 2 mies.); (cena 9); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 130, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytr. 55; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
2. **Halabarda typowa** – Długie, średnicy 5 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze analogiczne jak u siekiery. Koniec drzewca zakończony jest ostrym długim grotem. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 2,2 metra. Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(PT; p I.; 1, 2; 1,5 mies.); (cena 7); waga 30; min.SFu. 60; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 140; wsp. uszk. x2; wytr. 33; Obrona broni – 27; Atak/r. 1;
3. **Halabarda krótka** – Stosunkowo krótkie, średnicy 5 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze przypominające tasak lub topór. U góry przechodzi ono w spłaszczony grot analogiczne jak u piki. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 1,2 metra. Używający powinien mieć minimum 80 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(PT; 1; 1,5 mies.); (cena 6); waga 24; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 32; Obrona broni – 16; Atak/r. 1

HARPUNY

Cechy ogólne:

- * *Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna.* Patrz **broń wtórna**.
- * Istnieje możliwość umocowania na końcu linki. O 50 pkt zmniejsza to TR.
- * Wersje rybackie są dwukrotnie tańsze, ale o 20 pkt. automatycznie zmniejszają TR.

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownik, (Kapłan).

Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 32%), 2(33 – 100%)

1. **Harpun ciężki** – Dość długie, średnicy 7 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się ciężki gruby grot z wielkim zadziorem. Pod względem konstrukcji jest to broń automatycznie wtórna. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,7 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x2; wytr. 44; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
2. **Harpun typowy** – Dość długie, średnicy 6 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się ciężki gruby grot z wielkim zadziorem. Pod względem konstrukcji jest to broń automatycznie wtórna. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,2 metra. Używający powinien mieć minimum 80 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(PT; 1; mi.; 3 tyg.); (cena 8); waga 28; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x2; wytr. 31; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;

KOPIE

Cechy ogólne:

- * *Wykorzystana w trakcie szarży automatycznie podwaja siłę ataku.* Patrz też **szarża i technika walki kopią**.
- * *Koszt 20 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym zadziorem.* W praktyce oznacza to działanie jako broń wtórna, ale i o 30 pkt obniżenie TR. Patrz **bronie wtórne**.
- * *Koszt 30 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym wsuwany zadziorem.* W praktyce oznacza to działanie jako broń odpryskowa, ale i o 20 pkt obniża TR. Patrz **bronie odpryskowe**.
- * *Skuteczny najazd lub dźgnięcie kopią traktuje się jako utrzymanie na odległość.* Patrz też **utrzymanie na odległość**

Technika walki kopią:

Kopią nie można walczyć gdy wierzchołek nie porusza się do przodu. Nie można nią atakować postaci nie znajdujących się z przodu lub postaci znajdujących się zbyt blisko. Istnieją dwie metody atakowania tą bronią. Najskuteczniejsza z nich polega na wykorzystaniu jej podczas szarży. Podczas jej przeprowadzania kopia powinna być ustawiona poziomo i silnie trzymana w rękę. W wypadku rozproszenia uwagi szarżującego niemożliwe jest ustawienie tej broni do zadania ciosu. Po udanym trafieniu z szarży należy sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość), czy drzewce kopi nie uległo złamaniu (tzw "strzaskaniu"). W wypadku skutecznego trafienia kopią podczas szarży ofiara powinna wykonać % rzut na ZR (lub zdolności jeździeckie), czy nie zostanie przewrócona (lub wysadzona z siodła). Postać która jest mijana przez szarżującego (a więc np. ofiara która przetrwała atak) może wykonać tylko 1 z przysługujących jej w tej rundzie ataków. Najczęściej spotykaną metodą walki kopią to najazd. Atak z najazdu polega na udanym trafieniu, a zarazem na lekkim uniesieniu przodu tej broni. Sprężystość drzewca przy tak powstałym łuku i siła przybliżająca jeźdźcę do ofiary powoduje, że ostrze kopi penetruje ciało z dużą większą siłą niż w wypadku dźgnięcia. Osoby wykorzystujące kopię do dźgania lub atakujące nią pieszo mają o połowę mniejszą raniącą skuteczność każdego ataku. Postacie walczące kopią z rydwaną mają o połowę mniejszą szansę trafienia nią. W wypadku posługiwania się kopią przez pieszych pod względem szansy trafienia traktujemy tą broń jak ciężkie piki. Trafienie w takim wypadku jest jednak zmniejszone o połowę.

Szansa wylosowania w skarbce: 1(1–55%), 2(56–100%)

1. Kopia ciężka (metalowana) – Bardzo długie, średnicy około 8 cm drzewce. Uwieńczone jest ono grubym metalowym ostrzem. Tylńa część silnie pogrubiona, przedzielona specjalną osłoną i uchwytem na rękę. W niektórych miejscach całość wzmacniana lekkimi metalowymi okuciami. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 4,5 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (J; Ko.; 2, 3; 1 mies.); (cena 10); waga 50; min.SFu. 90; opóz. 5; Skut. Bliska kl. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 55; Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Kopia typowa (drewniana) – Bardzo długie, średnicy około 8 cm drzewce. Uwieńczone jest ono grubym ostrzem. Niekiedy jest ono lekko wzmacniane metalem. Tylńa część kopi jest silnie pogrubiona, przedzielona specjalną osłoną i uchwytem na rękę. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 4,2 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (J; Ko.; 2, 3; 2 tyg.); (cena 8; waga 30; min.SFu. 60; opóz. 5; Skut. Bliska kl. 140; wsp. uszk. x2; wytr. 33; Obrona broni 0; Atak/r. 1;

LANCE

Cechy ogólne: szar., wtór.

- Wykorzystana w trakcie szarży automatycznie podwaja siłę ataku. Patrz też **szarża i technika walki lancą**.
- Kosztem 20 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym zadziorem. W praktyce oznacza to działanie jako broń wtórna, ale i o 30 pkt obniżenie TR. Patrz **bronie wtórne**.
- Skuteczny najazd lub dźgnięcie lancą traktuje się jako utrzymanie na odległość. Patrz też **utrzymanie na odległość**.
- W wypadku skutecznego trafienia w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję MG powinien sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość) czy drzewce nie ulegnie złamaniu.
- Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.

Szansa wylosowania w skarbce: 1(1–33%), 2(34–65%), 3(66–100%)

Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Rycerz, (Kapłan).

Szansa wylosowania w skarbce: 1(1 – 33%), 2(34 – 65%), 3(66 – 100%)

Technika walki lancą

Lancą można walczyć podczas ruchu i nieporuszania się wierzchowca. Nie można nią atakować postaci nie znajdujących się z przodu lub postaci znajdujących się zbyt blisko. Istnieją trzy metody atakowania tą bronią. Najskuteczniejsza z nich polega na wykorzystaniu jej podczas szarży. Podczas jej przeprowadzania lanca powinna być ustawiona poziomo i silnie trzymana w rękę. W wypadku rozproszenia uwagi szarżującego niemożliwe jest ustawienie tej broni do zadania ciosu. Po udanym trafieniu z szarży należy sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość), czy drzewce lancy nie uległo złamaniu. W wypadku skutecznego trafienia lancą podczas szarży ofiara powinna wykonać % rzut na ZR (lub zdolności jeździeckie), czy nie zostanie przewrócona (lub wysadzona z siodła). Postać która jest mijana przez szarżującego (a więc np. ofiara która przetrwała atak) może wykonać tylko 1 z przysługujących jej w tej rundzie ataków. Najczęściej spotykanymi metodami walki lancą to najazd lub dźgnięcie. Atak z najazdu polega na udanym trafieniu, a zarazem na lekkim uniesieniu przodu tej broni. Sprężystość drzewca przy tak powstałym łuku i siła przybliżająca jeźdźcę do ofiary powoduje, że ostrze penetruje ciało z dużą siłą. Postać z dużą siłą jest w stanie równie silnie dźgać lancą. Zadane obrażenia w wypadku obydwu tych metod są identyczne. Osoby atakujące pieszo przy pomocy lancy ciężkiej lub typowej mają o połowę mniejsze TR.

1. Lanca ciężka – Bardzo długie, średnicy około 6 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylńa część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 3,5 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (J; Ko.; 2, 3; 2 tyg.); (cena 5); waga 18; min.SFu. 30; opóz. 4; Skut. Bliska kl. 130; wsp. uszk. x1; wytr. 16; Obrona broni – 6; Atak/r. 1;
2. Lanca typowa – Długie, średnicy około 5 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylńa część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 2,6 metra. Używający powinien mieć minimum

150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(J; 1, 2; 1 tydz.); cena 3; waga 10; min.SFu. 20; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 110; wsp. uszk. x1; wytr. 9;

Obrona broni – 12; Atak/r. 1;

3. Lanca krótka – Średnie, średnicy około 4 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylńa część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,8 metra. Używający powinien mieć minimum 80cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(J; 1; mi.; 1 tydz.); cena 1; waga 2; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x1; wytr. 3;

Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

KOSA

Cechy ogólne:

Do używania kosa postać musi mieć około 140 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, Kupiec, (Kapłan).

1. Kosa bojowa typowa – Dość długie drzewce, zakończone typowym dla kos ostrzem. W odróżnieniu od kosi rolniczej ostrze jest postawione na sztorc (pionowo). Długość głównego kija (z ostrzem) około 2,3 metra. Używający powinien mieć minimum 140cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(DW; p I.; 1, 2; 2 tyg.); cena 4; waga 14; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 90, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytr. 15;

Obrona broni – 26; Atak/r. 1;

KUSZE CIĘŻKIE

Cechy ogólne:

- * Ze względu na łatwość namierzania celu i prędkość lotu pocisku strzelający ma +10 do TR.
- * Za podwójną cenę można nabyć kusze ze specjalnym mechanizmem naciągu cięciwy. Umożliwia on dodawanie do zadanych przez belt obrażeń premii wynikającej z SF tego, kto napiął kuszę. W momencie zakupu tej broni naciągana ona jest specjalnie dla tego, kto ją będzie używał. Kosztem około k100 minut zbrojmistrz lub kusznik mistrz może zmienić naciąg na potrzebę SF innej osoby. Osoba o mniejszej sile nie jest w stanie napiąć takiej kuszy. Osoba o większej SF od ustawionej na kuszy jeżeli nie zadeklaruje powolnego i ostrożnego naciągania automatycznie zrywa cięciwę lub uszkadza mechanizm naciągu. Istoty o INT mniejszej od 60 pkt bez specjalnego przeszkolenia nie są w stanie pojąć zasad działania mechanizmu naciągu.
- * Jeżeli kusza została przed walką naciągnięta, to umożliwia namierzenie i oddanie strzału na początku rundy (z opóźnieniem równym 1 sg). Traktowane jest to jako dodatkowy atak. Po ponownym napięciu kuszy można ponownie strzelić.
- * Napiętej kuszy nie można nosić łącznie dłużej niż godzinę dziennie. Niedopełnienie tego warunku powoduje uszkodzenie cięciwy. Bez wymienienia cięciwy broń taką traktuje się jakby miała o połowę mniejsze TR, Skuteczność i zasięg.
- * Uszkodzenia kuszy to w 90% zerwanie cięciwy. Kosztem około k100 minut zbrojmistrz lub kusznik mistrz może zmienić cięciwę.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 40%), 2(41 – 100%) Uwagi: wtór.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).

1. Kusza wałowa

(DW; p I.; st.; 5 mies.); (cena 150); waga 150; łączna SF u. min. 300 (ew 3 osoby obsługi); opóź. 20 (ew. 1);

Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytr. 75; Obrona broni 0; 1 At/3r.

2. Kusza ciężka

(DW; st.; 4 mies.); (cena 40); waga 40; min.SFu. 80; opóź. 12 (ew. 1); Skut. Daleka 180; wsp. uszk. x1; wytr. 20; Obrona broni

0; 1 At/2r.

ODMIANY KUSZ

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jedną z nich (w 1 egzemplarzu) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może ją otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt kuszy. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get-warr-garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) egzemplarzy pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 50% podzielone na liczbę, która mnoży koszt broni.

- **świetnie wyważona:** +20 do TR (zamiast +10); Kusze takie robione są w cywilizowanych państwach Archipelagu Zachodniego. [koszt x2]
- tzw "**kusze starego królestwa**": +2 sg opóźnienia, +30 obrażeń do naturalnej skuteczności (przy 100% biegłości); Kunszt wytwarzania tych kusz utrzymany został przez reptillionów w Archagaście i w obrębie Starego Królestwa na Archipelagu Pajęczym [koszt x10]
- kusze "**roboty krasnoludzkiej**": umożliwiają bezterminowe trzymanie ich napiętymi. Sekret ich wytwarzania (a szczególnie specjalnie plecionych cięciw) należy do rasy białych krasnoludów z Archipelagów Północnych (Pn, Pn-Zach, Pn-Wsch). Koszt x2.

ODMIANY BELTÓW

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Początkowo jeden pełny mieszek (20 sztuk) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może je otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt beltów. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get-warr-garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) pełnych mieszków pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 80% podzielone na liczbę, która mnoży koszt beltu. Wszelkie podane niżej rodzaje beltów mogą zakupić w swych siedzibach członkowie gildii złodziejskiej, zabójców i kupieckiej. Maksymalnie jednak raz na miesiąc mogą

zakupić tylko 1 wybrany mieszek bełtów i tylko za podwójną cenę.

- **ciężkie:** –10 do TR. +10 do obrażeń. O połowę zmniejsza zasięg strzału. Wytrzymałość x5. Bardzo "honorowy" ze względu na łatwość wyjęcia z rany.
- **wtórne typowe:** –20 do TR. Posiadają wielkie zadziory. W momencie wyjmowania z ciała zadają połowę obrażeń, które poprzednio zraniły. Na przykład: postać, która po odjęciu wyparowań otrzymała 60 obrażeń podczas wyjmowania bełtu otrzymuje dodatkowo 30. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **odpryskowe typowe:** –30 do TR. W momencie wyjmowania z ciała odłania się kawałek grotu. W każdej rundzie, w której ofiara jest w ruchu zadaje on 1 obrażenie dodatkowo (w wypadku biegu lub sprintu odpowiednio 5 i 10). Ze względu na swe działanie nie są używane przeciwko żywym istotom przez postacie z dobrym charakterem. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 20 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **o srebrnych grotach:** zmniejszają TR o 30 pkt. Potrafią zadawać obrażenia martwiakom mogącym być zranionym przez srebro. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x20.
- **świetnie wyważony:** +10 do TR. Możliwość zdobycia tylko wg zasad ustalonych przez MG (np. u mistrza-zbrojmistrza lub kusznika-mistrza). Koszt x2.
- **klinowe:** –30 do TR, +20 do skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x2.
- **krasnodzkie:** –20 do TR, +30 do naturalnej skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym typowo krasnodzkim mieście. Koszt x10.
- **drożne:** –20 do TR. W grocie znajduje się miniaturowy kanalik. Po wypełnieniu go trucizną i po skutecznym zranieniu przez bełt umożliwia dostanie się zawartości do środka organizmu. W odróżnieniu od broni nasmarowanej trucizną nie ma możliwości starcia trucizny. Koszt x10.
- **nasmarowane trucizną:** –10 do TR. Grot bełtu pokryty jest mazistą trucizną. W momencie zranienia nim postaci istnieje możliwość zainfekowania trucizną rany. Szansa, że podczas strzału trucizna zeszła z grotu (np. stał ją pęd lotu lub pancerz ofiary) równa jest 20% +5%/20 pkt wyparowań na obrażenia klute. W wypadku samemu smarowania bełtu trucizną MG ustala ryzyko skażenia się. Bełty te oficjalnie można kupić tylko w Tagarze ciemnej lub w miejscach wyznaczonych przez MG. Koszt bełtu już nasmarowanego równy jest x2, a poza tym należy zapłacić za pokrytą trucizną (najczęściej w zależności od jej siły od 10 do 1000 sztuk złt).
- bełty z **Czerwonym symbolem:** dodatkowo k100 obrażeń po udanym zranieniu żywej istoty. Dłuższy kontakt z wodą lub użycie bełtu niweluje symbol. Bełty te można kupić tylko u astrologów, przedstawicieli bractw astrologicznych i w Gildii Białych Magów. Koszt bełtu x1 + dodatkowo 25 sztuk złt za czar i prowizję.

KUSZE TYPOWE

Cechy ogólne: wtór.

* ** *Wszelkie cechy specjalne, odmiany i rodzaje podane przy kuszach ciężkich dotyczą także kusz typowych.*

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 55%), 2(56 – 65%), 3(65 – 85%), 4(86 – 100%)

Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).

1. Kusza typowa
(PT; st.; 3 mies.); cena 20; waga 25; min.SFu. 60; opóź. 5 (ew. 1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytr. 13;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Kusza typowa dwustronna
(PT; st.; 3 mies.); ((cena 30)); waga 35; min.SFu. 60; opóź. 10 (ew. 1+1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytr. 13;
Obrona broni 0; 2 At/3r.;
3. Kusza lekka ręczna
(J; st.; 2 mies.); (cena 15); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 4 (ew. 1); Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytr. 6;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;
4. Minikusza – kusza pistoletowa
(JL; st.; 2 mies.); (cena 28); waga 5; min.SFu. 10; opóź. 3 (ew. 1); Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x1; wytr. 3;
Obrona broni 0; Atak/r. 2; Używanie możliwe przez: W., (R.), Z., (K.). Uwagi: wtór.

ŁAŃCUCHY

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, (Kapłana)

* Obrona z tarczy przed uderzeniem łańcucha jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/10 TR pozwala obwijać koniec wokół czegoś, co pozwala podciąć – wymagany %–owy rzut na ZR akt. albo podać mały przedmiot itp. Walcząc łańcuchem jak bronią dwuręczną (a więc trzymając go 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jego obronę.

1. Łańcuch ciężki
(DW; p I.; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 3; waga 120; min.SFu. 150; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x1; wytr. 240; Obrona broni – 35; 1 Atak/r.;
2. Łańcuch typowy
(J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 40; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 90; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x1; wytr. 80; Obrona broni – 30; Atak/r. 1;

ŁUKI PROSTE

Cechy ogólne:

* Jeżeli łuk został przed walką naciągnięty (i założono strzałę), oraz jeżeli rundę wcześniej (!) namierzono nim cel, to umożliwia oddanie strzału na początku rundy (z opóźnieniem równym 1 sg). Traktowane jest to jako dodatkowy atak. Po ponownym napięciu łuku można ponownie strzelić.

* Uszkodzenia łuku to w 80% zerwanie cięciwy. Kosztem około k100 minut zbrojmistrz lub łucznik mistrz może zmienić cięciwę.

ODMIANY ŁUKÓW

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jedną z nich (w 1 egzemplarzu) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może ją otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt łuku. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get-warr-garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) egzemplarzy pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 60% podzielone na liczbę, która mnoży koszt broni.

- **świetnie wyważona:** +10 do TR; Łuki takie dla elity władzy robione są w państwach Archipelagu Wschodniego, oraz w elfich stolicach (np. w Ran-har-garze). MG może założyć zdobycie takiego łuku także u niektórych mistrzów-zbrojmistrzów lub łuczników-mistrzów. Koszt x2.
- **łuk amazonek:** -1 sg opóźnienia. Łuki takie wykonywane są przez amazonki na terenie Archipelagu Południowo-Zachodniego. Koszt x3.
- **orkowa robota:** +2 sg większe opóźnienie, +20 obrażeń do naturalnej skuteczności (przy 100% biegłości). W łuki takie wyposażone są elitarne jednostki uruk hai i orkowi dowódcy. Koszt x5.
- **elfia robota:** +10 do TR. Połączenie świetnych materiałów i precyzyjnego wykonania o połowę mniejsza minimalna siła użycia i opóźnienie broni (zaokrąglając w górę). Łuki takie są do dostania w elfich miastach i królestwach. Elita władzy elfia może je nabyć nawet w Ran-har-garze. Koszt x10
- **starodawnej elfiej roboty:** +20 do TR. Połączenie zapomnianych już metod konstrukcji, świetnych materiałów i precyzyjnego wykonania o połowę mniejsza minimalna siła użycia, opóźnienie broni (zaokrąglając w górę), a ponadto potencjalnie umożliwia oddanie w rundzie dodatkowo 1 ataku. Łuki takie są do dostania w niektórych elfich miastach i królestwach znajdujących się na Archipelagu Pajęczym. Dodatkowo najczęściej znajdują się też na prastarych elfich cmentarzyskach i w grobowcach władców. Koszt x 20.
- **entów** (tzw z "żywego drewna"): antyczna konstrukcja wykonana z żywego jeszcze drewna drzewców. Mimo że są one niemagiczne to można je traktować jak istoty żywe. W rękach złych z charakteru istot podczas strzału automatycznie zrywają cięciwę. W rękach istot o dobrym charakterze (a także u druidów z kręgu powietrza lub wielkiego kręgu życia) dają one dodatkowo następujące właściwości: +40 do TR, o połowę mają mniejszą minimalną siłę użycia, opóźnienie broni (zaokrąglając w górę), a ponadto potencjalnie umożliwiają na oddanie w rundzie dodatkowo 2 ataków. Łuk ten startowo może posiadać tylko kolekcjoner – mistrz. Łuki takie są używane także przez niektóre kręgi druidyczne. Koszt x50.
- **kościane łuki aranów:** -2 sg opóźnienia (minimum 1), potencjalnie umożliwia oddanie w rundzie dodatkowo 1 ataku. Kunszt wytwarzania tych kuszy utrzymany został przez niewolników szaranów i aranów na Archipelagu Pajęczym Koszt x10

ODMIANY STRZAŁ

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jeden pełny kołczan (10 sztuk) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może je otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt strzał. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get-warr-garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) pełnych dużych kołczanów pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 100% podzielone na liczbę, która mnoży koszt strzały. Wszelkie podane niżej rodzaje strzał mogą zakupić w swych siedzibach członkowie gildii żołnierskich, zabójców i kupieckiej. Maksymalnie jednak raz na miesiąc mogą zakupić tylko 1 wybrany duży pęk strzał i tylko za podwójną cenę.

- **elfie:** +10 do TR. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym typowo elfim mieście. Koszt x2.
- **świetnie wyważone:** +10 do TR. Możliwość zdobycia tylko wg zasad ustalonych przez MG (np. u mistrza-zbrojmistrza lub kusznika-mistrza).
- **wtórne typowe:** -30 do TR. Posiadają wielkie zadziory. W momencie wyjmowania z ciała zadają połowę obrażeń, które poprzednio zraniły. Na przykład: postać, która po odjęciu wyparowań otrzymała 60 obrażeń podczas wyjmowania strzały otrzymuje dodatkowo 30. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **o srebrnych grotach:** zmniejszają TR o 20 pkt. Potrafią zadawać obrażenia martwiakom mogącym być zranionym przez srebro. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x20.
- **klinowe:** -40 do TR, +20 do skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 20 tysięcy mieszkańców. Koszt x5.
- **zapalające:** -50 do TR, -50 do naturalnie zadawanych obrażeń (przy biegłości 100%). Owinięte są łatwopalną słomą lub nasyoną alkoholem szmatą. Podczas strzału istnieje możliwość zgaśnięcia (równa około 20%). Po zapaleniu strzały (przez min. 3sg od pochodni) ogień utrzymuje się przez k5 rund. Łatwopalny przedmiot który został potraktowany tą strzałą ma szansę zacząć się palić. W wypadku aktywnego gaszenia istnieje 50% szansa że płomień zgaśnie przed wyznaczonym mu losowo terminem. O zapaleniu decyduje nieudany % rzut na wytrzymałość przedmiotu. Nieopancerzona w metalową zbroję ofiara od ognia w każdej rundzie może dostawać k10 obrażeń. Posiadając odpowiednie materiały zbrojmistrz może robić te strzały we własnym zakresie. W wypadku zakupu koszt x2.
- **nasmarowane trucizną:** -10 do TR. Grot pokryty jest mazistą trucizną. W momencie przebiccia wyparowań zbroi i zranienia postaci istnieje możliwość zainfekowania trucizną rany. Szansa, że podczas strzału trucizna zesza z grotu (np. starł ją pęd lotu lub pancerz ofiary) równa jest 10% +5%/20 pkt wyparowań na obrażenia klute. Strzały takie oficjalnie można kupić tylko w Tagarze ciemnej lub w miejscach wyznaczonych przez MG. Koszt strzały już nasmarowanej równy jest x2, a poza tym należy zapłacić za pokrytą trucizną (najczęściej w zależności od jej siły od 10 do 1000 sztuk złt).
- strzały z **Czerwonym symbolem:** dodatkowo k100 obrażeń po udanym zranieniu żywej istoty. Dłuższy kontakt z wodą lub użycie

strzały niweluje symbol. Bełty te można kupić tylko u astrologów, przedstawicieli bractw astrologicznych i w Gildii Białych Magów. Koszt strzał x1 + dodatkowo 25 sztuk złt za czar i prowizję.

ODMIANY KOŁCZANÓW

- **typowy**: może być pojedynczo przytwierdzony na plecach lub przy którymś boku. W wypadku przyłączenia większej ilości kołczanów na plecach (maksymalnie 3) uniemożliwia noszenie czegokolwiek innego na plecach. W wypadku przytwierdzenia kołczanów tych przy boku ogranicza SZ do 1/2.
- **elfi**: może być tylko pojedynczo przytwierdzony na plecach. Uniemożliwia noszenie czegokolwiek innego na plecach. Może pomieścić do 20 strzał.
- **duży**: może pomieścić do 25 standardowych strzał lub 15 niestandardowych. Uniemożliwia noszenie czegokolwiek na plecach. Ogranicza SZ do 1/2.
- **wielki**: w formie kosza; może pomieścić do 50 standardowych strzał lub 30 niestandardowych. Uniemożliwia noszenie czegokolwiek na plecach. Ogranicza ZR i SZ do 1/2.

Uwagi: wtór.

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, do broni nr. 2 min. 170 cm, a do broni nr. 3 min. 150 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 5%), 2(6 – 25%), 3(26 – 75%), 4(76 – 100%)

1. Łuk wielki //broń narodowa gnoli//
(DW; p I.; st.; ? mies.); ((cena 150)); waga 15; min.SFu. 170; opóź. 7; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrż. 8;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Łuk długi typowy
(DW; p I.; st.; 4 mies.); (cena 30); waga 12; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x1; wytrż. 6;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
3. Łuk typowy
(DW; p I.; 2 mies.); st.; cena 8; waga 8; min.SFu. 80; opóź. 3; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrż. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;
4. Łuk krótki typowy
(DW; 2 tyg.); st.; cena 5; waga 6; min.SFu. 60; opóź. 2; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrż. 4;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;

ŁUKI REFLEKSYJNE

Cechy ogólne:

* *Wszelkie cechy specjalne, odmiany i rodzaje podane przy lukach prostych dotyczą także luków refleksyjnych*

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–75%), 3(76–100%)

1. Łuk refleksyjny ciężki
(DW; p I.; st.; 5 mies.); (cena 40); waga 15; min.SFu. 160; opóź. 6; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytrż. 8;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Łuk refleksyjny typowy
(DW; st.; 3 mies.); cena 20; waga 10; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x1; wytrż. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
3. Łuk refleksyjny lekki
(DW; st.; 3 mies.); cena 10; waga 8; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytrż. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;

MACZUGI

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 19%), 2(20 – 59%), 3(60 – 100%)

1. Maczuga ciężka dwuręczna
(DW; p I.; 1; mi.; 1 mies.); (cena 15); waga 90; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 170; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x4;
wytrż. 99; Obrona broni – 15; Atak/r. 1;
2. Maczuga ciężka typowa
(PT; p I.; 1; mi.; 1 mies.); cena 10; waga 70; min.SFu. 140; opóź. 7; Skut. Bliska ob. 150; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrż. 77; Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Wekiera – Maczuga bojowa typowa
(J; 1; mi.; 1 mies.); cena 5; waga 32; min.SFu. 70; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 100; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x2; wytrż. 35;
Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

MIECZE CIĘŻKIE

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 3 i 4 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 25%), 2(26 – 50%), 3(51 – 75%), 4(76 – 100%)

1. Espadon – miecz ciężki falisty dwuręczny

(DW; p I.; 1, 2; 5 mies.); (cena 50); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 7; Skut. Bliska kł. 120, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytr. 100; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

2. Miecz dwuręczny typowy

(DW; p I.; 1, 2; 4 mies.); cena 40; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytr. 80; Obrona broni – 24; Atak/r. 1;

3. Bastard – Miecz półtoraręczny szeroki

(PT; 1; 3 mies.); (cena 30); waga 35; min.SFu. 70; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 160; wsp. uszk. x2; wytr. 70; Obrona broni – 18; Atak/r. 1;

4. Miecz półtoraręczny typowy

(PT; 1, 2; 3 mies.); cena 20; waga 28; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 56; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

MIECZE LŻEJSZE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 3 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 50%), 2(51 – 75%), 3(76 – 100%)

1. Miecz długi typowy //broń narodowa ludzi, elfów i półelfów//

(J; 1; 1 mies.); cena 10; waga 20; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 100, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytr. 40; Obrona broni – 20; Atak/r. 1

2. Miecz krótki

(J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 100, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytr. 30; Obrona broni – 16; Atak/r. 2

3. Mieczyk

(JL; 0; 2tyg.); (cena 5); waga 10; min.SFu. 20; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 60; wsp. uszk. x1; wytr. 20; Obrona broni – 12; Atak/r. 2

MŁOTY

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 130 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 10%), 2(11 – 45%), 3(46 – 80%), 4(81 – 100%)

1. Młot wielki – ciężki dwuręczny

(DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 180; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x5; wytr. 120; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

2. Młot bojowy długi dwuręczny

(DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); cena 5; waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x4; wytr. 75; Obrona broni – 23; Atak/r. 1;

3. Młot bojowy krótki //broń narodowa gnomów//

(PT; 1; mi.; 2 tyg.); cena 4; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytr. 60; Obrona broni – 17; Atak/r. 1;

4. Młot typowy

(J; 1; mi.; 2 tyg.); cena 3; waga 32; min.SFu. 65; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 120; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytr. 48; Obrona broni – 12; Atak/r. 1;

NOŻE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: wtór., odpr., droż.

Używanie możliwe przez każdą profesję.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–55%), 3(56–85%), 4(86–100%)

1. Kindżał – nóż zakrzywiony typowy

(JL; 0; 1 tydz.); (cena 6); waga 3; min.SFu. 5; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 70; wsp. uszk. x1; wytr. 6; Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

2. Kordelas – nóż ciężki typowy

(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 3; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 60, tn. 60; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 6; Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

3. Nóż typowy

(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 1; min.SFu. 4; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 40, tn. 50; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 2; Obrona broni – 5; Atak/r. 3;

4. Nożyk
(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 1; waga 0,

OSKARDY

Cechy ogólne:

W wypadku trafienia za pierwszym razem uwolnienie oskarda niweluje następny atak, a więc standardowo bronią można tylko raz zranić podczas 1 rundy.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–90%), 2(91–100%)

1. Oskard typowy
(PT; 0; 1 tydz.); cena 7; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x4; wytr. 38;
Obrona broni – 5; Atak/r. 2;
2. Oskard cięty
(PT; 0; mi.; ? tyg.); ((cena 25)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 130, tn. 70; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytr. 30; Obrona broni – 5; Atak/r. 2;

OSZCZEP

Cechy ogólne: wtór.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

1. Oszczep
(J; 1; mi.; 1 mies.); (cena 7); waga 10; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytr. 11;
Obrona broni – 21; Atak/r. 2;

PAŁY

Cechy ogólne:

- * * *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu. Walcząc bronią nr. 3 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę (ew. dotyczy to też broni nr. 2, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 3 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–25%), 3(26–100%)

1. Kłoda drewniana
(DW; p I.; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 0,5; waga 150; min.SFu. 200; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytr. 165; Obrona broni – 40; Atak/r. 1;
2. Pała – Kij gruby długi sękaty //broń narodowa ogrów//
(PT; p I.; 1, 2; mi.; 1 dzień); cena 0,1; waga 24; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 80; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 26; Obrona broni – 32; Atak/r. 2;
3. Laska – kij gruby długi
(J; 1, 2; mi.; 1 dzień); cena 0; waga 12; min.SFu. 45; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 60; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytr. 13; Obrona broni – 26; Atak/r. 3;

PIKI I PARTYZANA

Cechy ogólne: a–szar.

Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Gwardzistę.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–29%), 2(30–75%), 3(76–100%)

1. Pika długa
(DW; p I.; 2, 3, 4; 2 tyg.); (cena 8); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 180; wsp. uszk. x1; wytr. 22;
Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
2. Pika typowa
(J; p I.; 2, 3; 2 tyg.); cena 6; waga 14; min.SFu. 45; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 160; wsp. uszk. x1; wytr. 15;
Obrona broni – 26; Atak/r. 1;
3. Partyzana
(PT; Pi; 2, 3; 3 tyg.); (cena 8); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 130. tn. 100; wsp. uszk. x1; wytr. 17;
Obrona broni – 28; Atak/r. 1;

PROCE

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, Kapłana, Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–60%), 2(61–100%)

1. Proca drzewcowa skórzana
(PT; p I.; st.; 2 tyg.); cena 1; waga 10; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytr. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;
2. Proca skórzana
(J; st.; 1 tydz.); cena 0,5; waga 1; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x0,5; wytr. 1;
Obrona broni 0; Atak/r. 3;

PÓLTALERZE

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Połączenie dwóch półtalerzy tworzy jeden dysk, który wprawiony w ruch obrotowy może być rzucany normalnie lub analogicznie jak bumerang (w trakcie łapania wracającego dysku należy wykonać rzut na ZR akt., inaczej postać otrzymuje połowę zadawanych ran).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–100%)

1. Półtalerz wielki
(DW; p I.; 1, 2; mi.; ? lat); ((cena 750, ew. 2000 komplet)); waga 30; min.SFu. 120; op.7;
Skut. Bliska tn. 300; Skut. Daleka (500); wsp. uszk. x5; wytr. 60; Obrona broni – 30(50); Atak/r. 1;
2. Półtalerz typowy
(PT; p I.; 1; mi.; ? lat); ((cena 500, ew. 1000 komplet)); waga 20; min.SFu. 80; opóz. 5;
Skut. Bliska tn. 200; Skut. Daleka (300); wsp. uszk. x4; wytr. 40; Obrona broni – 20(35); Atak/r. 1;

RAPIERY I SZPADY

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 5 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–20%), 2(21–50%), 3(51–70%), 4(71–85%), 5(86–100%),

1. Rapier
(J; 1; 1 mies.); (cena 15); waga 12; min.SFu. 16; opóz. 2; Skut. Bliska kł. 120, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytr. 24;
Obrona broni – 17; Atak/r. 1;
2. Szpada typowa
(J; 1; 1 tydz.); cena 8; waga 4; min.SFu. 8; opóz. 1; Skut. Bliska kł. 100; wsp. uszk. x1; wytr. 8;
Obrona broni – 15; Atak/r. 2;
3. Koncerz
(J; 2; Ko.; 2 tyg.); (cena 12); waga 15; min.SFu. 20; opóz. 2; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x2; wytr. 30;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Rapiernik
(DW; 1, 2; 3 mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóz. 5; Skut. Bliska kł. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytr. 40;
Obrona broni – 28; Atak/r. 2;
5. Igiełka
(JL; 0; mi.; 1 dzień); cena 0,2; waga 0,1; min.SFu. 1; opóz. 1; Skut. Bliska kł. 20; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x0,5; wytr. 1; Obrona broni – 1; Atak/r. 5; a 20; wsp. uszk. x0,5; wytr. 1;
Obrona broni –1; Atak/r. 5;

SIECI

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).

Obrona z tarczy przed siecią jest tylko połowiczna, a ze zbroi w ogóle nie funkcjonuje, ponadto udane TR w przeciwnika mniejszego od sieci redukuje mu TR, ataki, Skut. i OB do połowy, a TR na 1/10 oznacza kompletne obezwładnienie. W wypadku, jeżeli miało się czas do przygotowania do walki, to można rozmachując wcześniej rzucić sieć prawie na początku r. walki.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–35%), 3(36–70%), 4(71–100%)

1. Sieć ciężka kulkowa
(DW; p I.; 2, 3; 3 mies.); (cena 20); waga 28; min.SFu. 90; opóz. 20 (ew. 3) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. 56; Obrona broni – 15; 1 At/3r.;
2. Sieć kulkowo – haczykowa
(PT; p I.; 2, 3; 1 mies.); (cena 15); waga 20; min.SFu. 60; opóz. 15 (ew. 2) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. 40; Obrona broni – 17; 1 At/2r.;
3. Sieć haczykowa lekka
(J; 2; 3 tyg.); (cena 10); waga 13; min.SFu. 40; opóz. 10 (ew. 2); Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. 10;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Mała sieć rybacka
(DW; 2; 2 tyg.); cena 5; waga 10; min.SFu. 40; opóz. 8 (ew. 2); Skut. Bliska sp; wsp. uszk. x – ; wytr. 5;
Obrona broni – 25; Atak/r. 1;

SIERP

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Złodzieja, (Kapłana), Czarnoksiężnika.

Ze względu na specyficzną budowę i używanie sierp podwaja dwukrotnie naturalną szansę na TR krytyczne w przeciwnika.

1. Sierp
(JL; 0; 2 tyg.); cena 3; waga 5; min.SFu. 30; opóz. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytr. 10;
Obrona broni – 4; Atak/r. 2;

SZABLE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut*

taką bronią.

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–20%), 4(21–50%), 5(51–70%), 6(71–85%), 7(86–100%)

1. Szabla wielka – ciężka szeroka
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); (cena 90); waga 60; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 90, tn. 190; wsp. uszk. x2; wytr. 120;
Obrona broni – 12; Atak/r. 1;
2. Szabla półtoraręczna ciężka //broń narodowa uruk – hai//
(PT; 1, 2; 3 mies.); (cena 60); waga 32; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 80, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytr. 64;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
3. Pałasz – Szabla półtoraręczna typowa
(PT; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 22; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 60, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytr. 44;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
4. Szabla typowa
(J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 60, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytr. 32;
Obrona broni – 18; Atak/r. 2;
5. Szabla zakrzywiona długa //broń narodowa orków i półorków//
(J; 1; 2 tyg.); cena 6; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 40, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytr. 32;
Obrona broni – 18; Atak/r. 2;
6. Tasak – Szabla prosta
(J; 1; 2 tyg.); cena 4; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 20, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytr. 30;
Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
7. Maczeta //broń narodowa goblinów//
(JL; 0; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 16; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 40, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytr. 16;
Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

SZLAPARY (nazwa specjalistyczna SZABLE PŁASKIE FALISTE)

* * *Specjalny pasek opłatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie na dalszą odległość lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–5%), 3(6–10%), 4(11–20%), 5(21–70%), 6(71–90%), 7(91–100%)

1. Arcyszłapar – Szłapar ciężki wyniosły
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 500)); waga 60; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska kł. 150, tn. 250; wsp. uszk. x5; wytr. 120;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Szłapar wielki
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 430)); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 120, tn. 220; wsp. uszk. x4; wytr. 100;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Szłapar zębaty ciężki
(PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 110)); waga 30; min.SFu. 120; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x5; wytr. 60;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
4. Szłapar zębaty typowy
(PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 60)); waga 23; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x4; wytr. 46;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
5. Szłapar typowy
(J; 1; ? mies.); ((cena 20)); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x3; wytr. 32;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
6. Szłapar zębaty krótki
(J; 1; ? tyg.); ((cena 14)); waga 15; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; wsp. uszk. x3; wytr. 30;
Obrona broni – 14; Atak/r. 2;
7. Szłaparek
(JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 9; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytr. 18;
Obrona broni – 10; Atak/r. 2;

SZTYLETY

* *Specjalny pasek opłatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: droż., odpr. (z wyjątkiem dagi)

Używanie możliwe przez wszystkie profesje.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–65%), 3(66–85%), 4(86–100%)

1. Pugińał – Sztylet ciężki
(JL; 0; mi.; 1 tydz.); (cena 5); waga 5; min.SFu. 12; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 10;
Obrona broni – 12; Atak/r. 2;
2. Sztylet typowy
(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 4; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 60, tn. 30; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 6;

- Obrona broni – 10; Atak/r. 3;
3. Sztylet płomienny
(JL; 3 tyg.); (cena 9); waga 2; min.SFu. 18; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 70, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytr. 4;
Obrona broni – 12; Atak/r. 2;
4. Daga
(JL; 0; 1 tydz.); cena 5; waga 5; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90, tn. 30; wsp. uszk. x1; wytr. 10;
Obrona broni – 15; Atak/r. 2;

TOPOROMIECZE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–100%)

1. Toporomiecz ciężki
(PT; p I.; 1; ? mies.); (cena 30); waga 28; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 56;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Toporomiecz typowy //broń narodowa reptillionów//
(J; 1; ? mies.); (cena 10); waga 20; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 100, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytr. 40;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1

TOPORY OBUSIECZNE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu, a w przypadku broni nr. 2 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, Kupca, (Kapłana)., a nr. 3 także przez Złodzieja.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–35%), 2(36–75%), 3(76–100%)

1. Topór obusieczny długi
(DW; 1, 2; 2,5 mies.); (cena 25); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x2; wytr. 75;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Topór obusieczny krótki
(DW; p I.; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; wsp. uszk. x2; wytr. 60;
Obrona broni – 10; Atak/r. 2;
3. Topór obusieczny lekki
(J; 0; 1 mies.); (cena 10); waga 18; min.SFu. 60; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 140; wsp. uszk. x1; wytr. 27;
Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

TOPORY KOLISTE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, Kupca, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–45%), 2(46–100%)

1. Topór kolisty wielki
(DW; 1, 2; 3 mies.); (cena 30); waga 58; min.SFu. 180; opóź. 8; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x2; wytr. 87;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Topór kolisty typowy
(PT; 1; 2 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 170; wsp. uszk. x2; wytr. 60;
Obrona broni – 13; Atak/r. 1;

Obrona broni –13; Atak/r. 1;

TOPORY TYPOWE I SIEKIERY BOJOWE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 2 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana)., a nr. 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 3%), 2(4 – 9%), 3(10 – 30%), 4(31 – 60%), 5(61 – 70%), 6(71 – 90%), 7(91 – 100%)

1. Topór księżycowy – Topór szeroki krótki
(DW; p I.; 0; 4 mies.); (cena 30); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x3; wytr. 60;
Obrona broni – 6; Atak/r. 1;
2. Berdysz – Topór bojowy długi
(PT; p I.; 1, 2; 2 mies.); (cena 15); waga 32; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 48;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

3. Topór ciężki typowy
(PT; 1; mi.; 1 mies.); cena 12; waga 30; min.SFu. 90; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x2; wytrż. 45; Obrona broni – 13; Atak/r. 1;
4. Topór bojowy typowy //broń narodowa krasnoludów//
(J; 1; mi.; 2 tyg.); cena 8; waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x2; wytrż. 30; Obrona broni – 8; Atak/r. 2;
5. Siekiera ciężka typowa
(PT; 1; mi.; 2 tyg.); cena 6; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 140; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytrż. 38; Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
6. Siekiera typowa
(J; 1; mi.; 1 tydz.); cena 4; waga 18; min.SFu. 55; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrż. 27; Obrona broni – 9; Atak/r. 2;
7. Toporek – Siekierka
(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 12; min.SFu. 35; opóź. 2; Skut. Bliska tn. 80; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrż. 18; Obrona broni – 6; Atak/r. 2;

TRÓJZĘBY I WIDŁY

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: wtór.

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 200 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 3 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 12%), 2(13 – 65%), 3(66 – 95%), 4(96 – 100%)

1. Trójzęb wielki stalowy //broń narodowa trytonów//
(DW; p I.; 1, 2; mi.; ? mies.); ((cena 25)); waga 70; min.SFu. 210; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x3; wytrż. 140; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
2. Trójzęb typowy stalowy
(PT; 1, 2; mi.; 2 mies.); (cena 20); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x3; wytrż. 70; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
3. Trójzęb lekki stalowy (krótki)
(JL; 0; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x3; wytrż. 20; Obrona broni – 15; Atak/r. 1
4. Widły typowe
(PT; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 2; waga 12; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrż. 18; Obrona broni – 21; Atak/r. 1

TARSARY (nazwa specjalistyczna PŁASKOMIECZE)

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–10%), 4(11–30%), 5(31–80%), 6(81–90%), 7(91–100%)

1. Arcytarsar – Płaskomiecz wyniosły
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 750)); waga 80; min.SFu. 180; opóź. 10; Skut. Bliska kł. 200, tn. 250; wsp. uszk. x4; wytrż. 160; Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Tarsar wielki
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 580)); waga 60; min.SFu. 140; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrż. 120; Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Tarsar wypukły ciężki
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 410)); waga 70; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska tn. 220; wsp. uszk. x4; wytrż. 140; Obrona broni – 10; Atak/r. 1;
4. Tarsar dwustronny typowy
(PT; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 50)); waga 35; min.SFu. 90; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 150, tn. 130; wsp. uszk. x2; wytrż. 70; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
5. Tarsar długi typowy jednostronny
(J; 1; ? mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 110; wsp. uszk. x2; wytrż. 40; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
6. Tarsar krótki
(J; 1; ? tyg.); ((cena 15)); waga 15; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytrż. 30; Obrona broni – 15; Atak/r. 1;
7. Tarsarek
(JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 90, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytrż. 20; Obrona broni – 12; Atak/r. 2;

STYLE WALKI WRĘCZ

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez każdą profesję.

Na jeden styl potrzeba poświęcić jedną biegłość.

1. Amiko – analogiczne do Karate

(PT; p I.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol. 25); waga sp.; min.SFu. 100; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 90; wsp. uszk. x0,5; wytrż. sp.; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

2. Drajiku – analogiczne do Kung Fu

(PT; p I.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol.25); waga sp.; min.SFu. 80; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 80; wsp. uszk. x0,5; wytrż. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

3. Branniu – analogiczne do Judo

(PT; 0, 1; 5 mies.szkol.); (cena szkol.30); waga sp.; min.SFu. 70; opóź. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytrż. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; TR oznacza ew. obezwł. (% – owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

4. Zapasy

(DW; 0; 3 mies.); cena 20; waga sp; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytrż. sp.; Obrona broni – 10; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ, 1/2ZR; TR oznacza ew. obezwł. (% – owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

5. Boks

(J; 0; 3 mies.szkol.); cena szkol.10; waga sp; min.SFu. 40; opóź. 1; Skut. Bliska ob. 50, ew. 80; wsp. uszk. x0,5; wytrż. sp.; Obrona broni – 8; Atak/r. 1; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

WŁÓCZNIE

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 140 cm wzrostu. Walcząc bronią nr. 2 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się jej obronę z podwójną skutecznością (ew. dotyczy to też broni nr. 1, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).

Używanie możliwe tylko przez: Wojownika, Kupca, (Kapłana)

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 30%), 2(31 – 100%)

1. Włócznia ciężka

(PT; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 5; waga 18; min.SFu. 40; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150, ob. 50; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytrż. 36; Obrona broni – 28; Atak/r. 1;

2. Włócznia typowa

(J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 3,5; waga 14; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, ob. 30; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrż. 24; Obrona broni – 24; Atak/r. 1;

INNE BRONIE PRZYPADKOWE

Mogą to być przedmioty codziennego użytku, które zostały użyte do rzucenia w kogoś. Mogą to być kufle, fiolki, słoje. O ich naturalnej skuteczności i obronie decyduje MG. On też decyduje o innych parametrach. Najczęściej są to bronie lekkie, umożliwiające 2 ataki na rundę.