

# 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 Atrybutu i umiejętności uzyskuje **JEDEN SUKCES**.
- > Jeżeli wynik na kości jest mniejszy lub równy Focusowi (Skupieniu) w danej umiejętności to uzyskujemy **DWA SUKCESY**.
- > Jeżeli na kości wypadnie 20 to uzyskujemy **KOMPLIKACJĘ**.

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

## ZASTOSOWANIA MOMENTUM

Zastosowanie	Opis ogólny
Stwórz przewagę	Dodaj jedną kość za każdy wydany Momentum (max 5k w ręce)
Stwórz przeszkodę	Wydad 2 Momentum by utrudnić przeciwnikowi test o 1
Zdobądź informacje	Wydad 1 Momentum, by zadać MG dodatkowe pytanie o sytuacji
Popraw jakość sukcesu	Test wychodzi lepiej (szczegóły przy Momentum w Walce)
Powiększ rozmiar sukcesu	Zwiększ obszar jaki obejmuje efekt zdanego testu
Zredukuj konieczny czas	Zmniejsz ilość czasu potrzebną do wykonania testu

## MOMENTUM W WALCE

Zastosowanie	Opis ogólny
Dodatkowe obrażenia	Każdy punkt Momentum dodaje +1 Obrażenie (nie +1K)
Przełam zasłonę	1 punkt by upaść lub powstać z ziemi bez utraty akcji
Pewność siebie	Wydad 1 Momentum, by otrzymać 1K Odwagi do końca rundy
Rozbrojenie	Odrzuć przeciwnikowi bron (2M dla broni 1H, 3M dla broni 2H)
Penetracja	Za każdy punkt Momentum zignoruj 2 punkty Zbroi
Przerzucanie kości obrażeń	Za 1 Momentum przerzuc kości obrażeń
Drugi Oddech	1 punkt by wyleczyć obrażenia w trakcie walki
Drugi cel	2 Momentum by trafić drugi cel w zasięgu za połowę obrażeń
Obezwładnienie	1 momentum by broń zyskała zasadę - Niezabójcza
Szybka akcja	2 Momentum by wykonać 2 akcję - jej PT rośnie o 1
Oderwanie się	1 Momentum 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 Doom, druga 2 punkty Doom 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	Parry (Parowanie)
Walka dystansowa	Acrobatics (Akrobatyka)
Zastraszanie w walce	Discipline (Dyscyplina)

## SUKCES Z KOSZTEM

Czasem mimo porażki w teście gracz i MG mogą wynegocjować SUKCES Z KOSZTEM. Taki test zostaje uznany za ZDANY bez dodatkowych MOMENTUM, ale w zamian za to otrzymuje również KOMPLIKACJĘ, lub jeżeli test był bardzo trudny (powyżej PT 3) to DWIE KOMPLIKACJE. Do takiego testu nie można dorzucać Momentum z Puli.

## KOŚCI WALKI

## POZIOMY TRUDNOŚCI

## PUNKTY FORTUNY

1	1 Obrażenie	0	Prosty	Dodaj 1 kostkę ustawioną od razu na 1
2	2 Obrażenia	1	Przeciętny	Wykonaj dodatkową Standardową Akcję w turze
3	Nic	2	Wymagający	Drugi oddech - wylecz jeden rodzaj Obrażeń
4	Nic	3	Trudny	Zignoruj 1 rodzaj Krzywd do końca sceny
5	1 Obr + Efekt	4	Złowieszczy	Wpłyn na historię (dodaj element do sceny)
6	1 Obr + Efekt	5	Epicki	

## STANY

Blind (Oślepiony)	Otrzymaj 3k Mentali, wszystkie testy wymagające wzroku trudniejsze o 2 poziomy
Burning X (Płonący)	XK obrażeń Fizycznych i Mentalnych co turę dopóki nie zostanie zostanie ugaszony
Dazed (Oszołomiony)	Wszystkie testy trudniejsze o 1
Deaf (Głuchy)	Otrzymaj 3k Mentali, wszystkie testy wymagające słuchu trudniejsze o 2 poziomy
Hindered (Okulawiony)	Nie może wykonywać darmowej akcji Ruch, Ruch w Bliski - Mniejsza, Średni - zwykła
Poisoned (Zatruty)	Każda trucizna ma swój efekt, w innym wypadku postać zostaje Rozchwiana
Staggered (Rozchwiany)	Postać może wykonać akcję tylko jeżeli zapłaci Punktem Doom
Prone (Leżący)	Wypawowania 2K przeciw atakom dystansowym, +2 Momentum do ataków wręcz

## KARTA POMOCY 2

### KRZYWDY

Postać otrzymuje 2 rodzaje KRZYWD (Harm) - Rany (Wound) i Trauma (Trauma).  
Po otrzymaniu 4 Krzywd danego rodzaju postać staje się niezdolna do działania. Każda Krzyda zwiększa poziom trudności Testów o 1.  
**RANA** - zwiększa poziom trudności testów **Zręczności, Krzepy i Koordynacji**  
**TRAUMA** - zwiększa poziom trudności testów **Zmysłów, Intelaktu, Charakteru i Siły Woli**

### LECZENIE I ZALECZANIE

Wszystkie **Obrażenia (Wigor i Determinacja)** leczą się po krótkim odpoczynku.  
Rany można **ZALECZAC** - wykonując test **Uzdrowiania** bądź **Leczenia Umysłu** wykonując test na PT 1.  
Za każde Momentum zaleczamy jedną dodatkową ranę. Jeżeli w trakcie przygody jeszcze raz otrzymamy ranę danego typu - wszystkie poprzednie się otwierają.

### WYBRANE SPECJALNE CECHY BRONI

Vicious X (Brutalna)	Każdy efekt zadaje dodatkowe obrażenie za każdy poziom Vicious
Piercing X (Przebijająca)	Każdy efekt omija 1 Pancerza za każdy poziom Piercing)
Intense (Rozległa)	Zadaje 1 dodatkową Ranę
Unforgiving (Niewybaczająca)	Wymaga <b>Wykorzystania Słabości</b> . Łączy efekt Vicious i Intense
Parry (Parująca)	Obniża koszt reakcji obronnej o 1 Doom
Fearsome (Przerażająca)	Każdy efekt zadaje obrażenie mentalne za każdy poziom Fearsome
Persistent X (Wytrwała)	Zadaje 1K za każdy poziom Persistent, przez tyle tur ile efektów
Volley (Salwa)	Wydad ładunek by uzyskać +1k2o +1K
Area (Obszarowe)	Działanie obejmuje wszystkich w zasięgu +1 za każdy Efekt w teście
Stun (Ogłuszające)	Wbija Rozchwianie do końca następnej tury celu, Doom neguje
Knockdown (Powalający)	Wbija Powalenie, Doom neguje
Improvised (Improwizowana)	Przy wyrzuceniu 5,6 nie liczy się +1 obrażenie a jedynie Efekt
Thrown (Rzucana)	Można rzucać nią efektywnie, nie generuje karnych modyfikatorów
Shield X (Tarcza)	Gwarantuje Parry, jeżeli masz podniesioną Gardę - XK Wyprowań

### WYKORZYSTANIE SŁABOŚCI (AKCJA)

Wykonaj test **Spostrzegawczości** (lub **Skradania, Perswazji** czy **Akrobatyki**) na **PT 1** by znaleźć słabość przeciwnika, oszukać, zaatakować z nienacka. Zdany test dodaje twojej broni cechę **Przebijająca 2**, oraz **1k2o** i **+1K** za każde **Momentum** 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 POTĘGI

Nazwa	Umiejętność	Obr/Cechy	Wymagania
Potężne imię	Dow/Dyscyplina	XK, Obszar	Przynajmniej 3 Renown
Spojrzenie truposza	Walka wręcz	3K, Obszar, Okrutny 1	Odcięta głowa Thoughted/Nemesis
Płonący symbol	Survival	3K, Ogłusz, Okrutny 1	Pochodnia, działa na bestie i prymitywów
Niemożliwy pokaz siły	Atletyka	5k, Ogłusz, Obszar	Wykonanie niemożliwego czynu
Majcher przy gradle	WW/Skradanie	4K, Ogłusz, Okrutny	Przyłożenie noża do gardła
Potęga czarownika	Czarna Magia	5K, Obszar, Morderczy	Postać musiała rzucić w tej scenie zaklęcie
Ta ziemia nasiąkła krwią	WW/WnD	XK, Obszar	Zabicie osobiście przynajmniej 3 osób
Stalowe spojrzenie	Perswazja	2K, Ogłusz	Bazowy pokaz, do wykorzystania zawsze

### WYDAWANIE DOOM PRZEZ MG

Akcja	Opis
Komplikacje	Wydad 1,2,4 Doom by dodatkowe efekty utrudniające (2 to odpowiednik 20 na k2o)
Momentum NPCów	NPC korzystają z Doom jak gracze z Momentum
Komplikacje NPC	MG płaci 2 Doom żeby zignorować 20 na teście NPC
Reakcje NPC	MG płaci Doom za reakcje NPCów
Zasoby NPC	MG płaci Doom za zasoby NPCów
Zdolności specjalne NPC	MG płaci Doom za odpalanie zdolności specjalnych NPC
Przejęcie inicjatywy	MG płaci 1 Doom by wyskoczyć wyżej w inicjatywie

### ZYSKIWANIE DOOM PRZEZ MG

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

### BRON IMPROWIZOWANA

Bazowe cechy broni improwizowanej to **Reach (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 Doom, usuwanie istniejących cech, zmienienie jej w Dwuręczną** lub **zmniejszenie zasięgu redukuje koszt o 1**. (Aż do minimalnego 0) Nie można usunąć cechy Improwizowana

## PODSUMOWANIE AKCJI

### AKCJE DARMOWE

Dostosowanie pozycji	Poruszanie się w ramach zasięgu <b>Bliskiego</b> , wychodzenie i wchodzenie w zasięg broni (Reach)
Upuszczenie przedmiotu	Upuszczenie przedmiotu trzymanego w jednej lub dwóch rękach
Padnięcie na ziemię	Padnięcie plackiem na ziemię
Proste działanie	Wykonanie zadanie nie wymagającego testu lub wymagające testu na <b>PT 0</b>
Krótką wiadomość	Porozumiewanie się bez użycia umiejętności komunikacyjnych

### AKCJE MNIEJSZE

Opanowanie się	Pozbycie się Stanu lub zagrożenia działającego na postać, przedmiot lub zwierzę, test na <b>PT2</b> lub poziom zagrożenia
Wyciągnięcie przedmiotu	Natychmiastowe wyciągnięcie przedmiotu
Ruch	Poruszanie się w ramach zasięgu <b>Średniego</b>
Odzyskanie gardy	Przywrócenie pozycji obronnej. Test na <b>PT</b> równe największemu zasięgowi broni (Reach) w starciu
Podniesienie się	Podniesienie się ziemi, usunięcie Stanu <b>Leżący (Prone)</b>

### AKCJE STANDARDOWE

Asysta/Pomoc	Pomoc innej postaci, rzut 1k20 i powrót z Sumą postaci pomagającej by uzyskać dodatkowe sukcesy. Aystowanie nie liczy się do limitu 5 kości.
Atak	Atak wręcz, atak na dystans, atak zastraszaniem
Zaparcie się	Opacie broni lub jej odpowiednie chwycenie by straciła Cechę <b>Nieporęczna (Unwieldy)</b> , nie wolno się ruszyć by nie stracić zaparcia się
Wykorzystanie słabości	Rozejrzenie się za słabościami przeciwnika. polega na teście <b>Obserwacji</b> (lub <b>Skradania</b> , <b>Perswazji</b> czy <b>Akrobatyki</b> ) na <b>PT 1</b> . Bron zyskuje cechę <b>Przebijająca 2</b> , a każde momentum w teście daje <b>+1k20</b> do testu ataku i <b>+1K do obrażeń</b>
Opuszczenie tury	Rezygnacja z wykonania akcji.
Przygotowanie akcji	Przygotownie akcji, która wydarza się w momencie zajścia zadeklarowanych warunków przygotowania akcji
Otrząśnięcie się	Podleczenie się. Test na <b>PT1 (Odportność/Dyscyplina)</b> - wraca 2 życia za każdy punkt Momentum
Test umiejętności	Test odpowiedniej mieszanki cechy i umiejętności
Sprint	Bieg wewnątrz zasięgu <b>Dalekiego</b>
Opieka medyczna	Leczenie rannych. Test na <b>PT1 (Healing/Counsel)</b> - wraca 3 życia za każdy punkt Momentum
Oderwanie się z walki	Oderwanie się od walki bez szansy na atak drugiej strony

### REAKCJE

Obrona	Obrona samego siebie - Zamiana testu prostego Aktaku na przeciwstawny
Ochrona kogoś	Zasłonięcie kogoś własną tarczą, test na <b>PT2</b>
Kontra	Atak na kogoś kto w wychodzi z zasięgu broni lub wykonuje test wiedzy w trakcie walki