

DODATEK: TABELY

TRUDNOŚCI		
OPIS	WARTOŚĆ	WYMAGANY POZIOM
Automatyczna	0	1
Prosta	3	1
Codzienna	6	1
Wymagająca	9	2
Skomplikowana	12	2
Wysoka	15	3
Bardzo wysoka	18	3
Heroiczna	21+	4

PRZEWIŹSZENIE TRUDNOŚCI O...	STOPIEŃ SUKCESU
0-4	Jeden, Minimalny sukces
5-9	Dwa, Znaczny sukces
10-14	Trzy, Wyjątkowy sukces
15+	Cztery, Zdziwiający sukces

ZDOLNOŚCI I SPECJALIZACJE	
ZDOLNOŚĆ	SPECJALIZACJE
Język	—

Kondycja	Bieg, Pływanie, Rzucanie, Siła, Skakanie, Wspinaczka
Leczenie	Diagnostowanie, Leczenie chorób, Leczenie ran
Opieka nad zwierzętami	Jeździectwo, Oswajanie, Powożenie, Tresura
Perswazja	Negocjacje, Oczarowanie, Podjudzanie, Prowokacja, Przekonywanie, Uwodzenie, Zastraszanie
Prowadzenie wojny	Dowodzenie, Strategia, Taktyka
Przebiegłość	Blefowanie, Oszukiwanie, Przebranie, Udawanie
Przetrawianie	Łowiectwo, Tropienie, Wycucie kierunku, Zbieractwo
Spostrzegawczość	Empatia, Przeszukiwanie
Spryt	Logika, Pamięć, Rozszyfrowywanie
Status	Reputacja, Turnieje, Wychowanie, Zarządzanie
Strzelectwo	Broń miotana, Broń obłężnicza, Kusze, Łuki
Ukrycie	Skradanie się, Znikanie w tłumie
Walka	Broń drzewcowa, Broń obuchowa, Miecze, Siermierzka, Sztylety, Tarcza, Topory, Walka wręcz, Włócznie
Wiedza	Wykształcenie, Wypytywanie, Wyszukiwanie informacji
Wola	Oddanie, Odwaga, Współpraca
Złodziejstwo	Kradzież, Kuglarstwo, Otwieranie zamków
Zręczność	Akrobatyka, Człowiek-wąż, Refleks, Unik, Zmysł równowagi
Żywotność	Odporność, Wytrzymałość

RUTYNOWE SUKCESY		
POZIOM	AUTOMATYCZNY SUKCES W SYTUACJI BEZSTRESOWEJ	AUTOMATYCZNY SUKCES W SYTUACJI STRESOWEJ
1	Automatyczny (0)	—
2	Łatwy (3)	Automatyczny (0)
3	Codzienny (6)	Łatwy (3)
4	Codzienny (6)	Łatwy (3)
5	Wymagający (9)	Łatwy (3)
6	Skomplikowany (12)	Codzienny (6)
7	Skomplikowany (12)	Codzienny (6)
8	Wysoki (15)	Codzienny (6)
9	Bardzo wysoki (18)	Wymagający (9)
10	Bardzo wysoki (18)	Wymagający (9)

ZDOLNOŚCI ZAMIENNE	
ZDOLNOŚĆ	MOŻLIWE ZAMIANY
Język	Przebiegłość, Spryt
Kondycja	Walka, Wola, Zręczność, Żywotność
Leczenie	Spostrzegawczość, Wiedza
Opieka nad zwierzętami	Kondycja, Wiedza, Wola
Perswazja	Przebiegłość, Spryt, Wola
Prowadzenie wojny	Spryt, Strzelectwo, Walka, Wiedza
Przebiegłość	Perswazja, Spryt, Wiedza
Przetrawianie	Opieka nad zwierzętami, Spostrzegawczość, Wiedza
Spostrzegawczość	Spryt, Wiedza
Spryt	Spostrzegawczość, Wiedza
Status	Przebiegłość, Spryt, Wiedza
Strzelectwo	Kondycja, Zręczność
Ukrycie	Zręczność
Walka	Kondycja, Zręczność
Wiedza	Opieka nad zwierzętami, Prowadzenie wojny, Spostrzegawczość, Spryt, Status
Wola	Żywotność
Złodziejstwo	Spryt, Zręczność
Zręczność	Kondycja, Strzelectwo, Walka, Złodziejstwo
Żywotność	Kondycja, Wola

PRAWDOPODOBIENSTWO SUKCESU

- TRUDNOŚĆ -

POZIOM	ŁATWA (3)	CODZIENNA (6)	WYMAGAJĄCA (9)	SKOMPLIKOWANA (12)	WYSOKA (15)	BARDZO WYSOKA (18)	HEROICZNA (21)
1	66%	16%	0%	0%	0%	0%	0%
2	97%	72%	27%	2%	0%	0%	0%
3	100%	95%	74%	37%	9%	0,5%	0%
4	100%	99%	94%	76%	44%	15%	2%
5	100%	99%	99%	94%	77%	50%	22%
6	100%	100%	99%	99%	93%	79%	54%
7	100%	100%	99%	99%	98%	93%	80%
8	100%	100%	99%	99%	99%	99%	93%
9	100%	100%	100%	99%	99%	99%	98%
10	100%	100%	100%	99%	99%	99%	99%

TEMPO PODRÓŻY

SPOSÓB PODRÓŻY	ODLEGŁOŚĆ NA GODZINĘ
Chód	5 km
Trucht	7,5 km
Bieg	10 km*
Konno (klus)	15 km
Konno (galop)	30 km
Konno (cwał)	50 km*
Łódź (rzeką, jeziorem)	7,5 km
Statek (pełnomorski)	20 km**
Umiarkowane obciążenie	×3/4***
Poważne obciążenie	×1/2***

* Po każdej godzinie przebytej tym tempem podróżnik lub wierzchowiec musi zdać Wymagający (9) test Żywotności. Sukces pozwala mu na kolejną godzinę ruchu tą samą prędkością za każdy poziom sukcesu. Po tym okresie wykonuje się następny test Żywotności przeciwko kolejnemu stopniowi trudności. W przypadku porażki utrzymanie tempa jest możliwe, powoduje jednak odniesienie 1 rany. Jeśli liczba ran zrówna się z poziomem Żywotności, podróżny zaczyna gromadzić poważne rany. Jeśli liczba poważnych ran dorówna poziomowi Żywotności, umiera. Większość ludzi posiada wystarczająco dużo rozsądku, by zatrzymać się i odpocząć na długo przed tym, jak umrze.

** Wiatr może wpłynąć na prędkość ruchu łodzi żaglowych. Podana wartość odpowiada typowym wiatrom. Sprzyjający wiatr może zwiększyć ją do półtorakrotnie większej wartości, zaś niesprzyjający – zmniejszyć do trzech czwartych.

*** Umiarkowanym obciążeniem może być duży ładunek lub też podróżowanie wozem bądź z dużym orszakiem. Poważne obciążenie oznacza bardzo ciężki ładunek lub bardzo liczną grupę, taką jak orszak króla Roberta podczas jego podróży do Winterfell.

TEMPO A KRAJOBRAZ

TEREN	BEZDROŻE	ŚCIEŻKA	DROGA
Pustynia	×1/2	×3/4	×1
Wzgórza	×1/2	×3/4	×1
Góry	×1/4	×1/2	×3/4
Bagna	×1/4	×1/2	×3/4
Las (rzadki)	×1/2	×3/4	×1
Las (gęsty)	×1/4	×1/2	×3/4

POPARZENIA SŁONECZNE

POZIOM	EFEKT
1	-1K do wszystkich testów Spostrzegawczości
2	-1K do testów Walki, Strzelectwa i wszystkich testów wymagających koncentracji na 1k6 dni; trwale -1K do testów Perswazji
3	Trwale -1K do wszystkich testów Żywotności

ODMROŻENIA

POZIOM	EFEKT
1	-1K do wszystkich testów Spostrzegawczości
2	-1K do testów Walki, Strzelectwa i wszystkich testów wymagających sprawności manualnej
3	-1K do wszystkich testów Perswazji i Przebiegłości

OBRAŻENIA OD UPADKU

WYSOKOŚĆ	EFEKT
2–10 m	1 pkt obrażeń / metr
11–20 m	1 rana / 2 metry
21–30 m	1 poważna rana / 2 metry
31+ m	10 + 3k6 poważnych ran

OBRAŻENIA OD OGNIA

ROZMIAR	OBRAŻENIA	UNIKNIĘCIE PODPALENIA
Małe (świeczka)	1	Łatwe (3)
Mały (pochodnia)	1k6-1 (minimum 1)	Codzienne (6)
Średni (małe ognisko)	1k6	Wymagające (9)
Duży (duże ognisko)	2k6	Skomplikowane (12)
Potężny (pożar)	3k6	Wysokie (15)

BRON				
BRON	SPECJALIZACJA	SZKOLENIE	OBRAZENIA*	CECHY
Berdysz	Broń drzewcowa	1S	Kondycja +3	<i>dlugi, dwuręczny, nieporęczny, obciążenie 1, potężny</i>
Halabarda	Broń drzewcowa	1S	Kondycja +3	<i>dwuręczna, obciążenie 1, potężna</i>
Narzędzia rolnicze	Broń drzewcowa	—	Kondycja +2	<i>dwuręczny, kruchy, nieporęczny</i>
Buława	Broń obuchowa	—	Kondycja	—
Cep bojowy	Broń obuchowa	2S	Kondycja +3	<i>druzgocący 1, dwuręczny, potężny</i>
Kiścień	Broń obuchowa	—	Kondycja	<i>druzgocący 1, zabójczy</i>
Kostur	Broń obuchowa	—	Kondycja	<i>dwuręczny, szybki</i>
Kula z łańcuchem	Broń obuchowa	1S	Kondycja	<i>druzgocąca 1, potężna</i>
Młot	Broń obuchowa	—	Kondycja +1	<i>druzgocący 1, dwuręczny, obciążenie 1, ogłuszający, powolny</i>
Młot bojowy	Broń obuchowa	—	Kondycja	<i>druzgocący 2, dwuręczny, obciążenie 1, potężny, powolny</i>
Pałka	Broń obuchowa	—	Kondycja -1	<i>druga ręka +1</i>
Krótki miecz	Broń szermiercza	—	Zręczność -1	<i>szybki</i>
Lewak	Broń szermiercza	1S	Zręczność -1	<i>druga ręka +1, obrona +2</i>
Miecz braavoski	Broń szermiercza	1S	Zręczność	<i>obrona +1, szybki</i>
Arakh	Miecze	1S	Kondycja	<i>półtoraręczny, szybki</i>
Długi miecz	Miecze	—	Kondycja +1	—
Miecz dwuręczny	Miecze	—	Kondycja +3	<i>dwuręczny, nieporęczny, potężny, powolny, zabójczy</i>
Miecz półtoraręczny	Miecze	1S	Kondycja +1	<i>półtoraręczny</i>
Kord	Sztylety	—	Zręczność -2	<i>druga ręka +2</i>
Puginał	Sztylety	1S	Zręczność	<i>przebiecie 2</i>
Sztylet	Sztylety	—	Zręczność -2	<i>druga ręka +1, obrona +1</i>
Duża tarcza	Tarcze	1S	Kondycja -2	<i>obciążenie 1, obrona +4</i>
Pawęż	Tarcze	2S	Kondycja -2	<i>obciążenie 2, obrona +6</i>
Puklerz	Tarcze	—	Kondycja -2	<i>druga ręka +1, obrona +1</i>
Tarcza	Tarcze	—	Kondycja -2	<i>obrona +2</i>
Długi topór	Topory	1S	Kondycja +3	<i>dlugi, dwuręczny, obciążenie 1, potężny, zabójczy</i>
Nadziak	Topory	—	Kondycja -1	<i>druzgocący 1</i>
Oskard	Topory	—	Kondycja +1	<i>dwuręczny, potężny, powolny</i>
Siekiera	Topory	—	Kondycja +1	<i>dwuręczna</i>
Toporek	Topory	—	Kondycja -1	<i>druga ręka +1, obrona +1</i>
Topór bojowy	Topory	—	Kondycja	<i>półtoraręczny</i>
Bat	Walka wręcz	2S	Zręczność -1	<i>dlugi, oplatanie</i>
Broń improwizowana	Walka wręcz	—	Kondycja -1	<i>powolna</i>
Nóż	Walka wręcz	—	Kondycja -2	<i>druga ręka +1, szybki</i>
Pięść	Walka wręcz	—	Kondycja -3	<i>druga ręka +1, pochwycenie</i>
Rękawica	Walka wręcz	—	Kondycja -2	<i>druga ręka +1, pochwycenie</i>
Ciężka włócznia	Włócznie	1S	Kondycja +1	<i>dwuręczna, nabicie, potężna, powolna</i>
Kopia bitewna	Włócznie	1S	Opieka nad zwierzętami +4	<i>kawaleryjska, nabicie, obciążenie 2, potężna, powolna, zabójcza</i>
Kopia turniejowa	Włócznie	1S	Opieka nad zwierzętami +3	<i>dluga, kawaleryjska, krucha, obciążenie 1, potężna, powolna</i>
Pika	Włócznie	—	Kondycja +2	<i>dwuręczna, nabicie, nieporęczna, powolna, tylko do przyjęcia szarży</i>
Trójząb	Włócznie	—	Kondycja	<i>powolny, półtoraręczny</i>
Włócznia	Włócznie	—	Kondycja	<i>szybka</i>
Żabia włócznia	Włócznie	1S	Zręczność +1	<i>półtoraręczna</i>

BRON				
BRON	SPECJALIZACJA	SZKOLENIE	OBRAZENIA*	CECHY
Nóż	Broń miotana	—	Zręczność -1	<i>bliski zasięg, szybki</i>
Oszczep	Broń miotana	—	Kondycja	<i>bliski zasięg</i>
Proca	Broń miotana	—	Kondycja -1	<i>bliski zasięg</i>
Sieć	Broń miotana	1S	brak	<i>bliski zasięg, oplątanie</i>
Toporek	Broń miotana	—	Kondycja	<i>bliski zasięg</i>
Trójząb	Broń miotana	—	Kondycja	<i>bliski zasięg</i>
Włócznia	Broń miotana	—	Kondycja	<i>bliski zasięg</i>
Żabia włócznia	Broń miotana	1S	Zręczność +1	<i>bliski zasięg</i>
Ciężka kusza	Kusze	—	Zręczność +2	<i>daleki zasięg, dwuręczna, powolna, przebiecie 2, przeladowanie (większe), zabójcza</i>
Kusza	Kusze	—	Zręczność +1	<i>daleki zasięg, dwuręczna, powolna, przebiecie 1, przeladowanie (mniejsze)</i>
Lekka kusza	Kusze	—	Zręczność +1	<i>daleki zasięg, powolna, przeladowanie (mniejsze)</i>
Myryjska kusza	Kusze	1S	Zręczność +1	<i>daleki zasięg, dwuręczna, przebiecie 1, przeladowanie (mniejsze), szybka</i>
Długi łuk	Łuki	1S	Zręczność +2	<i>daleki zasięg, dwuręczny, nieporęczny, przebiecie 1</i>
Łuk myśliwski	Łuki	—	Zręczność	<i>daleki zasięg, dwuręczny</i>
Łuk refleksyjny	Łuki	1S	Zręczność +1	<i>daleki zasięg, dwuręczny, potężny</i>

* Minimum 1. Opisy broni zaczynają się na stronie XX.

DŁUGOŚĆ BRONI BIAŁEJ					
BRON	SPECJALIZACJA	DŁUGOŚĆ	BRON	SPECJALIZACJA	DŁUGOŚĆ
Berdysz	Broń drzewcowa	2	Duża tarcza	Tarcze	0
Halabarda	Broń drzewcowa	2	Pawęż	Tarcze	0
Narzędzia rolnicze	Broń drzewcowa	1	Puklerz	Tarcze	0
Buława	Broń obuchowa	0	Tarcza	Tarcze	0
Cep bojowy	Broń obuchowa	2	Długi topór	Topory	2
Kiścień	Broń obuchowa	0	Nadziak	Topory	0
Kostur	Broń obuchowa	2	Oskard	Topory	1
Kula z łańcuchem	Broń obuchowa	1	Siekiera	Topory	1
Młot	Broń obuchowa	1	Toporek	Topory	0
Młot bojowy	Broń obuchowa	1	Topór bojowy	Topory	0
Pałka	Broń obuchowa	0	Bat	Walka wręcz	3
Krótki miecz	Broń szermiercza	0	Broń improwizowana	Walka wręcz	0+*
Lewak	Broń szermiercza	0	Nóż	Walka wręcz	0
Miecz braavoski	Broń szermiercza	1	Pięść	Walka wręcz	0
Arakh	Miecze	1	Rękawica	Walka wręcz	0
Długi miecz	Miecze	1	Ciężka włócznia	Włócznie	3
Miecz dwuręczny	Miecze	2	Kopia bitewna	Włócznie	3
Miecz półtoraręczny	Miecze	1	Kopia turniejowa	Włócznie	4
Kord	Sztylety	0	Pika	Włócznie	6
Puginał	Sztylety	0	Trójząb	Włócznie	2
Sztylet	Sztylety	0	Włócznia	Włócznie	3
			Żabia włócznia	Włócznie	2

PANCERZ			
ZBROJA	PUNKTY PANCERZA	KARA ZA PANCERZ	OBCIĄŻENIE
Ubrania	0	0	0
Szaty	1	0	1
Przeszywanica	1	0	0
Miękka zbroja skórzana	2	-1	0
Utwardzana zbroja skórzana	3	-2	0
Zbroja z kości lub drewna	4	-3	1
Zbroja pierścieniowa	4	-2	1
Skóry	5	-3	3
Kolczuga	5	-3	2
Kirys	5	-2	3
Zbroja łuskowa	6	-3	2
Zbroja segmentowa	7	-3	3
Brygantyna	8	-4	3
Lekka zbroja płytowa	9	-5	3
Pełna zbroja płytowa	10	-6	3

TRAFIENIA KRYTYCZNE	
SZÓSTKI	EFEKT
1	SOLIDNE TRAFIENIE: Bohater trafia przeciwnika z dużą siłą. Podstawowe obrażenia zwiększa się o +2.
2	POTĘŻNE TRAFIENIE: Ofiara zatacza się po ciosie. Podstawowe obrażenia zwiększa się o +4.
3	KRWAWA RANA: Cios powoduje krwawiącą ranę. Oprócz zadanych obrażeń ofiara otrzymuje jedną ranę, która nie zmniejsza obrażeń. Jeśli nie może przyjąć kolejnej rany, otrzymuje poważną ranę lub umiera.
4	MIAŻDŻĄCA RANA: Bohater okalecza ofiarę, zadając jej przerażającą ranę. Oprócz zadanych obrażeń ofiara otrzymuje jedną poważną ranę, która nie zmniejsza obrażeń. Jeśli nie może przyjąć kolejnej poważnej rany, umiera.
5	ŚMIERTELNY CIOS: Cios natychmiast zabija ofiarę.
6	STRASZLIWY CIOS: Cios nie tylko zabija przeciwnika, ale i zadaje podstawowe obrażenia (nie mnożone przez stopień sukcesu) wszystkim wrogom znajdującym się w pobliżu ofiary.
7	EFEKTOWNA ŚMIERĆ: Bohater zabija ofiarę w tak imponujący sposób, że wszyscy jego sojusznicy zyskują premię +1S do wszystkich testów do końca walki.
8+	PRZERAŻAJĄCA ŚMIERĆ: Bohater zabija ofiarę w sposób, który mierzi wszystkich świadków. Zarówno wrogowie, jak i sojusznicy muszą wykonać Wymagający (9) test Woli lub otrzymują karę -1K do wszystkich testów w najbliższej rundzie. Bohater zyskuje premię +1S do wszystkich testów do końca walki.

RUCH		
BIEG	PREMIA	ZMODYFIKOWANY RUCH
0S-1S	+0 m	4 m
2S-3S	+1 m	5 m
4S-5S	+2 m	6 m
6S-7S	+3 m	7 m

LECZENIE RAN		
WYSIŁEK	PRZYKŁAD	TRUDNOŚĆ
Lekki lub żaden	Brak walki, jazdy konnej lub aktywności fizycznej	Codzienna (6)
Umiarkowany	Podróżowanie, ograniczona aktywność fizyczna	Wymagająca (9)
Wyczerpujący	Walka, jazda konna, męcząca aktywność fizyczna	Skomplikowana (12)

LECZENIE POWAŻNYCH RAN		
WYSIŁEK	PRZYKŁAD	TRUDNOŚĆ
Lekki lub żaden	Brak walki, jazdy konnej lub aktywności fizycznej	Wymagająca (9)
Umiarkowany	Podróżowanie, ograniczona aktywność fizyczna	Wysoka (15)
Wyczerpujący	Walka, jazda konna, męcząca aktywność fizyczna	Heroiczna (21)

PECH	
JEDYNKI	EFEKT
1	TRAFIENIE W SIEBIE: Nieumiejętne użycie broni doprowadza do nieprzyjemnego zranienia. Bohater trafia w siebie i otrzymuje swoje podstawowe obrażenia.
2	TRAFIENIE W SOJUSZNIKA: Zamiast zamierzonego celu bohater trafia w sojusznika; jeśli jakiś znajduje się w zasięgu, wykonuje kolejny test Walki lub Strzelectwa skierowany przeciw niemu.
3	UPUSZCZENIE BRONI: Broń wyślizguje się z rąk bohatera i upada 1k6 metrów dalej w losowym kierunku.
4	USZKODZENIE BRONI: Intensywne użytkowanie doprowadza do uszkodzenia broni. Jej obrażenia zmniejszają się o 1 punkt. Jeśli to broń wykuta w zamku lub lepsza, wynik ten traktuje się jak 3.
5	ZŁAMANIE BRONI: Broń pęka lub zostaje poważnie uszkodzona. Staje się bezwartościowa i nie można jej naprawić. Jeśli to broń wykuta w zamku lub lepsza, wynik ten traktuje się jak 4, jeśli zaś valyriańska – jak 3.
6	ŚLISKA RĘKOJEŚĆ: Krew lub pot sprawia, że rękojeść broni staje się śliska. Bohater otrzymuje karę -1K do wszystkich ataków do końca kolejnej rundy.
7	KREW W OCZACH: Krew lub pot wpada do oczu bohatera i ogranicza jego wzrok; otrzymuje on karę -1K do wszystkich testów do końca kolejnej rundy.
8+	UTRATA RÓWNOWAGI: Niepohamowana chęć trafienia przeciwnika sprawia, że bohater traci równowagę i odstawia się; otrzymuje karę -5 do Obrony w walce do rozpoczęcia kolejnej rundy.

NASTAWIENIE

NASTAWIENIE	PN	PRZEBIEGŁOŚĆ	PERSWAZJA
Czułe	1	-2	+5
Przyjazne	2	-1	+3
Przychylnie	3	0	+1
Obojętne	4	0	0
Chłodne	5	+1	-2
Nieprzyjazne	6	+2	-4
Wrogie	7	+3	-6

NASTAWIENIE A OKOLICZNOŚCI

CECHA PRZECIWNIKA	STOPNIE SUKCESU
Atrakcyjny	+1
Znany z honorowego postępowania	+1
Znany ze sprawiedliwości	+1
Należy do sprzymierzonego rodu	+2
Należy do Nocnej Straży	-1
Bękart	-1
Brzydki	-1
Znany z dekadencji	-1
Znany z okrucieństwa	-1
Odrażający	-2
Znany ze zdradliwości	-2
Należy do wrogiogo rodu	-2
Pochodzi z odległego regionu Westeros*	-1
Pochodzi z Wolnych Miast	-1
Pochodzi z krain dalszych niż Wolne Miasta	-2

* Jak na przykład Dornijczyk w kontaktach z mieszkańcami Północy

TECHNIKI

TECHNIKA	WPLYW	SPECJALIZACJA PERSWAZJI	SPECJALIZACJA PRZEBIEGŁOŚCI
Negocjacje	Poziom Sprytu	Negocjacje	Blefowanie
Oczarowanie	Poziom Perswazji	Oczarowanie	Udawanie
Podjudzanie	Poziom Sprytu	Podjudzanie	Blefowanie
Prowokacja	Poziom Sposobu	Prowokacja	Blefowanie
Przekonywanie	Poziom Woli	Przekonywanie	Udawanie
Uwodzenie	Poziom Perswazji	Uwodzenie	Blefowanie
Zastraszanie	Poziom Woli	Zastraszanie	Blefowanie lub Udawanie

TYPOWE STOPNIE TRUDNOŚCI

WYZWANIE	INTRYGNA	WALKA	BITWA	ZDOLNOŚĆ
Małe	9	9	9	Wymagająca (9)
Średnie	12	12	12	Skomplikowana (12)
Duże	15	15	15	Trudna (15)

NAGRODY ZA SCENE

WYZWANIE	MAJĄTEK (zs)	DOŚWIADCZENIE	CHWAŁA
Małe	100/50/25	2/1/0	1/0/0
Średnie	200/100/50	4/2/1	2/1/0
Duże	400/200/100	8/4/2	4/2/1

WYZWANIA W HISTORII

WYZWANIE	LICZBA W HISTORII
Małe	4
Średnie	2
Duże	1

WYMIENIANIE SCEN

WYZWANIE W SCENIE	ODPOWIEDNIK
Małe	1/2 średniego lub 1/4 dużego
Średnie	2 małe lub 1/2 dużego
Duże	4 małe lub 2 średnie

POZNANIE LUB ROZWINIĘCIE SPECJALIZACJI 10 PD

Bohater może nauczyć się nowej *specjalizacji* na poziomie 1S lub rozwinąć już znaną o +1S. Należy jednak pamiętać, że liczba kości ze *specjalizacji* nie może przekroczyć poziomu nadrzędnej *zdolności*. Na przykład, jeśli postać ma Walkę 3 (Miecze 3S, Topory 2S), może podnieść Topory do 3S, nie wolno jej jednak rozwijać Mieczów, dopóki jej Walka nie wyniesie co najmniej 4.

ROZWINIĘCIE ZDOLNOŚCI 30 PD

Punktów doświadczenia można też użyć do zwiększenia poziomu *zdolności*. Rozwinięcie jednej *zdolności* o jeden poziom kosztuje 30 punktów doświadczenia. Na przykład podniesienie Walki 2 do Walki 3 wymaga wydania 30 punktów, do rozwinięcia Walki 2 do Walki 4 potrzeba ich zaś 60.

Zwiększanie poziomów *zdolności* wymaga czasu i szkolenia. Bohater musi spędzić na ćwiczeniach tydzień za każdy nowy poziom *zdolności*; co więcej, powinny się one odbywać pod okiem osoby, która posiada daną *zdolność* na poziomie wyższym od ucznia. Rozwój bez mentora również jest możliwy, zabiera jednak więcej czasu – 1+1k6/2 tygodnie.

UZYSKANIE PUNKTU LOSU 50 PD

Najdroższym sposobem rozwoju postaci jest wykupywanie kolejnych punktów Losu. Po ich zdobyciu gracz może natychmiast poświęcić je na zdobycie *korzyści* lub wymazanie *przeciwności* według normalnych zasad.