

Petry koszt
wyszkolony

Ostanie

Reakcja

Kiedy sojusznik znajdujący się w promieniu Krzepy metrów od postaci ma otrzymać Rany, dostaje o 1 Ranę mniej.

6/3



Powszechny



Knecht
(Biora)



Rozjemca
(Górskie Klany)



Korsarz/mlinzi
(Kalinda)



Siepacz
(Kaplasy)



Pojedynkowiec
(Laion)



Szermierz
(Umajar)

Pchnięcie książęcę

Postać zadaje celowi 1k10/2 Ran, z minimum wyznaczonym przez Potęgę (czyli jeśli Gracz wyrzuci „1”, a postać ma 3 Potęgi, zada 3 Rany). Wielcy mistrzowie zabijają tak przeciwników jednym pchnięciem.

20/
10



broń średnia

Riposta

Reakcja

Trafiona postać zadaje atakującemu dokładnie tyle samo Obrażeń (w Rany lub Zmęczenia), ile otrzymuje.

Nie paruje jednak ciosu i otrzymuje go w całości.

14/
7



broń średnia
broń lekka

Podcięcie

Cel zostaje przewrócony. Taka postać musi w swojej kolejce poświęcić dodatkowe 3 Rezultatu, żeby wstać (w Akcji albo Reakcji). Do tego czasu działania fizyczne kosztują +2 Rezultatu.

Ataki zasięgowe zadają przewróconemu o 1 Ranę mniej.

10/
5



broń ciężka
bez broni

Popis

Akcja/Reakcja

Postać wymusza na przeciwniku Test Strachu (poziom jej Walki). Spektakularna Porażka powoduje, że wróg ucieka, poddając Pojedynek lub Walkę.

Bonus +1 do Reputacji w grupie obserwatorów (o ile Rep. 3 lub mniej).

12/
6

Rozbrojenie

Przeciwnik traci jedną z trzymanyh broni. Jeżeli jest to jedyna jego broń, musi walczyć bez niej, a niektóre działania wychodzą poza Intencję. Rozbrojony może teraz wykonać specjalną Akcję za 5 Rezultatu, by podnieść utraconą broń.

10/
5



Szarża

Postać przemieszcza się o 2 dystanse / Wdźwięk metrów (minimum 5 metrów) i zadaje celowi Obrażenia równe swojej Krzepy (+ bonus z broni). Szarżę można wykonać za Ostony, dopłacając 2 Rezultatu.

10/
5



broń średnia
broń ciężka

Wejście ciałem

Postać zadaje celowi Obrażenia równe Krzepy w Rany (ignorują zbroję). Nie dodaje się do nich bonusu z broni. Cel musi w następnej Akcji wykonać Ruch, by wrócić do zwarcia. W wersji droższej przeciwnik zostaje przesunięty o Siła nacierającego metrów.

6-12
/
3-6

Zdradziecki cios

Brudna sztuczka zadaje celowi w wersji tańszej 2 poziomy Zmęczenia, a w wersji droższej 4 poziomy Zmęczenia.

10-20
/
5-10



broń średnia
broń lekka