

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
WYWOŁANIE STANU	2	Wywołaj u przeciwnika jeden wybrany Stan
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 Impetcie zależy od MG.
UTRZYMANIE INICJATYWY	2	Przełącz inicjatywę, któremuś z sojuszników. Nie można ponownie wydać w ten sposób Impetu dopóki druga strona nie zadziała

EFEKTY FARTU

KRYTYCZNY SUKCES	Przed rzutem ustaw jedną z kostek na 1 co daje automatycznie 2 sukcesy.
PRZERZUT	Przerzucić dowolną ilość kości
DODATKOWA AKCJA WIĘKSZA	Wykonaj dodatkową akcję większą natychmiast po zakończeniu obecnej.
UNIKIKNĘCIE PORAŹKI	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.
ZŁE OKO	Ustaw jedną z kości przeciwnika na 20.

STANY

ODEPCHNIĘCIE	Możesz przesunąć przeciwnika lub usunąć mu Gardę
KRWAWIENIE	Dopóki cel nie złapie oddecha będzie otrzymywał 1 Stres na turę
ROZBOJENIE	Wybijasz broń z ręki - 3 Zagrożenia/Impetu by zapobiec
PRZESTRASZENIE	Zmniejszasz Morale o 1 lub zadajesz 1 Stres jeżeli cel nie miał Morale
POWALENIE	Powalasz. Ataki wręcz łatwiejsze o 1, dystansowe trudniejsze o 1
USZKODZENIE ZBROI	Zmniejszasz Pancerz o 1 lub zadajesz 1 Stres jeżeli cel nie miał Pancerza

EFEKTY BRONI

ACCURATE	Jeżeli zadeklarowałeś pomniejszą akcję Celowanie, atak staje się Dotkliwy
BANE	Ignoruje cechę Niezniszczalny
HEAVY	Jeżeli broń nie została rozstawiona PT ataków nią wzrasta o 2. Przygotowanie broni wymaga pomniejszej akcji Przygotowanie
SUBTLE	Zauważenie ataków tą bronią wymaga zdania testu Wnikliwość + Obserwacja na PT2.
ESCALATION	Gdy w scenie pojawia się ktoś z tą bronią MG dodaje do puli 1 Zagrożenia
INACCURATE	Akcja pomniejsza Celowanie nie przynosi korzyści
HUNGER	Jeżeli zadasz bronią ranę możesz: wyleczyć 5 Stresu, 1 ranę lub dostać +1 do Kości Mocy
RELIABLE	Możesz zignorować pierwszą komplikację
PARRYING	Przerzucić 1k20 podczas testu parowania
INDIRECT	Nie trzeba widzieć celu. Trudność ataków zwiększona o 1.
HIDDEN	Trudność znalezienia tej broni większa o 1
RELOAD	Wymaga większej akcji do przeładowania
SHIELD X	Zasięg postaci broniącej się tarczą wynosi X. Jeżeli ma też podniesioną Gardę +3 do Ochrony
UNRELIABLE	Komplikacje wynikające z użycia tej broni mają zakres zwiększony o 1.

EFEKTY OBRAZEN

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



ZAKLECIA 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

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 musiec 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 Coordination + Survival na PT2, +2K do mocy maga
	Z CZŁOWIEKA	Test Coordination + Survival na PT2, +2K do mocy maga, efekt Vivious, Koszt rytuału: +1K i Efekt Piercing 1, +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, 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 musiec 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.
POZYCJA OBRONNA	Gdy jesteś celem ataku możesz przyjąć pozycję obronną: +1PT do pierwszego ataku w ciebie i +1 Morale aż do twojej następnej tury. Nie możesz się przemieszczać
GARDA (GUARD)	<ul style="list-style-type: none"> Jeżeli masz broń o zasięgu (Reach) krótszym PT trafienia celu +1 Jeżeli cel nie ma Gardy - atak jest testem prostym Rozbicie Gardy wymaga przewrócenia (Prone), ogluszenia (Stun) lub uniemożliwienia obrony Przywrócenie Gardy jest akcją darmową jeżeli nie ma przeciwników w zasięgu lub mniejszą jeżeli są przeciwnicy
LECZENIE	Stres zostaje uzunięty na początku sceny o ile postacie mają czas aby odpocząć pomiędzy seccnami. Prowadzący determinuje powinien wynosić czas odpoczynku

FAKT

FAKT CZYNI DZIAŁANIE:	KOMPLIKACJE		PREMIA Z ATRYBUTU	
	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