

WYDAWANIE IMPETU

UŻYCIE	IMPET	OPIS
DOKUPIĆ K20	1,2,3	Dokup dodatkowe kości pierwsza za 1, druga za 2 i trzecia za 3
DODATKOWE OBRAŻENIA	1	Dodatkowe 1K za każdy punkt Impetu dokupione przed rzutem. Maksymalnie możesz dokupić 3K
PEWNOŚĆ SIEBIE	1	Dodaj 1 Morale. Premia trwa do początku następnej rundy. Maksymalnie możesz dokupić 3
STWORZENIE FAKTU	2	Stwórz, usuń lub zmień Fakt związany z rzutem
ROZBROJENIE	2	Jedna sztuka broni twojego celu upada w promieniu równym Zasięgowi
POWALENIE	2	Cel twojego ataku zostaje powalony na ziemię
POMNIEJSZA AKCJA	1	Wykonaj dodatkową pomniejszą akcję w turze
POZYSKAJ INFORMACJE	1	Zadaj MG pytanie odnoszące się do sytuacji
DRUGI CEL	2	Drugi cel w Zasięgu podstawowego celu otrzymuje pełne obrażenia wynikające z ataku
REDUKCJA CZASU	1 LUB WIĘCEJ	Zmniejszenie ilości czasu potrzebnego na akcję. Koszt w Impecie zależy od MG.
UTRZYMANIE INICJATYWY	2	Przekaż inicjatywę, któremuś z sojuszników. Nie można ponownie wydać w ten sposób Impetu dopóki druga strona nie zadziała

Efektu Faktu

KRYTYCZNY SUKCES	Przed rzutem ustaw jedną z kostek na 1 co daje automatycznie 2 sukcesy.
PRZERZUT	Przerzuc dowolną ilość kości
DODATKOWA AKCJA WIĘKSZA	Wykonaj dodatkową akcję większą natychmiast po zakończeniu obecnej.
UNIKNIĘCIE PORAŻKI	Postać może wrócić do akcji po tym jak została Pokonana
NIECH SIĘ DZIEJE!	Postać może dorzucić dodatkowy Fakt do sceny. Może na przykład dodać sobie element ekwipunku lub ustalić jakąś zmianę w fikcji.

Fakt	Komplikacje		Premia z Akrybutu	
Fakt czyni działanie:	1	20	8 i mniej	-
• Możliwym	2	19 - 20	9	+1K
• Niemożliwym	3	18 - 20	10-11	+2K
• Łatwiejszym (zmniejsz PT o 1)	4	17 - 20	12-13	+3K
• Trudniejszym (zwiększ PT o 1)	5	16-20	14-15	+4K
			16 i więcej	+5K

Efektu Broni

CELNA	Jeżeli zadeklarowałeś pomniejszą akcję Celowanie, atak staje się Dotkliwy
CIĘŻKA AMUNICJA	Strzelając z broni z tą cechą musisz użyć 1 jednostki amunicji i nie możesz
CIĘŻKA	Jeżeli broń nie została rozstawiona PT ataków nią wzrasta o 2. Przygotowanie broni wymaga pomniejszej akcji Przygotowanie
DYKRETNĄ	Zauważenie ataków tą bronią wymaga zdania testu Wnikliwość + Obserwacja na PT2.
ESKALUJĄCA	Gdy w scenie pojawia się ktoś z tą bronią MG dodaje do puli 1 Zagrożenia
NIECELNA	Akcja pomniejsza Celowanie nie przynosi korzyści
NIEPORĘCZNA	Jeżeli atakowany nią jest cel wielkości człowieka lub mniejszy PT ataku wzrasta o 1
NIEZAWODNA	Możesz zignorować pierwszą komplikację
PARUJĄCA	Przerzuc 1k20 podczas testu parowania
POŚREDNIA	Nie trzeba widzieć celu. Trudność ataków zwiększona o 1.
UKRYTA	Trudność znalezienia tej broni większa o 1
WYNISZCZAJĄCA	Trudność wyleczenia Urazu zadanego tą bronią zwiększona o 1
ZABÓJCA OLBRZYMÓW	Zwiększ obrażenia broni o tyle kości ile wynosi rozmiar celu
ZAWODNA	Komplikacje wynikające z użycia tej broni mają zakres zwiększony o 1.
ZWARCIE	Walka tą bronią w zasięgu bezpośrednim nie zwiększa PT ataku dystansowego

Efektu Obrażeń

BRUTALNE	Każdy Efekt oznacza jedno dodatkowe obrażenie
DOTKLIWE	Jeżeli atak spowoduje Uraz i na Kościach Konflikty wypadnie Efekt, wywołujesz drugi Uraz
OBSZAROWE	Każdy uzyskany Efekt powoduje, że dodatkowy cel w zasięgu Bliskim otrzymuje pełną pulę obrażeń
OGŁUSZAJĄCE	Jeżeli liczba Efektów uzyskana w rzucie na obrażenia jest równa lub większa Odporności celu to w następnej turze nie może on wykonać żadnej akcji
PRZEBICIE X	Za każdy uzyskany Efekt zignoruj X punktów Ochrony
REPERKUSJA X	Każdy Efekt zadaje także X obrażeń atakującemu
UNIERUCHOMIENIE	Cel zostaje unieruchomiony. Aby się uwolnić musi on zdać test na PT równym ilości efektów uzyskanych w rzucie
UPORCZYWE X	Cel otrzymuje X Kości obrażeń, przez tyle tur ile wypadło Efektów w rzucie na obrażenia
WYCZERPANIE	Cel otrzymuje 1 punkt Zmęczenia za każdy uzyskany Efekt.



ZAKŁĘCIA BITEWNE

SEKWENCJA UŻYCIA	<ul style="list-style-type: none"> Rzucając zaklęcie testujemy ATRYBUT TRADYCJI i UMIEJĘTNOŚĆ ZAKŁĘCIA Zakres Komplikacji podczas rzucania zaklęcia jest proporcjonalny trudności zaklęcia (np zaklęcie o PT 3 ma zakres 18-20) Rzucamy kośćmi Kosztu i zyskujemy odpowiednią ilość Stresu pomniejszoną o Ochronę Aktywujemy Efekt zaklęcia i wydajemy Impet wynikający z zaklęcia i z tabeli ogólnej magii
IMPET W ZAKŁĘCIACH	IMPET OPIS
	1 +2 Odwagi (powtarzalne)
	1 +1K Obrażeń (maksymalnie 3K, powtarzalne)
1 Podwojenie czasu trwania (powtarzalne)	
WYPACZONE ZAKŁĘCIA	<ul style="list-style-type: none"> Gdy rzucasz wypaczone zaklęcie automatycznie dostajesz 1 Komplikację Dodatkowe k20 możesz kupić tylko za Zagrożenie Nie możesz skorzystać dodatkowych użyć Impetu przypisanych do zaklęcia Jeżeli zaklęcie ma Wypaczony Efekt to musi on zostać aktywowany
KONTRZAKŁĘCIE	REAKCJA: Kontujący rzuca swoimi Kośćmi Mocy i za każdy Efekt podnosi PT zaklęcia o 1

RYTUAŁY

SEKWENCJA UŻYCIA	<ul style="list-style-type: none"> Odprawiając rytuał testujemy ATRYBUT TRADYCJI i UMIEJĘTNOŚĆ RYTUAŁU Zakres Komplikacji podczas odprawiania jest proporcjonalny trudności rytuału (np rytuał o PT 3 ma zakres 18-20) Rzucamy kośćmi Kosztu i zyskujemy odpowiednią ilość Stresu pomniejszoną o Ochronę Rzucamy kośćmi Mocy i zapełniamy Tor Postępu zaznaczając odpowiednią ilość pól Aby zakończyć rytuał musimy ukończyć odpowiednią ilość Etapów (zależną od rytuałów). By zakończyć etap musimy: <ul style="list-style-type: none"> zaznaczyć za jednym razem conajmniej 5 pól na Torze Postępu zapełnić Tor Postępu mieć go już zapełnionym i musieć zapełnić dodatkowe pola 	
POMOC W RYTUALE	Jeżeli podczas odprawiania pomocnik zapewni Rytualiście choć jeden sukces może dodać połowę swojej mocy do puli rzutu na zapełnianie Toru Postępu. Dodatkowo w każdej turze odprawiania Rytualista może rozdzielić pomiędzy pomocników do połowy obrażeń wynikających z Kosztu rytuału	
OFIARA	Z KRWI	Zamiast stresu psychicznego - fizyczny, +1K do mocy maga
	ZE ZWIERZĘCIA	Test Koordynacja + Przetrvanie na PT2, +2K do mocy maga
	Z CZŁOWIEKA	Test Koordynacja + Przetrvanie na PT2, +2K do mocy maga, efekt Brutalny, Koszt rytuału: +1K i Efekt Przebicie, +2 punkty Zagrożenia
ATAKOWANIE RYTUALISTY	Podczas atakowania głównego Rytualisty zadawane mu obrażenia rozpatrywane są normalnie, a dodatkowo atakujący może wydać 2 Impety, żeby w trakcie rytuału pojawiła się Komplikacja	

CZYNNOŚCI PRZEDŁUŻONE

WAŻNE POJĘCIA	TOR POSTĘPU	Ilość pracy, którą musimy wykonać. „Punkty życia” czynności przedłużonej
	OPÓR	Złożoność czynności, „Punkty pancerza”
	ETAPY	Ilość przełomów które trzeba osiągnąć nim czynność zostanie zakończona, „Rany” czynności przedłużonej
SEKWENCJA UŻYCIA	<ul style="list-style-type: none"> Testujemy wybrany Atrybut i Umiejętność Rzucamy 4+ premia z Atrybutu Kośćmi Wyzwań, od wyniku rzutu odejmujemy Opór, a resztę odliczamy z Toru Postępu. By zakończyć Etap musimy: <ul style="list-style-type: none"> zaznaczyć za jednym razem conajmniej 5 pól na Torze Postępu zapełnić Tor Postępu mieć go już zapełnionym i musieć zapełnić dodatkowe pola 	
MODYFIKACJE	Posiadanie właściwego sprzętu lub Talentów sprawia, że nasze rzuty mogą zyskiwać Efekt Brutalny lub Przebijający	

ISTOTNE MIKROMECHANIKI

DOBROWOLNA PORAZKA	Jeśli doznałeś 1 i więcej urazów, możesz wybrać zostanie Pokonanym, Otrzymujesz 1 Uraz i 1 punkt Fartu, nie możesz umrzeć i otrzymać Blizny, jednakże podczas tej sceny nie możesz już wrócić do działania.
PADNIJ!	Jeżeli jesteś celem ataku dystansowego to przed wykonaniem testu możesz się rzucić na ziemię. Możesz przemieścić się w zasięgu Bliskim, otrzymujesz 2+ Ochrony i Morale a trudność trafienia w ciebie wzrasta o 1
POZYCJA LEŻĄCA	<ul style="list-style-type: none"> Trudność ataków dystansowych wzrasta o 1 (chyba że przeciwnik jest w zasięgu Bezpośrednim Trudność ataków wręcz (i dystansowych w zasięgu Bezpośrednim) spada o 1 Efekty sumują się z reakcją Padnij
ZESTAWY NARZĘDZI	Zestawy narzędzi są Faktem o nazwie takiej samej jak one same Każdy zestaw zawiera 3 Zasoby. Każdy Zasób traktowany jest jako punkt Impetu, który możemy wydać na dokupienie kości do testu.
SERIA	Wydaj jedną jednostkę amunicji by zyskać dostęp do Efektu broni z kolumny Seria

ATRYBUTY TRADYCJI

TRADYCJONALIŚCI	Wnikliwość
BADACZE	Rozumowanie
AMATORZY	Wola

ACHTUNG!
СНУЛИНУ