

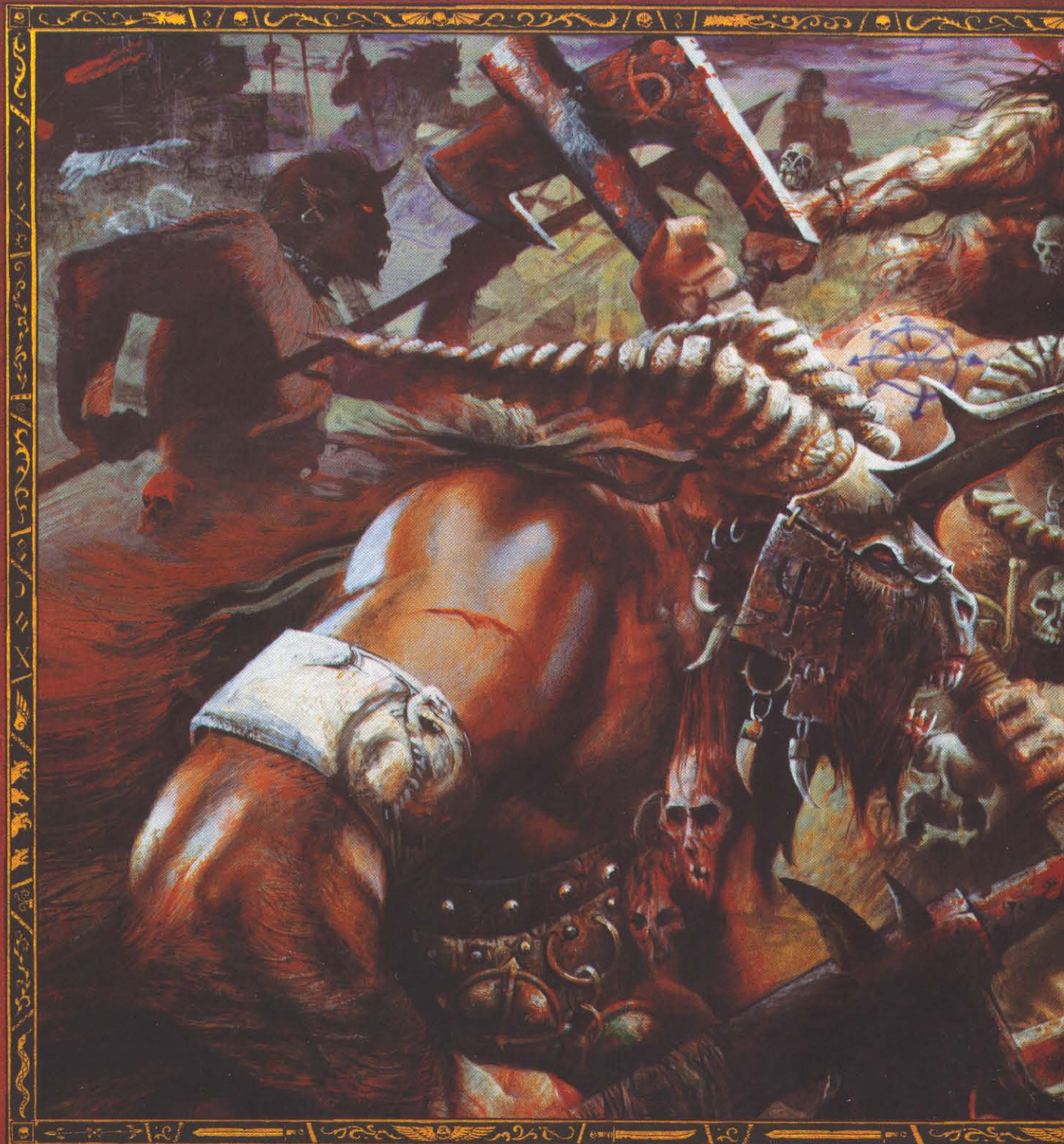
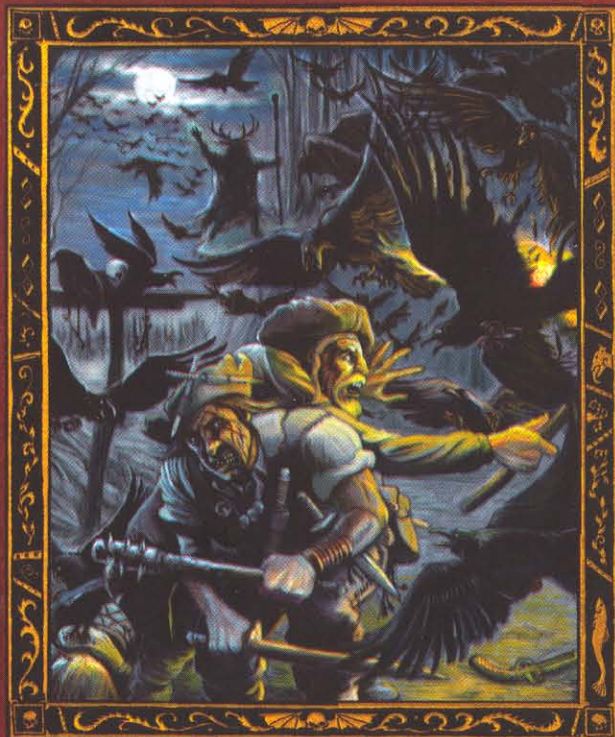
Imperium pogrąża się w mroku,
jak wszystkie krainy światłości.
Powoli, lecz nieubłaganie.

W ciemności niknie ostatni promień nadziei,
a wraz z nim usychają gałęzie Drzewa.

A wszystko umiera razem z nim:
księgi, pieśni, miłość i życie wszelkie.

Strzeżmy tego, co dobre!
Póki nie nadejdzie kres naszych dni...







Na krańcu świata Drzewo rośnie,
co konarami sięga ku krawędzi niebios.
Jego korzenie przenikają ziemię
i rozsadzają głazy.

Wraz z agonią świata,
niszczone wojną i pożogą
– Drzewo powoli umiera.



Pomniejsza Manifestacja Chaosu

Rzut	Wynik
01-10	Aura wiedzmy: W promieniu 10 metrów wokół czarodzieja warzy się mleko, kwaśniej wino i psuje się jedzenie.
11-20	Krwotok: Czarodziej zaczyna krwawić z nosa. Może zatamować krwawienie, wykonując udany test Odporności. Test można podejmować raz na rundę.
21-30	Dech Chaosu: Okolicę omiata powiew nienaturalnie lodowego wiatru.
31-40	Dreszcze: Czarodziej odczuwa dokuczliwy chłód. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
41-50	Widmowe światło: Czarodziej zaczyna jaśnieć nienaturalnie zimnym, upiornym światłem. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
51-60	Nienaturalna aura: Wszystkie zwierzęta w promieniu 10 metrów wokół czarodzieja wpadają w popłoch. Jeśli nie zostaną uspokojone za pomocą udanego testu tresury , uciekają.
61-70	Nawiedzenie: Jeśli czar został pomyślnie rzucony, w trakcie jego trwania w powietrzu słychać upiorne wycie i jęki.
71-80	Porażenie Eterem: Magiczna energia przenika ciało czarodzieja, który traci 1 punkt Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
81-90	Blokada umysłu: Czarodziej zacerpnął zbyt wiele mocy, która przepelnia jego umysł, powodując kłopoty z koncentracją. Na 1k10 minut wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
91-95	Kaprys demonów: Możesz wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni pomniejszy efekt.
96-00	Figiel losu: Natychmiast wykonaj kolejny rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 7-3: Poważna manifestacja Chaosu.

Poważna Manifestacja Chaosu

Rzut	Wynik
01-10	Oczy wiedzmy: Oczy czarodzieja zaczynają lśnić czerwonym blaskiem. Odbyskują swój normalny wygląd następnego dnia o świcie.
11-20	Wyciszenie: Czarodziej traci głos na 1k10 rund.
21-30	Przeciążenie umysłu: Czarodziej traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Przez jedną rundę jest ogłuszony.
31-40	Demoniczny posłaniec: Z Eteru wylania się demoniczny chochlik (jego opis i współczynniki znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz), który w następnej rundzie atakuje czarodzieja.
41-50	Wizja Chaosu: Czarodziej przez chwilę spogląda w głąb Domeny Chaosu. Natychmiast otrzymuje 1 Punkt Obłąd. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 200 PD, aby uzyskać zdolność magia czarnoksiężska (Chaos) .
51-60	Atak Eteru: Magiczna energia przenika ciało czarodzieja, który traci 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
61-70	Oslabienie: Energia Chaosu pali ciało czarodzieja, zmniejszając jego wytrzymałość. Odporność czarodzieja zmniejsza się o 10 punktów na 1k10 minut.
71-80	Otepienie umysłu: Fala magicznej energii przepływa przez ciało czarodzieja. Na 24 godziny wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
81-90	Opetanie: Na czas jednej minuty czarodziej zostaje opętany przez demona. W tym czasie jego zachowaniem kieruje MG. Po odzyskaniu świadomości Bohater Gracza nie pamięta, co robił podczas opętania.
91-95	Perwersyjna rozkosz: Możesz wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni poważny efekt.
96-00	Pech: Natychmiast wykonaj kolejny rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 7-4: Katastrofalna manifestacja Chaosu.



Punkty Obłąd

- BG otrzymuje 1 Punkt Obłąd za każdym razem, gdy otrzyma trafienie krytyczne.
- BG otrzymuje 1 Punkt Obłąd po każdym nieudanym teście Grozy.
- BG może otrzymywać Punkty Obłąd w przypadku wielu innych, przerażających sytuacji, które narażają na szwank jego umysł. Jeśli nie wykona udanego testu SW, może otrzymać 1 lub więcej Punktów Obłąd.



Katastrofalna Manifestacja Chaosu

Rzut	Wynik
01-10	Dzika magia: Czarodziej traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Wszystkie postacie w promieniu 30 metrów, włącznie z czarodziejem, tracą 1 punkt Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
11-20	Usychanie: Energia Chaosu pali ciało czarodzieja, zmniejszając jego wytrzymałość. Odporność czarodzieja zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
21-30	Bicz Tzeentcha: Nagły przypływ mocy wstrząsa ciałem czarodzieja. Bohater traci przytomność na 1k10 minut.
31-40	Sztorm Eteru: Wiatry Magii bezlitośnie chłoscą czarodzieja. Bohater otrzymuje trafienie krytyczne w losowo wybraną część ciała. Wartość trafienia krytycznego należy ustalić za pomocą rzutu 1k10.
41-50	Heretycka wizja: Książę demonów roztacza przed czarodziejem wizję Chaosu. Bohater natychmiast otrzymuje 1k10 Punktów Obłąd. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 100 PD, aby uzyskać zdolność magia czarnoksiężska (Chaos) .
51-60	Martwica umysłu: Umysł czarodzieja wyjąławia się od nadmiaru magicznej energii. Wartość jego Magii zmniejsza się do 0. Po każdych pełnych 24 godzinach wzrasta o 1, aż do odzyskania wszystkich utraconych w ten sposób punktów Magii.
61-70	Nieproszone towarzystwo: Czarodziej zostaje zaatakowany przez grupę pomniejszych demonów (ich opis i współczynniki znajdziesz w Rozdziale XI: Bestiariusz). Liczebność grupy odpowiada wartości Magii czarodzieja. Demony materializują się wprost z Eteru, w odległości 12 metrów od czarodzieja.
71-80	Demoniczny cyrograf: Na ciele czarodzieja pojawia się runa Chaosu wielkości około 5 centymetrów. Czarodziej natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Po otrzymaniu 13 takich run, znaki układają się w tekst cyrografu skazującego duszę czarodzieja na wieczną służbę u którejś z Niszczycielskich Potęg (zależnie od decyzji MG). Usunięcie naznaczonej skóry nie powoduje unieważnienia cyrografu.
81-90	Zaginiony pośród pustki: Czarodziej zostaje wessany do Domeny Chaosu. Jeżeli gracz nie wykorzysta Punktu Przeznaczenia, czas stworzyć nowego Bohatera.
91-00	Mroczne natchnienie: Możesz wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni efekt.

Gniew Boży

Rzut	Wynik
01-15	Boska wizja: Bóstwo wybiera właśnie ten moment, by ukazać kapłanowi symboliczną, aczkolwiek niezbyt zrozumiałą wizję. Przez jedną rundę kapłan jest traktowany jak ogłuszony.
16-30	Udowodnij swoje oddanie: Aby zakończyć rzucanie czaru, Bohater Gracza musi odmówić dodatkowe modlitwy. Czas rzucania czaru wydłuża się o dodatkową akcję, nawet jeśli uzyskany poziom mocy był niższy od wymaganego.
31-45	Nadużywasz mojej cierpliwości: Jeśli kapłan osiągnął odpowiedni poziom mocy, czar działa normalnie, ale kapłan przez następne 1k10 rund nie może rzucać czarów.
46-60	Twa sprawa jest niegodna mej uwagi: Rzucenie czaru nie powiodło się, nawet jeśli kapłan osiągnął wymagany poziom mocy.
61-75	Pokuta: Rzucenie czaru nie powiodło się, a dodatkowo Siła Woli kapłana zmniejsza się o 10 punktów na czas 1 minuty.
76-90	Co jesteś w stanie poświęcić za tę łaskę?: Kapłan natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję.
91-99	Zgrzeszyłeś przeciwko mnie: Czyny kapłana wzbudziły gniew boga. Kapłan musi natychmiast paść na kolana i błagać o przebaczenie. Przez 1k10 rund jest traktowany jak bezbronny.
00	Słyszysz cię, śmiertelniku: Modły zostały wysłuchane, lecz odpowiedź nie nadeszła od boga, do którego były kierowane. Natychmiast wykonaj kolejny rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 7-3: Poważna manifestacja Chaosu.

Broń strzelecka

Nazwa	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeład.	Cechy oręża
Arkan*	10	Unieruchamiająca	-	8/-	Akcja	unieruchamiający
Bicz	40	Unieruchamiająca	S-4	6/-	Akcja	szybki, unieruchamiający
Bolas	20	Unieruchamiająca	1	8/16	Akcja	unieruchamiający
Długi łuk*	90	Długi łuk	3	30/60	Akcja	przebijający zbroję
Elfi łuk*	75	Długi łuk	3	36/72	Akcja	przebijający zbroję
Garlacz*	50	Palna	3	32/-	3 Rundy	odłamkowy
Improvizowana	10	Zwykła	S-4	6/-	Akcja	brak
Krótki łuk*	75	Zwykła	3	16/32	Akcja	brak
Kusza pistoletowa	25	Kusza	2	8/16	Runda	brak
Kusza samopowtarzalna*	150	Kusza	2	16/32	Natychmiastowa	specjalny
Kusza*	120	Zwykła	4	30/60	Runda	brak
Łuk*	80	Zwykła	3	24/48	Akcja	brak
Muszkiet hochlandzki*	70	Mechaniczna	4	48/96	2 Rundy	druzgoczący, zawodny
Nóż/gwiazdka do rzucania	10	Rzucana	S-3	6/12	Akcja	brak
Oszczep	30	Zwykła	S-1	8/16	Akcja	brak
Pistolet	25	Palna	4	8/16	2 Rundy	druzgoczący, zawodny
Pistolet wielostrzałowy	25	Mechaniczna	4	8/16	Natychmiastowa	eksperyment., specjalny
Proca	10	Proca	3	16/32	Akcja	brak
Proca drzewcowa*	50	Proca	4	24/48	Runda	brak
Rusznica*	30	Palna	4	24/48	2 Rundy	druzgoczący, zawodny
Rusznica wielostrzałowa*	30	Mechaniczna	4	24/48	Natychmiastowa	eksperyment., specjalny
Sieć	60	Unieruchamiająca	—	4/8	Runda	unieruchamiający
Topór/młot do rzucania	40	Rzucana	S-2	8/-	Akcja	brak
Włócznia	50	Zwykła	S	8/-	Akcja	brak

Broń biała

Nazwa	Obc.	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża
Bez broni	—	Zwykła	S-4	specjalny
Broń dwuręczna*	200	Dwuręczna	S	druzgoczący, powolny
Broń improwizowana	35	Zwykła	S-4	brak
Broń jednoręczna	50	Zwykła	S	brak
Halabarda*	175	Dwuręczna	S	specjalny
Kij*	50	Zwykła	S-2	ogłuszający, parujący
Kopia	100	Kawaleryjska	S+1	ciężki, druzgoczący, szybki
Korbacz*	95	Korbacz	S+1	ciężki, druzgoczący
Lanca	75	Kawaleryjska	S	ciężki, druzgoczący, szybki
Lewak	15	Parująca	S-3	parujący, wyważony
Łamacz mieczy	40	Parująca	S-3	specjalny, wyważony
Morgensztern	60	Korbacz	S	ciężki, druzgoczący
Puklerz	10	Parująca	S-4	ogłuszający, parujący, wyważony
Rapier	40	Szermiercza	S-1	szybki
Rękawica/kastet	1	Zwykła	S-3	ogłuszający
Szpada	40	Szermiercza	S-2	precyzyjny, szybki
Sztylet	10	Zwykła	S-3	brak
Tarcza	50	Zwykła	S-2	parujący, specjalny
Włócznia	50	Zwykła	S	szybki

*Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

†Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.



Opancerzenie złożone

Typ zbroi	Obc.	Chronione lokacje	PZ
<i>Zbroje skórzone</i>			
Helm	10	głowa	1
Kaftan	40	korpus	1
Kurta	50	korpus, ręce	1
Nogawice	20	nogi	1
Skórzni	80	wszystkie	1
<i>Zbroje kolcze</i>			
Czepiec	30	głowa	2
Kaftan	60	korpus	2
Koszulka	80	korpus, ręce	2
Kolczuga	80	korpus, nogi	2
Kolczuga z rękawami	100	korpus, ręce, nogi	2
Nogawice	40	nogi	2
Zbroja kolcza	210	wszystkie	3
<i>Zbroje płytowe</i>			
Helm	40	głowa	2
Naramienniki	40	ręce	2
Nogawice	30	nogi	2
Napiersnik	75	korpus	2
Zbroja płytowa	395	wszystkie	5

Umiejętności podstawowe

Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha
Charakteryzacja	Ogłada	Pływanie	Krzepa	Targowanie	Ogłada
Dowodzenie	Ogłada	Powożenie	Krzepa	Ukrywanie się	Zręczność
Hazard	Inteligencja	Przekonywanie	Ogłada	Wioślarstwo	Krzepa
Jeździectwo	Zręczność	Przeszukiwanie	Inteligencja	Wspinaczka	Krzepa
Mocna głowa	Odporność	Skradanie się	Zręczność	Wycena	Inteligencja
Opieka nad zwierzętami	Inteligencja	Spostrzegawczość	Inteligencja	Zastraszanie	Krzepa
Plotkowanie	Ogłada	Sztuka przetrwania	Inteligencja		

Umiejętności zaawansowane

Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha	Umiejętność	Cecha
Brzuchomówstwo	Ogłada	Nawigacja	Inteligencja	Tresura	Ogłada
Czytanie i pisanie	Inteligencja	Oswajanie	Ogłada	Tropienie	Inteligencja
Czytanie z warg	Inteligencja	Otwieranie zamków	Zręczność	Unik	Zręczność
Gadanina	Ogłada	Rzemiosło (różne)	różne	Warzenie trucizn	Inteligencja
Hipnoza	Siła Woli	Sekretne znaki (różne)	Inteligencja	Wiedza (różne)	Inteligencja
Język tajemny	Inteligencja	Sekretny język (różne)	Inteligencja	Wykrywanie magii	Siła Woli
Kuglarstwo	Ogłada	Splatanie magii	Siła Woli	Zastawianie pułapek	Zręczność
Leczenie	Inteligencja	Śledzenie	Zręczność	Znajomość języka (różne)	Inteligencja
Nauka (różne)	Inteligencja	Torturowanie	Ogłada	Zwinne palce	Zręczność
				Żeglarsstwo	Zręczność

Efekt trafienia krytycznego – Głowa

Efekt	
1	Cios sprawia, że przeciwnik na chwilę traci orientację. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonywać akcji podwójnych).
2	Po silnym ciosie przeciwnik chwieje się na nogach. Jest całkowicie zamroczony. Przez jedną rundę nie może wykonywać żadnych akcji.
3	Cios zdiera skórę z głowy przeciwnika. Krew zalewa mu oczy, częściowo go oślepiając. Do chwili zatabowania krwawienia ranny otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz.
4	Cios wgniata hełm przeciwnika. Od tej chwili osłona głowy zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa hełmu wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo) . Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5	Trafiony przeciwnik pada na ziemię, oszołomiony potężnym ciosem. Przez jedną rundę wszystkie testy wykonuje z modyfikatorem -30. Postać musi wykonać akcję „wstawanie”, żeby podnieść się z ziemi.
6	Trafiony w czoło przeciwnik potyka się i przykłada. Przez 1k10 rund jest ogłuszony.
7	Trafiony w skroń przeciwnik pada na ziemię. Traci przytomność na 1k10 minut. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
8	Cios zamienia twarz przeciwnika w krwawą miazgę. Nieszczęśnik pada na ziemię, wijąc się z bólu i zakrywając twarz rękami. Do chwili otrzymania pomocy medycznej jest traktowany jako bezbronny. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
9	Cios roztrzaskuje czaszkę przeciwnika, zabijając go na miejscu.
10	Precyzyjny cios ścina przeciwnikowi głowę. Bezgłowy korpus przez chwilę stoi nieruchomo, po czym upada na ziemię. Atakujący jest zbrzydany krwią przeciwnika.

Efekt trafienia krytycznego – Korpus

Efekt	
1	Sila uderzenia odbiera przeciwnikowi dech. Przez jedną rundę otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów i ataków.
2	Cios trafia przeciwnika w krocze. Oszołomiona bólem postać przez całą rundę nie może wykonywać żadnych akcji.
3	Sila ataku łamie przeciwnikowi żebrę. Do chwili udzielenia mu pomocy medycznej otrzymuje -10 do Walki Wręcz.
4	Cios przecina zbroję przeciwnika, przy okazji dotkliwie raniąc go w pierś. Od tej chwili osłona korpusu zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa pancerza wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo) . Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5	Sila uderzenia sprawia, że przeciwnik pada na ziemię, nie mogąc złapać tchu. Przez jedną rundę wszystkie testy wykonuje z modyfikatorem -30. Musi wykonać akcję „wstawanie”, żeby podnieść się z ziemi.
6	Przeciwnik niemal przykłada, porażony siłą ciosu. Przez 1k10 rund jest ogłuszony.
7	Pozornie niegroźny cios prześlizguje się między żebrami przeciwnika, uszkadzając narządy i powodując wewnętrzny krwotok. Po chwili postać pada na ziemię. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
8	Uderzenie łamie kręgosłup przeciwnika jak zapalke. Postać pada na ziemię, znieruchomiała. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, nie może nic robić i jest traktowana jako bezbronna. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza paraliż od pasa w dół.
9	Brutalny cios rozcina brzuch przeciwnika, który umiera po kilku sekundach straszliwych męczarni.
10	Cios niemalże patroszy przeciwnika, który osuwa się na kolana, a potem pada twarzą w kałużę krwi i własnych wnętrzności. Śmierć jest natychmiastowa.

Efekt trafienia krytycznego – Ręka

Efekt	
1	Przeciwnik upuszcza trzymane w zranionej dłoni przedmioty. Jeżeli trzymał w niej tarczę, także ją wypuszcza, chyba że była przypięta do przedramienia.
2	Ręka przeciwnika drętwieje od ciosu. Pozostaje bezwładna przez jedną rundę.
3	Przeciwnik otrzymuje bolesny cios w rękę. Do chwili otrzymania pomocy medycznej dłoń pozostaje bezwładna. Przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia.
4	Element zbroi chroniący rękę przeciwnika zostaje uszkodzony. Od tej chwili osłona ręki zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa pancerza wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo) . Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5	Cios trafia w rękę przeciwnika, rozcinając ją aż do kości. Ramię pozostaje bezwładne do chwili udzielenia pomocy medycznej. Przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia.
6	Cios łamie rękę przeciwnika, który upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia. Jeśli postać nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
7	Cios zamienia dłoń przeciwnika w krwawy ochlap. Wyjąc z bólu, ranny upuszcza trzymane w dłoni przedmioty, a także tarczę, chyba że była przypięta do przedramienia. Jeśli postać nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja dłoni.
8	Cios miazdzy rękę przeciwnika, który wypuszcza wszystkie trzymane w niej przedmioty (oprócz przypiętej tarczy). Krew tryska strumieniem z poszarpanej rany. Jeśli postać nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja ręki.
9	Cios niemal odcina rękę przeciwnika. Z rozerwanej tętnicy chlusa krew. Chwilę potem przeciwnik pada na ziemię. Szok spowodowany raną i utratą krwi powodują, że śmierć jest niemal natychmiastowa.
10	Cios odrąbuje rękę przeciwnika, który przez chwilę patrzy ze zdziwieniem na tryskający krwią kikut, a potem martwy osuwa się na ziemię.

Efekt trafienia krytycznego – Noga

Efekt	
1	Przeciwnik potyka się i traci równowagę. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję (nie może wykonywać akcji podwójnych).
2	Po ciosie przeciwnik traci czucie w nodze. Przez jedną rundę nie może wykonywać uników. W tym czasie otrzymuje modyfikator -20 do Zręczności, a jego Szybkość spada do 1.
3	Cios poważnie rani nogę przeciwnika, przecinając ścięgna lub łamiąc kość. Jego Szybkość spada do 1. Postać nie może wykonywać uników i dodatkowo otrzymuje modyfikator -20 do Zręczności.
4	Podstępny cios od dołu przecina pancerz przeciwnika. Od tej chwili osłona nogi zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi. Naprawa pancerza wymaga udanego testu rzemiosła (płatnerstwo) . Jeśli postać nie nosi zbroi lub gdy MG stosuje uproszczone zasady dotyczące pancerzy, ten efekt należy zastąpić efektem nr 2.
5	Silny cios podcina przeciwnika, który oszołomiony pada na ziemię. Przez jedną rundę wszystkie testy wykonuje z modyfikatorem -30. Musi wykonać akcję „wstawanie”, żeby podnieść się z ziemi.
6	Cios rozrywa mięśnie i łamie kości w nodze przeciwnika. Postać jest traktowana jako bezbronna. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
7	Po strasliwym ciosie noga przeciwnika zamienia się w krwawy ochlap rozszarpanych mięśni i strzaskanych kości. Przeciwnik pada na ziemię, wyjąc z bólu. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniona postać umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja stopy.
8	Silny cios zmienia nogę przeciwnika w krwawą miazgę poszarpanych mięśni i połamanych, odsłoniętych kości. Do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić i jest uznawana za bezbronną. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci. Jeśli postać przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że konieczna jest amputacja nogi.
9	Precyzyjnie wymierzony cios przecina tętnicę udową przeciwnika, który pada na ziemię, obficie krwawiąc. Umiera po kilku chwilach.
10	Cios gładko przecina nogę przeciwnika, który przewraca się, obryzgując wszystko dookoła krwią chlującą z kikuta. Umiera po kilku chwilach straszliwych męczarni.

Trafienie krytyczne

Wartość Krytyczna

Rzut	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	9	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-00	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8

Lokacje trafienia

Rzut	Lokacja
01-15	Głowa
16-35	Prawa ręka
36-55	Lewa ręka
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

Stopień trudności testu w walce

Stopień trudności	Modyfikator testu	Przykład
Bardzo	+30	Atak z zaskoczenia.
Łatwy	+20	Atak w przewadze trzech na jednego. Atakowanie głuszonego przeciwnika
Prosty	+10	Atak w przewadze dwóch na jednego. Atakowanie leżącego przeciwnika.
Przeciętny	brak	Zwykły atak.
Wymagający	-10	Atak w pozycji leżącej. Atakowanie i unikanie ciosów w błocie lub w gęstym deszczu.
Trudny	-20	Trafienie w wybraną lokację. Unikanie ciosów w pozycji leżącej.
Bardzo	-30	Walka w głębokim śniegu. Sparowanie ciosu olbrzyma.



Akcje podstawowe i złożone

Akcje podstawowe

Atak wielokrotny
Odwrót
Przeladowanie
Ruch
Rzucenie zakłęcia
Szarża
Użycie przedmiotu
Wstawianie/Dosiadanie wierzchowca
Wycelowanie
Wykorzystanie umiejętności
Zwykły atak

Akcje złożone

Bieg
Finta
Odepchnięcie
Opóźnienie
Ostrożny atak
Parowanie
Pozycja obronna
Szaleńczy atak
Skok



Rodzaje akcji

Akcja	Akcja podwójna	Różne
Ruch	Atak wielokrotny	Przeladowanie
Użycie przedmiotu	Odwrót	Rzucenie zakłęcia
Wstawianie/ Dosiadanie wierzchowca	Szarża	Wykorzystanie umiejętności
Wycelowanie	Skok	
Zwykły atak	Bieg	
Finta	Ostrożny atak	
Odepchnięcie	Pozycja obronna	
Opóźnienie	Szaleńczy atak	
Parowanie		



Oświetlenie

Źródło światła	Normalna widoczność	Maksymalna widoczność	Odległość zauważenia	Czas świecenia
Zapałka	2(1)	6(3)	6(3)	1 runda
Świeca	6(3)	16(8)	10(5)	2 godziny
Kaganek	6(3)	16(8)	10(5)	4 godziny
Pochodnia	10(5)	30(15)	20(10)	1 godzina
Latarnia	16(8)	40 (20)	30(15)	4 godziny
Ognisko	16(8)	40(20)	30(15)	różnie
Widzenie w ciemności	30(15)	30(15)	—	—

Ruch

Ruch na niewielkim obszarze (w m/min.)			Daleka podróż (w kilometrach na godzinę)		
Szybkość	Ostrożny marsz	Zwykły marsz	Szybkość	Zwykły marsz	Ostrożny marsz
1	12	24	1	0.5	1
2	24	48	2	1	2
3	36	72	3	1.25	2.5
4	48	96	4	1.75	3.5
5	60	120	5	2.25	4.5
6	72	144	6	2.75	5.5
7	84	168	7	3	6
8	96	192	8	3.5	7
9	108	216	9	4	8
10	120	240	10	4.5	9

Ruch w walce

Szybkość	Ruch/Odwrót	Szarża	Bieg
1	2	4	6
2	4	8	12
3	6	12	18
4	8	16	24
5	10	20	30
6	12	24	36
7	14	28	42
8	16	32	48
9	18	36	54
10	20	40	60

Stopień trudności testu

Stopień trudności	Modyfikator
Bardzo Łatwy	+30
Łatwy	+20
Prosty	+10
Przeciętny	bez modyfikatora
Wymagający	-10
Trudny	-20
Bardzo Trudny	-30



Obrażenia od upadku

Wysokość (w metrach)	Siła upadku
3	3
6	5
9	7
12	9
15	11
18	13
21	15
24	17
25+	20