

# KARTA POMOCY 1

## TEST PROSTY

Wykonując test Prosty testujący bierze zko i rzuca.  
Celem rzutu jest uzyskanie **RÓWNEJ LUB WIĘKSZEJ ILOŚCI SUKCESÓW** niż wynosi PT (Poziom Trudności) testu.

- > Jeżeli wynik na dowolnej kości jest mniejszy lub równy TN czyli SUMIE Cechy i umiejętności uzyskuje **JEDEN SUKCES**.
- > Jeżeli wynik na kości jest mniejszy lub równy Biegłości w danej umiejętności to uzyskujemy **DWA SUKCESY**.
- > Jeżeli na kości wypadnie 20 to uzyskujemy **KOMPLIKACJĘ**.

Nadmiarowe sukcesy stają się **IMPETEM** - punktami które możemy wydać natychmiast lub oddać do **PULI IMPETU**

## ZASTOSOWANIA IMPETU

Zastosowanie	Opis ogólny
Stworzenie przewagi	Dodaj jedną kość za każdy wydany Impet (max 5k w ręce)
Stworzenie przeszkody	Wydad 2 Impetu by utrudnić przeciwnikowi test o 1
Zdobywanie informacji	Wydad 1 Impet, by zadać MG dodatkowe pytanie o sytuacji
Poprawa jakości sukcesu	Test wychodzi lepiej (szczegóły przy Impet w Walce)
Zwiększenie rozmiaru sukcesu	Zwiększ obszar jaki obejmuje efekt zdanego testu
Skrócenie wymaganego czasu	Zmniejsz ilość czasu potrzebną do wykonania testu

## IMPET W WALCE

Zastosowanie	Opis ogólny
Dodatkowe obrażenia (P)	Każdy Impet dodaje +1 Obrażenie (nie +1K)
Przełamanie Gardy	2 Impetu by cel stracił Gardę
Zuchwałość	Wydad 1 Impet, by otrzymać 1K Redukcji z Morale do końca rundy
Rozbrojenie	Odzruc przeciwnikowi bron (2I dla broni 1H, 3I dla broni 2H)
Przebicie	Za każdy punkt Impetu zignoruj 2 punkty Redukcji
Przerzucanie obrażeń	Za 1 Impet przerzuc kości obrażeń
Drugi Oddech (N,P)	1 Impet by wyleczyć 1 Wigor lub 1 Determinację
Drugi cel	2 Impetu, by trafić drugi cel w zasięgu za połowę obrażeń
Oslabienie ataku	1 Impet, by broń zyskała zasadę - Nieśmiercionośna
Dodatkowa Akcja	2 Impet by wykonać 2 akcję - jej PT rośnie o 1
Odskok	1 Impet by oderwać się bez utraty akcji i ryzyka tego że odda

## REAKCJA

Reakcja może być wykonywana w turze dowolną ilość razy poza swoją inicjatywą. Pierwsza reakcja kosztuje 1 punkt Fatum, druga 2 punkty Fatum i itd

Obrona	Ochroniasz siebie - test zmienia się z prostego w przeciwstawny
Ochrona	Ochroniasz kogoś - Test na PT2 by przejąć trafienie - test z prostego w przeciwstawny
Okazja	Ktoś próbuje wykonać niebojowy test lub oderwać się z walki - możesz wykonać atak

## Umiejętności konieczne do Reakcji Obrona

Walka wręcz	Parowanie lub Akrobatyka
Walka dystansowa	Akrobatyka
Zastraszanie w walce	Opanowanie

## SUKCES Z KOSZTEM

Czasem mimo porażki w teście gracz i MG mogą wynegocjować **SUKCES Z KOSZTEM**. Taki test zostaje uznany za **ZDANY** bez dodatkowego **IMPETU**, ale w zamian za to otrzymuje również **KOMPLIKACJĘ**, lub jeżeli test był bardzo trudny (powyżej PT 3) to **DWIE KOMPLIKACJE**.

## KOŚCI WALKI

1	1 Obrażenie
2	2 Obrażenia
3	Nic
4	Nic
5	1 Obr + Efekt
6	1 Obr + Efekt

## POZIOMY TRUDNOŚCI

0	Łatwy
1	Przeciętny
2	Wymagający
3	Trudny
4	Koszmarny
5	Heroiczny

## PUNKTY LOSU

Dodaj 1 kostkę ustawioną od razu na 1
Wykonaj dodatkową Standardową Akcję w turze
Drugi oddech - wylecz jeden rodzaj Obrażeń
Zignoruj 1 rodzaj Urazów do końca sceny
Wpłyn na historię (dodaj element do sceny)

## STANY

Oślepienie (Blind)	Otrzymaj 3k obr Umysłowych, wszystkie testy wymagające wzroku trudniejsze o 2
Podpalenie X (Burning)	XK obrażeń Fizycznych i Umysłowych co turę dopóki nie zostanie zostanie ugaszony
Oszołomienie (Dazed)	Wszystkie testy trudniejsze o 1
Ogłuchnięcie (Deaf)	Otrzymaj 3k obr Umysłowych, wszystkie testy wymagające słuchu trudniejsze o 2
Spowolnienie (Hindered)	Nie może wykonywać darmowej akcji Ruch, Ruch w Bliski - Mniejsza, Średni - zwykła
Zatrucie (Poisoned)	Każda trucizna ma swój efekt, w innym wypadku postać zostaje Zamroczona
Zamroczony (Staggered)	Postać może wykonać akcję tylko jeżeli zapłaci Punktem Fatum, a Reakcje za punkt Losu
Leżący (Prone)	Wypawowania 2K przeciw atakom dystansowym, +2 Impet do ataków wręcz

## KARTA POMOCY 2

### URAZY

Postać otrzymuje 2 rodzaje **Urazów (Harm) - Rany (Wound) i Traumy (Trauma)**.  
Po otrzymaniu 4 Urazów danego rodzaju postać staje się niezdolna do działania. Każda Uraz zwiększa poziom trudności Testów o 1.  
**RANA** - zwiększa poziom trudności testów **Zręczności, Krzepy i Koordynacji**  
**TRAUMA** - zwiększa poziom trudności testów **Czułości, Inteligencji, Charakteru i Woli**

### LECZENIE I ZALECZANIE

Wszystkie **Obrażenia (Wigor i Determinacja)** leczą się po krótkim odpoczynku.  
Rany można **ZALECZAĆ** - wykonując test **Leczenia** bądź **Doradzania** wykonując test na PT 1.  
Za każdy Impet zalecamy jedną dodatkową ranę. Jeżeli w trakcie przygody jeszcze raz otrzymamy ranę danego typu - wszystkie poprzednie się otwierają.

### SPECJALNE CECHY BRONI

Brutalna X (Vicious)	Każdy efekt zadaje dodatkowe obrażenie za każdy poziom cechy
Przebijająca X (Piercing)	Każdy efekt omija 1 Redukcji za każdy poziom cechy
Mordercza (Intense)	Zadaje 1 dodatkową Ranę
Bezlitosna X (Unforgiving)	Wymaga <b>Wykorzystania Słabości</b> . Efekt Brutalna + Mordercza
Parująca (Parry)	Obniża koszt reakcji obronnej o 1 Fatum
Przerażająca X (Fearsome)	Każdy efekt zadaje obrażenie umysłów za każdy poziom cechy
Jątrząca X (Persistent)	Zadaje 1K za każdy poziom Jątrząca, przez tyle tur ile efektów
Szybkostrzelna (Volley)	Wydad ładunek by uzyskać +1k20 +1K
Obszarowa (Area)	Działanie obejmuje wszystkich w zasięgu +1 za każdy Efekt w teście
Ogłuszająca (Stun)	Wbiją Zamroczenie do końca następnej tury celu, Fatum neguje
Obalająca (Knockdown)	Rzuca przeciwnika na ziemię, Fatum neguje
Improwizowana (Improvised)	Przy wyrzuceniu 5,6 nie liczy się +1 obrażenie a jedynie Efekt
Rzucana (Thrown)	Można rzucać nią efektywnie, nie generuje karnych modyfikatorów
Tarcza X (Shield)	Gwarantuje cechę Parująca, jeżeli masz Gardę - +XK Redukcji

### WYKORZYSTANIE SŁABOŚCI (AKCJA)

Wykonaj test **Spostrzegawczości** (lub **Skrytości** czy **Przekonywania**) na PT 1 by znaleźć słabość przeciwnika, oszukać, zaatakować z nienacka. Zdany test dodaje twojej broni cechę **Przebijająca 2**, oraz 1k20 i +1K za każde Impet uzyskany w teście. Pozwala też na odpalenie cechy Niewybaczającej. Jeżeli z jakichś powodów PT spadnie do 0 to **Wykorzystanie Słabości** jest **Akcją Darmową**.

### POKAZ MOCY I SIŁY

Nazwa	Umiejętność	Obr/Cechy	Wymagania
Sławetne miano	Dow/Opanowanie	XK, Obszar	Przynajmniej 3 Rozgłosu
Makabryczne trofeum	Walka wręcz	3K, Obszar, Brutalna 1	Odcięta głowa Silnego/Elitarnego wroga
Żagiew	Przetrawianie	3K, Ogłusz, Brutalna 1	Pochodnia, działa na bestie i prymitywów
Niewiarygodny pokaz siły	Tężyzna	5k, Ogłusz, Obszar	Wykonanie niemożliwego czynu
Nóż na gardle	WW/Skradanie	4K, Ogłusz, Brutalna 1	Przyłożenie noża do gardła
Czarnoksiężska potęga	Czarnoksiężstwo	5K, Obszar, Morderczy	Postać musiała rzucić w tej scenie zaklęcie
Ziemia zbryzgana krwią	WW/BD	XK, Obszar	Zabicie osobiście przynajmniej 3 osób
Stalowe spojrzenie	Przekonywanie	2K, Ogłusz	Bazowy pokaz, do wykorzystania zawsze

### WYDAWANIE FATUM PRZEZ MG

Akcja	Opis
Komplikacje	Wydad 1,2,4 Fatum by dodatkowe efekty utrudniające (2 to odpowiednik 20 na k20)
Impet NPCów	NPC korzystają z Fatum jak gracze z Impet
Komplikacje NPC	MG płaci 2 Fatum żeby zignorować 20 na teście NPC
Reakcje NPC	MG płaci Fatum za reakcje NPCów
Zasoby NPC	MG płaci Fatum za zasoby NPCów
Zdolności specjalne NPC	MG płaci Fatum za odpalenie zdolności specjalnych NPC
Przejęcie inicjatywy	MG płaci 1 Fatum by wyskoczyć wyżej w inicjatywie

### ZYSKIWANIE FATUM PRZEZ MG

Akcja	Opis
Kupowanie Impetu	Gracz może kupić dodatkowe punkty Impetu korzystając z Fatum
Komplikacje	Zamiast natychmiastowej Komplikacji MG może dołożyć sobie 2 Impetu
Dobrowolna porażka	Za zgodą MG - gracz odzyskuje punkt Losu, MG otrzymuje punkt Impet
Impet NPC-ów	Nadwyżkowe sukcesy NPCów lądują w puli Fatum
Zatrważające okoliczności	Zdarza się, że okoliczności albo scena generują punkty Fatum

### BRON IMPROWIZOWANA

Bazowe cechy broni improwizowanej to **Zasięg 1 2K obrażeń** i Cechy **Improwizowana, Ogłuszająca i Rzucana**. Gracz w chwili podniesienia jej do ręki może zdecydować o zmodyfikowaniu jej. **Dodatkowe obrażenie lub Cechy broni kosztują 1 punkt Fatum, usuwanie istniejących cech, zmienienie jej w Dwuręczną lub zmniejszenie zasięgu redukuje koszt o 1.** (Aż do minimalnego 0) Nie można usunąć cechy Improwizowana