

Akcje bitewne

ver. 2.1 (02-11-2020)

Podczas walki postać, oprócz standardowej taktyki walki, może stosować rozmaite akcje, zwane Akcjami Bitewnymi. Może przestawić się na walkę ofensywną, może się bronić, czyli przejść w defensywę i sporadycznie atakować, może też poprzestać tylko na obronie, poświęcając wszystkie ataki, aby jak najdłużej powstrzymać przeciwnika. Akcji Bitewnych jest wiele, jednakże istnieją 2 podstawowe zasady, które regulują ich stosowanie:

I Na początku rundy każda postać deklaruje jakie Akcje Bitewne będzie stosować. ZAWSZE pierwszą osobą, która musi zadeklarować Akcję Bitewną jest osoba wolniejsza, czyli taka, która posiada mniejszą aktualną **Inicjatywę** (czyli tą zmodyfikowaną poprzez Pancierz, Tarczę, Rany itp.). Następnie w kolejności deklarują swoje Akcje postaci o coraz wyższej Inicjatywie. Po zadeklarowaniu Akcji Bitewnych przez wszystkie osoby uczestniczące w walce, ale przed wykonaniem jakiegokolwiek Ataku, MOŻNA zmienić ustaloną Akcję na dowolną inną. Osoba, która zmienia Akcję Bitewną traci 5 punktów Inicjatywy. Pozostałe postaci także mogą zmienić Akcję i dostosować się do zmiany warunków na polu walki i także płacą tą samą wartość **Inicjatywy**. Akcje Bitewne można zmieniać tak długo aż zabraknie Inicjatywy (czasem ma to sens, ponieważ niektóre pojedynki mogą być bardzo taktyczne). Należy pamiętać, że po ustaleniu momentów Ataku (czyli rzutach na **Inicjatywę**) nie wolno zmieniać Akcji Bitewnych w danej rundzie.

II W czasie jednej rundy można użyć TYLKO jednej Akcji Bitewnej, chyba że w opisie danej Akcji wyraźnie zaznaczono inaczej. Akcje Bitewne nie łączą się ze sobą - nie można stosować jednocześnie w rundzie Selektywnego Ataku i Ofensywy.

1. Defensywa.

Postać przechodząca do **Defensywy** polepsza swoją **Obronę** o 2 punkty + 1 punkt/stopień biegłości w broni, którą walczy (+1 za biegłość, +2 za specjalizację itp.) i polepsza swój pancierz o 3/stopień biegłości. Tymczasowy bonus do siły pancerza wynika z parowania i schodzenia z linii ataku, a nie z fizycznego zwiększenia twardości pancerza. Postać dodatkowo może poświęcić swoje ataki, aby wzmocnić swoją **Obronę** o 1/każdy poświęcony atak. **Wyjątkowo** w tym przypadku, deklaracja poświęcenia ataków na **Obronę**, odbywa się po wykonaniu rzutów na Inicjatywę. Ataki, które są poświęcane na zwiększenie **Obrony**, to pierwsze ataki postaci, a nie ostatnie.

W **Defensywie** postać zadaje mniej obrażeń o (10 - 2/stopień biegłości), zmniejsza mnożnik ran o 1 (np. $S+k8*3$ zmienia się na $S+k8*2$) i pogarsza swój Atak o 4.

2. Ofensywa.

Użycie Akcji Bitewnej Ofensywa powoduje zasypanie przeciwnika seriami ciosów, które zwiększają szansę przebicia jego zasłony. Dzięki takiemu atakowi postać zadaje więcej obrażeń o 2/każdy stopień biegłości i zwiększa mnożnik ran o 1 punkt. Atak taki jest jednak ryzykowny, ponieważ powoduje odsłonięcie się postaci, przez co jej **Obrona** zmniejsza się o 4 punkty.

3. Kontra.

Akcję Kontry można użyć w następnej rundzie po zastosowaniu przez przeciwnika Akcji Ofensywy, Szarży, Zamaszystego Cięcia lub Wściekłości (Orki). Kontry można użyć nawet jeśli przeciwnik w następnej rundzie używa już Defensywy lub innej Akcji - liczy się tylko to, że rundę wcześniej użył jednej z wymienionych Akcji Bitewnych. Kontra dodaje +4 do Ataku, jednocześnie obniżając **Obronę** o 2 punkty.

4. Selektywny Atak.

Selektywny Atak polega na dokładnym wymierzeniu w najbardziej odsłonięte lub wrażliwe miejsce przeciwnika. Dzięki takim atakom postać zwiększa swoją szansę na zadanie rany krytycznej o 1/stopień biegłości w broni (+1 za biegłość, +2 za specjalizację, +3 za fechtmistrza, +4 za mistrza).

Minusy to **Atak** mniejszy o 2 punkty, a **Opóźnienie** takiego ataku zwiększa się o dodatkową kość, zależną od stopnia biegłości w broni (biegłość k8, specjalizacja k6, fechtmistrz k4, mistrz walki k2). Przykładowo jeśli specjalista w broni, która ma Opóźnienie 3, używa **Selektywnego Ataku**, to opóźnienie ataku wynosi (3 + k10 + k6).

5. Szarża

Aby wykonać **Szarżę** muszą zaistnieć odpowiednie warunki. Przede wszystkim postać musi być w odległości około 8-10 metrów od wroga, nie można szarżować z odległości 2-3 metrów, ponieważ potrzebny jest rozpęd. Powierzchnia, po której postać pędzi na wroga musi się do tego nadawać. Ciężko sobie wyobrazić szarżującego krasnoluda, który przy okazji toporem karczkuje dżunglę. Nie można też szarżować na bagnistym terenie, lodzie, grząskim piasku, zbyt pochyłej powierzchni itp.

Należy zauważyć, że modyfikatory Szarży stosuje się przez całą rundę, tak jak przy innych Akcjach Bitewnych. Szarża to nie jest jeden cios, choć może nim być, jeśli postać atakuje raz w rundzie, ale potężny impet, dzięki czemu wszystkie ataki w danej rundzie mają ten sam bonus co pierwszy cios.

Postać używająca **Szarży** zwiększa obrażenia o jedną Klasę Ran (1KLO), **Inicjatywę** o 2 punkty, a jej **Obrona** pogarsza się o 4.

6. Trzymanie na dystans.

Postać posiadająca dłuższą broń niż przeciwnik, może prowadzić walkę utrzymując swego przeciwnika na dystans. Dzięki temu zwiększana jest Obrona postaci o 1 punkt na przewagę kategorii rozmiaru broni. Rozmiary broni dzieli się na 3 kategorie: mała, średnia, duża.

Przykład: *Postać walcząca toporem dwuręcznym (rozmiar D - duży), walczy z postacią posiadającą miecz krótki (rozmiar M - mały). Postać walcząca toporem dwuręcznym dzięki przewadze dwóch kategorii zwiększa swoją Obronę o 2 punkty.*

Jedynym minusem tej Akcji są wolniejsze ataki o k4 punktów każdy. Należy też pamiętać, że nie można stosować tej Akcji Bitewnej mając ten sam lub mniejszy rozmiar broni.

UWAGA: Każdy zbrojny (łowca, Wojownik, Rycerz) otrzymuje przy stosowaniu tej Akcji dodatkowy +1 punkt do Obrony.

7. Młynek.

Młynek to desperacki atak równie groźny dla przeciwników jak i atakującego, gdzie szansa na trafienie krytyczne jest podnoszona o 2 punkty, jednak na trafienie w siebie także. Dodatkowo Opóźnienie broni, przy stosowaniu tej Akcji, jest dwukrotnie większe.

8. Roztrącenie.

Roztrącenie to próba przedarcia się między przeciwnikami zamiast ataków w tej rundzie. Aby przedarcie się udało, postać rzuca na swój **Atak** zmodyfikowany o różnicę między Atakiem swoim i przeciwnika. Jeśli przebicie się uda, to przeciwnik nie wykonuje żadnych ataków (po prostu nie trafił), jeśli zaś zakończyło się porażką to przeciwnik wykonuje wszystkie ataki, a postaci nie udało się przebić - przeciwnik dalej zagradza mu drogę.

Przykład: *Wojownik (8 poziom), którego Atak wynosi 8, próbuje podejść do swojego ранego towarzysza. Jednak drogę zagradza mu uzbrojony rycerz 10 poziomu (Atak 10). Szansa na przedarcie się wojownika wynosi 8 (Atak wojownika wynosi 8) minus 2 (z powodu wyższego Ataku rycerza) $[8-(10-8)=6]$. Gracz prowadzący wojownika rzuca k20 w celu sprawdzenia czy przebicie udało się. Jeśli wyrzuci na kości 6 lub niżej to akcja powiedzie się, wojownik bezpiecznie minie rycerza i może się zająć ранym towarzyszem (jeśli nikt inny już mu w tym nie przeszkadza). Jeśli akcja się nie powiedziała, to rycerz wykonuje wszystkie ataki w wojownika (oczywiście rycerz każdy swój atak testuje - nie trafia automatycznie).*

Postać może przebić się przez grupę osób, jednak za każdą dodatkową osobę zmniejsza swoją szansę o 2 punkty. Podczas testu bierze się pod uwagę najwyższy Atak z grupy przeciwników.

UWAGA: Podczas testowania Ataku, bierze się pod uwagę współczynnik Atak dla broni, którą postać walczy w danej chwili. Jeśli postać nie posiada żadnej broni to testuje się ogólny Atak.

9. Wyłuskanie.

Możliwość wytrącenia broni przeciwnikowi z ręki. Postać rzuca na swój Atak zmodyfikowany o różnicę między Atakiem przeciwnika i swoim. Jeśli rzut się powiedzie, to przeciwnik wykonuje Test Refleksu. Nieudana obrona oznacza, że przeciwnik traci broń, która łąduje k4 metry dalej). Jeśli akcja się nie powiedzie, to postać w następnej rundzie **odsłania się**. Stosując Wyłuskanie postać wykonuje tylko jedną taką akcję w rundzie - reszta ataków przepada.

10. Przycelowanie.

Zwiększenie Ataku bronią strzelecką o 2 punkty, kosztem poświęcenia 10 punktów Inicjatywy/punkt Ataku. Przycelowanie zmniejsza Próg Słabego Ciosu o 1 punkt na każdy punkt Przycelowania.

UWAGA: Zabójca na pewnym Poziomie Doświadczenia otrzymuje Atut Precyzyjny Strzał, co daje możliwość przycelowania aż o 5 punktów Ataku.

11. Walka bez broni.

Postać próbująca walczyć z uzbrojonym przeciwnikiem jest na bardzo trudnej pozycji. Walczący bez broni musi wyczekać na ten jeden moment, kiedy może zaatakować swojego przeciwnika, dlatego atakuje zawsze ostatni w rundzie, ma tylko jeden atak, i jest on gorszy o 4 punkty. Przeciwnik nie atakuje z dodatnim modyfikatorem, jednak jego ataki są skuteczniejsze, dlatego do obrażeń dodaje +5 punktów.

12. Zamaszyste cięcie (specjalny Atut Zbrojnych).

Potężne uderzenie, które potrafi rozplątać przeciwnika na pół. **Opóźnienie** Ataku większe o 10 punktów, jednakże wojownik zwiększa rany o 1KLO + poziom doświadczenia. Można wykonać tylko jeden taki cios w rundzie, reszta ataków może być wykonywana normalnie. Jeśli uderzenie nie wyjdzie to postać w następnej rundzie odsłania się – nie dodaje do Obrony wartości ze swojej broni. Bronią krótką (typu miecz krótki, sztylet) nie można przeprowadzić tej akcji.

13. Precyzyjne uderzenie (specjalny Atut Zabójcy).

Tego ciosu może nauczyć się tylko zabójca i dotyczy on ataku sztyletami lub nożami. Precyzyjne uderzenie polega na wymierzeniu w newralgiczne miejsce przeciwnika i zadanie maksymalnych ran. Cios jest wolniejszy niż zwykle, dlatego zabójca opóźnia swój atak o 4 punkty Inicjatywy. Dodatkowo Atak jest pogorszony o 4 punkty z uwagi na trudność przeprowadzenia takiej akcji. Jednakże jeśli zabójca trafi przeciwnika, wtedy zada ranę o jedną klasę wyżej niż normalnie (+1KLO). Można wykonać tylko jeden taki atak w rundzie - reszta ataków nie przepada i może zostać wykonana (ale nie jako precyzyjny cios). **Precyzyjne Uderzenie** można łączyć z innymi Akcjami Bitewnymi.

14. Precyzyjny strzał (specjalny Atut Zabójcy).

Precyzyjnego strzału może nauczyć się tylko zabójca i dotyczy on tylko ataku kuszą lekką i ręczną. Jest to rozwinięcie Przycelowania, co daje możliwość zwiększenia Ataku o 5 punktów kosztem 50 punktów Inicjatywy. Precyzyjny Strzał zmniejsza także Próg Słabego Ciosu o 1 punkt na każdy punkt zwiększonego Ataku (+2/-2, +3/-3).

15. Zaskakujący cios (specjalny Atut Zabójcy).

Zaskakujący cios może być wykonany dopiero w drugiej rundzie walki, kiedy to niejako przeciwnik zostanie wciągnięty już w pojedynek. Jest to atak polegający na zamarkowaniu obrony, z bardzo szybkim przejściem do niespodziewanego ataku. Zabójca musi znajdować się w defensywie w rundzie poprzedzającej ten atak.

W efekcie tego ciosu Atak zabójcy zwiększany jest o 4 punkty, a zadawane rany o 1 punkt na każdy poziom Zabójcy. Dodatkowo szansa na rany krytyczne zwiększona jest o 2 punkty. Cios taki ma pogorszoną Inicjatywę o 5 punktów.

Cios ten może być wykorzystany tylko raz w walce z jednym przeciwnikiem. Jeśli zabójca spróbuje użyć go ponownie, to przeciwnik ma prawo do automatycznej obrony, jeśli wykona pozytywny rzut na Refleks (zbrojni dodają +4). Jeśli przeciwnik wykona udany Rzut Obrony, to Zabójca w następnej rundzie jest odślonięty (czyli może przyjąć tylko Akcję standardową i traci bonus do Obrony ze swojej broni).

UWAGA: użycie tego ciosu przeciwko innemu Zabójcy daje przeciwnikowi analogiczną szansę obrony i takie same konsekwencje jak opisano powyżej.

16. Wściekłość (specjalny Atut Orków).

Ten rodzaj ataku stosowany jest przez orki – można go użyć tylko wtedy, gdy postać odniesie minimum średnią ranę. Ork przez 3 rundy walki wpada w taki szał, że mało kto jest w stanie przetrwać bez szwanku jego szaleńcze ataki. W tym czasie ork pogarsza swoją Obronę o 6 punktów, wszystkie ataki są wolniejsze o 5 punktów, ale za to mnożnik ran zwiększa się o 3 punkty (czyli z S+k8x3 na S+k8x6).

Po 3 rundach szaleńczego ataku, **Wściekłość** kończy swoje działanie i wszelkie bonusy mijają. Ork obniża jednak swój Atak o 2 punkty do czasu aż nie odpocznie.

17. Podwójne uderzenie (wymagany Atut).

Pozwala zaatakować dwóch przeciwników naraz bronią dwuręczną (miecz dwuręczny, topór dwuręczny itp.). Należy wykonać odrębne rzuty na Atak i jeśli drugi przeciwnik zostanie trafiony to otrzymuje rany mniejsze o jedną klasę (-1KLO). Jeśli pierwszy przeciwnik nie zostanie trafiony, to drugi także unika ciosu. Można wykonać tylko jedno takie uderzenie w rundzie, reszta ataków może zostać wykonana normalnie (bez żadnej Akcji Bitewnej).

18. Śmiertelny strzał (wymagany Atut).

Wykorzystanie do granic możliwości postawy strzeleckiej i techniki strzału, dzięki czemu strzelec jest w stanie strzelić dużo precyzyjniej. Taki strzał zadaje więcej ran o 8 punktów, a jego opóźnienie pogarszane jest także o 8 punktów. Atut można wykorzystać tylko raz w danej rundzie, i można go łączyć z przycelowaniem.

19. Walka wręcz.

Każdy potrafi walczyć wręcz. Są mistrzowie tej dziedziny, są karczemni zabijacy, są też ostatnie łamagi, którzy na gołe pięści oberwą od każdego. Mimo braku wyszkolenia, postury i specjalnej postawy, każdemu może zdarzyć się sytuacja, że będzie musiał stanąć do walki wręcz ze swoim przeciwnikiem, dlatego szanowny Graczu zapisz, w odpowiedniej rubryce na karcie postaci (tabela broni), statystyki dla Twojej postaci przy walce wręcz.

STATYSTYKI POSTACI W WALCE WRĘCZ (bijatyka)				
	Zbrojny	Kapłan	Łotr	Czarodziej
Atak	Podstawowy (-2 jeśli przeciwnik jest opancerzony)			
Obrona	podstawowa + modyfikatory za Zręczność i zbroję			
Wyszkolenie	biegły	brak		
Kość	k6	k4	k4	k4
Klasa ran	lekkie			

* Rany	?x3-3+bonus z Siły	?x2+bonus z Siły	?x2+2+bonus z Siły	?x2-2+bonus z Siły
Liczba ataków	3/2	1	3/2	1
Opóźnienie ataku	5			

* do zadawanych ran należy doliczyć ewentualny bonus za Atut „Walka wręcz: Rany”.

Należy zauważyć, że jeśli dochodzi do walki wręcz z przeciwnikiem opancerzonym, to postać otrzymuje modyfikator -2 do swojego Ataku, ponieważ stara się trafić przeciwnika w twarz - raczej chce uniknąć złamania lub poważnego uszkodzenia ręki, trafiając w pancerz.

Oprócz standardowej umiejętności walki na pięści, postaci graczy mogą szkolić się w specjalnych stylach walki, które zapewnią im zwycięstwo lub przynajmniej przewagę nad zwykłymi oprychami. Styl walki wręcz uczy odpowiedniego poruszania się w czasie walki, kroków, zasłon, zbić, uników, zejść, odskoków itp., czyli to czego zwykły, uliczny zabijaka nie zrozumie, dopóki nie zostanie porządnie znokautowany przez takiego przeciwnika.

Boks girdański

Twórcami tego stylu są Orki Szare z Gird-Danat. Polega on na wyprowadzaniu szybkich ciosów prostych i trzymanie cały czas mocnej gardy.

BOKS GIRDAŃSKI	
Atak	+2
Obrona	+2
Wyszkolenie	specjalista
Kość	k8
Klasa ran	lekkie
Liczba ataków	2
Opóźnienie ataku	5
Inne	–

Boks tesijski

Boks tesijski liczy sobie ponad 900 lat i pochodzi z Cesarstwa Tesji. Polega na wyprowadzaniu mocnych ciosów, głównie nogami. Walki turniejowe między adeptami tego stylu to bardzo brutalne i krwawe widowisko, nierzadko kończące się śmiercią jednego z walczących.

BOKS TESIJSKI	
Atak	+2
Obrona	–
Wyszkolenie	specjalista
Kość	k8
Klasa ran	lekkie
Liczba ataków	2
Opóźnienie ataku	5
Inne	+4 do ran. Adepti tego stylu mogą atakować przeciwników w zbrojach lekkich i średnich

Ken-fu

Styl ten pochodzi z Tesji i polega na bardzo szybkich uderzeniach nogami i rękami. Adept tej sztuki rezygnuje z dobrej gardy i mocnych ciosów na rzecz szybkości.

KEN-FU	
Atak	+1
Obrona	–
Wyszkolenie	specjalista
Kość	k8

Klasa ran	lekkie
Liczba ataków	3
Opóźnienie ataku	2
Inne	Wymagane posiadanie Atutu <u>Akrobacja</u> i 16 Zręczności.

Boks Viskani

Styl ten opracowała znana rodzina wojowników i nauczycieli sztuki wojennej, Viskani. Polega on na boksowaniu w postawie defensywnej. Mimo że nie jest zbyt widowiskowy, to jest bardzo skuteczny.

BOKS VISKANI	
Atak	-2
Obrona	+4
Wyszkolenie	specjalista
Kość	k8
Klasa ran	lekkie
Liczba ataków	2
Opóźnienie ataku	5
Inne	Dzięki blokom postać redukuje 6 punktów ran.

20. Zapasy.

Tak jak każdy porafi walczyć wręcz, tak każdy potrafi przejść do zwarcia i walczyć w parterze. Chwyty, duszenia, walka na ziemi, w trawie, w błocie, pod stołem karczemnym, wszystko to można określić jednym słowem: zapasy. I tak jak z bijatyką, różnymi odmianami boksu i innymi technikami walki wręcz są mistrzowie tej dziedziny, są przeciętniacy i są słabeusze. Każdy jednak potrafi złapać drugą osobę za gardło, założyć potężny niedźwiedzi uścisk i brutalnie zadusić przeciwnika. Bywają sytuacje, że mistrz walki mieczem zostanie powalony na ziemię przez niezręcznego w broni białej przeciwnika. Padają wtedy pytania co z tym zrobić i jak to rozegrać? Poniższa mechanika ma to uświadomić. Proszę zauważyć, że Atut „Zapasy” posiada każdy - to taka ogólna nazwa do tarzania się po ziemi bez broni białej. Jednak już „Zapasy klasyczne” to trudna sztuka walki w parterze - tak samo zapasy Szarych Orków zwane „Kir-jen” oraz elfie „Ji”.

STATYSTYKI POSTACI W WALCE ZAPAŚNICZEJ (zapasy)				
	Zbrojny	Kapłan	Łotr	Czarodziej
Atak	podstawowy			
Obrona	* podstawowa + modyfikatory za Zręczność i zbroję razy 2			
Wyszkolenie	biegły	brak		
Kość	k6	k4	k4	k4
Klasa ran	lekkie			
Rany	?x3-3+bonus z Siły	?x2+bonus z Siły	?x2+3+bonus z Siły	?x2-2+bonus z Siły
Liczba ataków	1			
Opóźnienie ataku	5			

* modyfikator Obrony dla pancerza lekkiego wynosi -2, dla średniego -4, a dla ciężkiego -6.

W przypadku zapasów zasady walki są lekko zmodyfikowane. Aby trafić przeciwnika należy wykonać standardowy Test Ataku. Po udanym trafieniu atakowany wykonuje Test Refleksu pomniejszony o 1 punkt na każde 3 punkty Siły atakującego i udany oznacza, że postać wyswobodziła się. Nieudany Test powoduje zadanie normalnych ran i atakujący stosuje chwyt, trzymanie, dźwignię lub inną kombinację unieruchamiającą przeciwnika. Trzymanie odbywa się dopóki przeciwnik nie wyswobodzi się. Atakujący po udanym pierwszym trafieniu i zastosowaniu trzymania, w kolejnych rundach otrzymuje modyfikator +4 do Ataku, a ofiara modyfikator -1 do Testu Refleksu. Modyfikator ten powiększa się o 1 punkt co rundę. Należy także pamiętać o modyfikatorsze do Testu Refleksu za Siłę atakującego - silne postacie mają sporą przewagę w tej dyscyplinie. Ofiara, której nie uda się wykonywać kolejnych Testów Refleksu cały czas otrzymuje rany zredukowane przez swoją Wytrzymałość. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że ofiara przez całą walkę będzie duszona i tak też skończy swój pojedynek - po prostu straci przytomność lub zostanie

uduszona (zależy od atakującego). Należy także pamiętać, że jeśli atakujący wykonał celnie swój pierwszy atak i zastosował trzymanie, to w każdej kolejnej rundzie testuje swój Atak. Jeśli Test Ataku się nie powiedzie, to atakujący nie zadaje ran w danej rundzie, ale ofiara wcale nie umknęła atakującemu - aby tak się stało musi wykonać udany Test Refleksu (z odpowiednimi modyfikatorami). **Cztery pełne rundy** trzymania powodują, że ofiara musi wykonać Test Krzepy - nieudany oznacza, że postać traci przytomność, poddaje się lub zostaje w inny sposób pokonana (atakujący w zależności od swojego doświadczenia wybiera efekt - może nawet zabić przeciwnika). Udany Krzepy przedłuża walkę i daje nadzieję na wyswobodzenie się. Trzeba także pamiętać, że ofiara będąc trzymana nie wykonuje żadnych ataków, chyba że zdoła się wyswobodzić. Czarownik nie rzuci żadnego czaru, chyba że opartego tylko na słowach, a i tak z modyfikatorem -4 do Testu Czarar.

Oprócz podstaw zapasów istnieje kilka stylów, które są specjalistycznymi sztukami walki, tak jak w przypadku walki na pięści.

Zapasy klasyczne

Zapasy klasyczne to zbiór zasad walki w parterze opracowany przez rodzinę Dorelli z Adberheim. Zapasy na ziemiach Lansgardu uprawiano od dawna, najczęściej w błocie lub na piasku, ale poszczególne zasady spisano dopiero w latach 1082-1085 Nowej Ery. W tych latach bracia Dorelli założyli swoją sławną już teraz Akademię Dorelli. Na początku Akademia nie cieszyła się sławą, jednak po pierwszym wygranym turnieju zapaśniczym organizowanym corocznie podczas Wielkiego Targu w Adberheim, a później w Turnieju Pięciu Miast chętnych na naukę nie brakowało. Bracia Dorelli stali się tak popularni w Adberheim, że ówczesny król Lurrana II osobiście trenował pod ich okiem. Dyscyplina zapasów, mimo że nie jest popularna we wszystkich regionach, to w Lansgardzie cieszy się ogromnym szacunkiem. Od wielu lat Akademia Dorelli ma prawo wystawić bez eliminacji trzech swoich zawodników na turniej podczas Wielkiego Targu. Same zapasy klasyczne, jak styl jest nazywany w Lansgardzie i prowincjach ościennych, to głównie silne chwytaki, trzymanie i dźwignie. Podczas walki nie wolno używać ciosów rękami, nogami i głową. Nie wolno też gryźć, drapać i pluć. Mimo że na pierwszy rzut oka styl wydaje się łagodny, to pojedynki nierzadko kończą się złamaniami kończyn, żeber, a nawet śmiercią. Sam styl jest także bardzo praktyczny, dobry zapaśnik potrafi poradzić sobie nawet z najlepszym przeciwnikiem w walce na pięści. Od czasów Lurrana II wszystkie oddziały wojskowe i straż Adberheim są uczone tego stylu walki, który bardzo dobrze sprawdza się na polu walki. Oczywiście żołnierze królewscy ćwiczą mniej sportową, a bardziej brutalną odmianę zapasów klasycznych, co w połączeniu ze znajomością innych stylów walki czyni ich niebezpiecznymi przeciwnikami.

ZAPASY KLASYCZNE	
Atak	+2
Obrona	+2
Wyszkolenie	specjalista
Kość	k8
Klasa ran	lekkie
Liczba ataków	3/2
Opóźnienie ataku	5
Inne	Zapaśnik otrzymuje +2 do Testu Refleksu.

Zapasy Kir-jen

Ten brutalny styl walki opracowały Szare Orki z Dominium we Wschodniej Tragonii. Walka odbywa się w parterze, na ziemi, jednak zapaśnik dąży do wypracowania takiej pozycji, aby mógł skutecznie zadać cios. Oczywiście duszenia i dźwignie są dozwolone, a walki często kończą się poprzez poddanie lub uduszenie (tak jak w zapasach klasycznych). Z założenia dyscyplina ta miała nie kończyć się śmiercią i kalectwem podczas częstych pojedynków rasowych, ale jak to w życiu bywa z czasem gladiatorzy zaczęli wychodzić na areny w przeróżnych akcesoriach. I tak, w zależności od ustalonych wcześniej reguł, zapaśnicy zaczęli używać na arenach skórzanych kolczastych hełmów, ostrych obroży na szyję, pasów z ostrymi ćwiekami, tnących nałokietników i rękawic i wielu, wielu innych śmiertelnych narzędzi opracowanych przez Mistrzów Aren - jedną z najwyższych Kast Szarych Orków podczas czasu pokoju.

ZAPASY KIR-JEN	
Atak	-
Obrona	+2
Wyszkolenie	specjalista
Kość	k8

Klasa ran	lekkie
Liczba ataków	2
Opóźnienie ataku	3
Inne	+2 do ran. Zapaśnik może wykorzystać bonus za Atut „Walka wręcz: Rany”.

Ji

Ji opracowały wysokie elfy i co roku podczas Świąta Słońca i Gwiazd walczą między sobą oddając hołd starym bogom. Elfy walczą dla zabawy i z poszanowania tradycji, nie dla rozlewu krwi, aczkolwiek zwycięstwo nad pozostałymi oponentami to uznanie i szacunek współplemieńców. Ji charakteryzuje się głównie chwytami i rzutami, a później trzymaniem przeciwnika aż do jego poddania się. Wyćwiczone chwyt i trzymanie w parterze elfy opanowały do perfekcji. Mistrz Ji nie powinien wypuścić swojego przeciwnika z trzymania do końca walki. Należy też dodać, że Ji to styl praktycznie bez uderzeń, oprócz jego rzadkich odmian bojowych. Adepti Ji są mistrzami defensywy, ciężko ich poważnie zranić podczas walki w parterze, nie mówiąc już o wyrwaniu się podczas trzymania. Elfy rzadko uczą ludzi tego stylu, jednak zdarzają się samotni elfi podróżnicy, którzy uczą Ji godnych tego zaszczytu osób. Słyszano oczywiście o ludzkich nauczycielach tego stylu, ale jest to rzadkość, a poziom ich nauczania jest o wiele niższy niż elfich mistrzów.

JI	
Atak	+1
Obrona	+4
Wyszkolenie	specjalista
Kość	k8
Klasa ran	lekkie
Liczba ataków	1
Opóźnienie ataku	3
Inne	Przeciwnik otrzymuje modyfikator -2 do Testu Refleksu. Dzięki gardzie Adept Ji redukuje 4 punkty ran.

21. Walka konna.

Postać w walce testuje Atut Jeździectwo. Jeśli rzut jest udany to przez 10 rund otrzymuje odpowiednią premię widoczną w tabeli. Jeśli rzut jest nieudany, to **Atak**, **Obrona** i **Inicjatywa** są pogorszone o 2 punkty, a postać nie otrzymuje modyfikatorów z tabeli. W następnej rundzie rzut można powtórzyć. Brak Atutu Jeździectwo to rzut z trudnością +1 – jak przy każdym teście bez Atutu. Atak bronią dystansową nie wymaga rzutu sprawdzającego, jednak tenże atak w czasie jazdy należy sprawdzić testem na Jeździectwo (dozwolony jest atak krótkim łukiem lub inną bronią o lekkim naciągu).

UWAGA: W walce konnej nie można wykorzystywać innych Akcji Bitewnych. Walka konna rządzi się swoimi zasadami i jest traktowana sama w sobie jako Akcja Bitewna.

WALKA KONNA

(modyfikatory dla jeźdźcy)

	Wierzchowy	Bojowy lekki	Bojowy średni	Bojowy ciężki	Piechota vs Konny
Modyfikator trudności *	-1	-		-1	-
Atak	-		+1	+2	-1
Inicjatywa	+2		+3	+2	**
Rany	+3	+4		+5	-
Obrona	-		+1 ***		-
Specjalne ataki	-		****		-

* Modyfikator do testu *jeździectwa*.

** Pieszy zawsze pierwszy wybiera Akcje Bitewną.

*** Bonus +1 do Obrony, jeśli jeździec posiada umiejętność *jeździectwo*.

**** Możliwość walki bronią dwuręczną lub dwoma broniąmi jednoręcznymi.

SZARŻA KONNA

(modyfikatory dla jeźdźcy)

* modyfikatory Walki Konnej i Szarży sumują się.

	Wierzchowy	Bojowy lekki	Bojowy średni	Bojowy ciężki
Atak	-		+2	
Inicjatywa	+1	+3		+2
Rany			+1KLO	
Obrona		+3 (bonus za galop)		

MODYFIKATORY OBRONY DYSTANSOWEJ PODCZAS JAZDY

	Kłus	Galop	Cwał
Obrona	+1	+3	+6

MODYFIKATORY STRZAŁU PODCZAS JAZDY

	Kłus	Galop	Cwał
Modyfikator	-1	-3	-6

STATYSTYKI WIERZCHOWCÓW

(przedziały)

	Wierzchowy *	Bojowy lekki	Bojowy średni	Bojowy ciężki
Atak	2 - 4	3 - 6	4 - 8	6 - 12
Wytrzymałość	8 - 12	10 - 15	12 - 18	14 - 20
Inicjatywa	15 - 20	18 - 27	16 - 24	13 - 18
Rany	S + k6*3	S + k6*3+5	S + k8*4+5	S + k10*4+5
Liczba ataków	1/r	3/2r	3/2r	1/r
Opóźnienie ataków	6	5	6	7
Szybkość	18 - 40	22 - 36	20 - 32	20 - 30
Udźwig	180kg	200kg	240kg	300kg

* Koń wierzchowy nie bierze udziału w walce, nie jest do tego szkoleny - atakuje jedynie w sytuacjach skrajnych takich jak panika. Bywa też tak, że nieostrożny człowiek może zostać zaatakowany przez zwierzę.