# Obrońcy Rzeczpospolitej

Limit postaci: **11** Skarbiec:

## Towarzysze ze zbaraża

**Dobierz kartę, gdy bohater frakcyjny otrzyma przynajmniej 2 rany z jednego źródła. Maks. 2 razy na turę.**

* Nie możesz wystawić postaci Złych i Chaotycznych.
* Nie możesz wystawić więcej Najemników niż bohaterów frakcyjnych.
* Nie możesz mieć więcej Wiedeńczyków niż frakcyjnych postaci pospolitych.

### Dowódca

Wołodyjowski

### Bohaterowie (3-6)

Zagłoba, Longinus, Skrzetuski, Baśka, Ketling, Najemnik, Najemnik, Najemnik

* Otrzymujesz tylko jedną kartę dodatkową, nawet jeżeli wystawisz i Baśkę i Ketlinga.

### Postaci pospolite (2-7)

Dragon, Dragon, Dragon, Dragon, Dragon, Dragon, Wiedeńczyk, Wiedeńczyk, Wiedeńczyk, Wiedeńczyk

**Amant**–Gdy postać używa umiejętności [rozmowa] przeciw postaci przeciwnej płci (♀/♂), jeśli karta początkowa testu tej umiejętności to Ω, dodaj +1 do wyniku testu. Jeśli karta ta to ♥, zamiast tego dodaj +2.

**A to ci frant!**–Po zagraniu i odkryciu kart w Fazie Inicjatywy, pociągnij kartę z talii. Możesz ją zatrzymać, albo odrzucić. Jeżeli ją odrzucisz dodaj +2 do wartości karty zagranej na Inicjatywę. Jeśli w pierwszej turze pominięto fazę inicjatywy, po prostu dociągasz dodatkową kartę.

**Berserker**–Ta postać zawsze liczy się jako atakująca w walce wręcz. Nie może unikać walki. Jeśli walczą dwie postacie z tą zasadą, jej efekty się znoszą i atakującym zostaje postać aktywna według normalnych zasad. Przy walce dwóch berserkerów nie może też dojść do walki nierozstrzygniętej–remisy traktuje się jako ponowienia (nie zużywa to znacznika fechtunku).

**Bogaty** [X]–Jeżeli wystawiasz tę postać, otrzymujesz dodatkowe X krajcarów.

**Dowodzenie**–Przyjazne postacie pospolite w zasięgu do 6 pól i posiadające linię wzroku do tej postaci otrzymują +1 do wartości cechy Hart Ducha. Modyfikatory nie mogą podnieść Hartu Ducha powyżej 2.

**Mów mi wuju!**–Zagłoba ma naturalny talent do zawierania znajomości i rozpijania nowopoznanych towarzyszy. Przed rozpoczęciem gry przeciwnik musi wybrać ze swojej bandy albo dwa modele pospolite, albo jednego bohatera. Muszą to być Ludzie. Połóż na nich (lub na nim) po jednym znaczniku uniwersalnym (dodatkowy znacznik w takim samym kolorze można położyć na Zagłobie, aby pamiętać o ich efekcie, ale na samego Zagłobę nie ma on wpływu). Postacie ze znacznikami mają przez całą grę karę -1 do wszystkich testów (oprócz Hartu Dvucha, do którego mają +1). Dodatkowo, postacie te i Zagłoba traktują się wzajemnie jako przyjazne. Zagłoba może w dowolnej chwili zakończyć ten efekt.

**Niepozorność: X**–Postać zaczyna grę ze znacznikiem Niepozorności. Traci go gdy zaatakuje albo znajdzie się w polu widzenie i odległości 6 pól od modelu wroga, którego Zmysły lub Inteligencja są wyższe lub równe jej wartości Niepozorności. Dowolna postać w tej odległości i polu widzenia może rozpoznać niepozornego wykonując akcję pełną rozpoznanie i zdając test przeciwstawny Inteligencji lub Zmysłów przeciw Charyzmie niepozornego. Tak długo jak posiada znacznik jest traktowana jak przyjazny model przez wszystkie postacie (włączając to modele przeciwnika) i ignoruje ich strefy kontroli (i vice versa). Więcej szczegółów–patrz *Podręcznik*.

**Nieporęczny**–Postać korzystająca z tej broni ma -1 do sumy walki w ponowieniach (niezależnie od tego, kto parował).

**Potężny atak**–Jeśli używasz tej broni podczas walki wręcz, przeciwnicy z niższą Krzepą nie mogą parować. Jeżeli ta umiejętność znajduje się na karcie postaci to tyczy się każdej broni, której ta postać używa.

**Rozbrojenie**–Jeśli ta postać zada przynajmniej jedną ranę w ręce (🏆) postaci pospolitej, to postać ta musi zdać test Zwinności o PT: 6. Jeśli zda, nic się nie dzieje. Jeśli nie zda, zostaje rozbrojona. Usuń natychmiast jedną z broni używanych przez tę postać w walce. Jeżeli postać nie ma innych broni do walki wręcz natychmiast się poddaje. Uznaje się ją za zabitą. Należy usunąć ją z gry tak, jakby otrzymała rany w wysokości swojego progu śmierci. Jeżeli postać miała więcej broni do walki wręcz to pozostaje w grze.

**Sprytna obrona**–Kiedy ta postać jest obrońcą w walce wręcz, a jej karta początkowa jest czarna (💀 lub 🏆) dodaj +1 do jej sumy walki.

**Szybki**–Postać korzystająca z tej broni ma +1 do sumy walki w ponowieniach (niezależnie od tego, kto parował).

**Szybkie cięcie**–Kiedy ta postać atakuje w walce wręcz, dodaj +1 do jej sumy walki, ale jeśli wygra, zadawane obrażenia zmniejszane są o 1 (minimum 0).

**Szybkie ładowanie**–Kiedy ta postać wykonuje akcję Przeładowanie, wykonaj test Hartu Ducha o PT wskazanym przy ikonie ładowania na karcie danej broni. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie, jeśli żeton przeładowania był na stronie z dwoma kropkami, możesz od razu go odrzucić (zamiast obracać na stronę z jedną kropką).

**Uważaj Baśka!**–Jeżeli z modelem Baśki lub z modelem walczącym z Baśką styka się model Wołodyjowskiego, to Baśka może korzystać ze znaczników fechtunku Wołodyjowskiego, tak jak ze swoich. Ta zasada nie działa jeżeli model Wołodyjowskiego jest Powalony lub Ogłuszony.

**Wiara**–Wiara ma dwa efekty:

1. Połóż na karcie postaci znacznik uniwersalny. Możesz odrzucić znacznik przed dowolnym testem, aby zastąpić wartość testowanej umiejętności lub cechy wartością Wiary. Gdy przetasujesz swoją talię gracza, połóż znacznik z powrotem.

2. Modlitwa: akcja częściowa. Gdy przeciwnik rzuca czar, pociągnij tyle kart magii, ile wynosi Wiara postaci, i ułóż je na niepowodzenie czaru albo odrzuć.

**Wielkolud**–Ta postać nie może wykonywać akcji ruchu przejście przez okno.

**Zamaszysty cios**–Jeśli ta postać wygra walkę wręcz i zada przeciwnikowi co najmniej 1 ranę, może natychmiast zaatakować inną wrogą postać, z którą jest w zwarciu. Nowy przeciwnik zagrywa nową kartę walki, ale postać używająca zamaszystego ciosu nie–używa tej samej karty początkowej i kart wzmacniających. Można atakować w ten sposób kolejne postacie dopóki wygrywa się walki zadając co najmniej jedną ranę lub dopóki atak nie zostanie pomyślnie sparowany (nawet jeśli wygrasz ponowienie). Każdy kolejny taki atak otrzymuje kumulatywną karę -1 do sumy walki. Każdy przeciwnik może być zaatakowany w ten sposób tylko raz w danej fazie walki.

**Zawzięta**–Otrzymuje +1 do sumy walki w Ponowieniu. Jeśli walka wręcz zakończyła się remisem, postać ta może zdecydować, że następuje Ponowienie.

**Znajomości**–Tej umiejętności używa się tylko przy konstrukcji bandy przed grą. Jej użycie wyjaśnia *Księga Scenariuszy*.

**Żelazna zastawa**–Ignoruje zasadę Potężny Atak przeciwnika.

**Żywa barykada**–Strefa kontroli tej postaci nie może być ignorowana podczas ruchu nawet wtedy, gdy jest w zwarciu z innymi postaciami.