

Postawa Powietrza



- ✧ Jeżeli oblałeś test orientujesz się jaka jest najłatwiejsza droga do zdania tego testu (Podejście i Umiejętność)
- ✧+ Usuń 1 **punkt Konflikту** z tego testu za każde wydane ✧
- ✧✧ Zapewnij Pomoc następnej postaci robiącej podobne zadanie

Podstawowe użycie Powietrza

- ✧ Poznaj Wadę i obecny poziom **Napięcia** (*Strife*) innej postaci w scenie.
- ✧+ Działaj subtelnie, nie przyciągając niechcianej uwagi. Dodatkowe ✧ pozwolą Ci działać jeszcze subtelniej.
- ✧✧ Zauważ interesujący detal u innej postaci w scenie (wadę/zalebę) lub za zgodą MG dołóż dodatkowy detal do NPCa

Użycie Powietrza w konfrontacji

- ✧ Dodaj zatrzymaną ■ ustawioną na ✧ do twojego następnego testu walki
- ✧+ W trakcie testu akcji typu **Ruch** (*Movement*) porusz się o dodatkowy **Zasięg** za każdy wydany ✧.
- ✧✧ Podnieś o **2 PT** następnego testu **Sztuk Walki [Dystans]** (*Martial Arts [Ranged]*) wykonywanego przeciw Tobie. Efekt trwa do początku następnej rundy.

Użycie Powietrza w testach umiejętności

- | | |
|-------------|--|
| Artysta ✧ | Jeżeli Ci się udało dodaj cechę Olśniewający (<i>Resplendent</i>) albo Finezyjna (<i>Subtle</i>) ulepszanemu przedmiotowi. |
| Uczony ✧ | Dowiedz się czegoś o człowieku, który stworzył lub używał przedmiot, który badasz (jego Wadę/Zalebę) lub okoliczności jego używania, bądź stworzenia |
| Dyplomata ✧ | Dowiedz się czy Honor , Chwała lub Status postaci jest większy, mniejszy czy porównywalny z Twoim. |
| Kupiec ✧ | Przekonaj kupującego, aby zapłacił 10% więcej niż zamierzał |

Postawa Ziemi



- ✧ Jeżeli oblałeś test orientujesz się jaka jest najłatwiejsza droga do zdania tego testu (Podejście i Umiejętność)
- ✧+ Usuń 1 **punkt Konflikту** z tego testu za każde wydane ✧
- ✧✧ Zapewnij Pomoc następnej postaci robiącej podobne zadanie

Podstawowe użycie Ziemi

- ✧ Uspokój inną postać w scenie, usuwa ona 2 **punkty Napięcia** (*Strife*)
- ✧+ Działaj uważnie by zminimalizować konsekwencje porażki lub te ze strony niebezpieczeństw. Dodatkowe ✧ uczynią twoje działanie jeszcze bezpieczniejszym.
- ✧✧ Nagle przypominasz sobie o czymś ważnym. Za zgodą MG dołóż do sceny przygotowaną wcześniej drobną akcją bądź przedmiot.

Użycie Ziemi w konfrontacji

- ✧ W trakcie akcji **Ruchu** (*Movement*) zignoruj jedną cechę terenu.
- ✧+ Zredukuj **stopień** następnego trafienia krytycznego przeciwko Tobie o liczbę wydanych ✧. Efekt trwa do początku twojej następnej tury.
- ✧✧ Jedna z twoich **Wad** nie działa do początku następnej rundy

Użycie Ziemi w testach umiejętności

- | | |
|-------------|---|
| Artysta ✧ | Jeżeli Ci się udało dodaj cechę Wytrzymały (<i>Durable</i>) przedmiotowi, który odnawiasz. |
| Uczony ✧ | Przypomnij sobie miejsce w którym możesz dowiedzieć się więcej o tym co próbowałeś sobie przypomnieć. |
| Dyplomata ✧ | Podnieś o 1 PT następnego testu umiejętności dyplomatycznych (<i>Social</i>) innej postaci. |
| Kupiec ✧ | Obniż o 1 PT następnego testu przy użyciu tej samej umiejętności, którą właśnie testowałeś. Efekt trwa do końca sceny. |

Postawa Ognia



- ✧ Jeżeli oblałeś test orientujesz się jaka jest najłatwiejsza droga do zdania tego testu (Podejście i Umiejętność)
- ✧+ Usuń 1 **punkt Konflikту** z tego testu za każde wydane ✧
- ✧✧ Zapewnij Pomoc następnej postaci robiącej podobne zadanie

Podstawowe użycie Ognia

- ✧ Wytrąć z równowagi inną postać w scenie swoim działaniem, otrzymuje ona 2 **punkty Napięcia** (*Strife*)
- ✧+ Wykonaj akcję wyjątkowo efektownie, przyciągając uwagę do siebie. Dodatkowe ✧ uczynią akcję efektowniejszą.
- ✧✧ Zauważ coś dziwnego lub nie na miejscu w scenie co nie jest związane z akcją. Za zgodą MG możesz dołożyć do sceny coś co jest nie na miejscu. Na przykład brak butów sugerujący nieobecność właściciela.

Użycie Ognia w konfrontacji

- ✧ Wybierz inną postać w scenie. **Podnieś o 1 PT** jej następnego testu o ile to nie ty jesteś jego celem.
- ✧+ Podczas twojego testu **Ataku** podnieś **PT** testu obronnego przeciw trafieniu krytycznemu o **1** za każde wydane w tym celu ✧.
- ✧✧ Inne postacie muszą wziąć **2 punkty Napięcia** (*Strife*) jeżeli chcą podjąć akcję Ataku lub Intrygi aż do początku twojej następnej tury

Użycie Ognia w testach umiejętności

- | | |
|-------------|--|
| Artysta ✧ | Jeżeli Ci się udało, stworzyłeś również dodatkowy egzemplarz tworzonego przedmiotu. |
| Uczony ✧ | Poznajesz motywacje lub pragnienia postaci w scenie. |
| Dyplomata ✧ | Obniż o 1 PT następnego testu umiejętności dyplomatycznych (<i>Social</i>). Efekt trwa do końca sceny. |
| Kupiec ✧ | Nietypowa Inspiracja! Dodaj zatrzymaną kostkę ■ z symbolem ✧ do swojego następnego rzutu przy użyciu innej umiejętności. |

Postawa Pustki



- ☼ Jeżeli oblałeś test orientujesz się jaka jest najłatwiejsza droga do zdania tego testu (Podejście i Umiejętność)
- ☼+ Usuń 1 **punkt Konflikту** z tego testu za każde wydane ☼
- ☼☼ Zapewnij Pomoc następnej postaci robiącej podobne zadanie

Podstawowe użycie Pustki

- ☼ Wybierz krąg niebędący Pustką. Następny test związany z tym kręgiem będzie miał **PT zmniejszone o 1**.
- ☼+ Poczuj chłód na skórze, zauważ nagłą ciszę lub inne oznaki niewytłumaczalnego jeżeli w scenie jest zakłócenie natury duchowej. Dodatkowe ☼ pozwolą Ci dokładniej namierzyć źródło zakłócenia.
- ☼☼ Wejrzyj w duchową naturę Rokuganu albo własnego serca. Za zgodą MG dołóż do sceny fakt o swojej postaci, który wcześniej się nie pojawił, ale może wpłynąć na obecną sytuację.

Użycie Pustki w konfrontacji

- ☼ Podczas kolejnej akcji **Ataku** zignoruj jedną z **cech terenu**. Efekt trwa do końca twojej następnej tury.
- ☼+ Wykonując akcję **Wsparcia** (*Support*) podnieś swoją **Inicjatywę o 1** za każde wydane ☼.
- ☼☼ Ignoruj efekty jednego **Stanu** (*Condition*) aż do końca Twojej następnej tury.

Użycie Pustki w testach umiejętności

- | | |
|-----------|---|
| Artysta | ☼ Obniż o 1 PT następnego testu przy użyciu przedmiotu, który ze sobą zestroiłeś |
| Uczony | ☼ Wyczuź czy na obecnej ścieżce działań dowiesz się czegoś przydatnego. |
| Dyplomata | ☼ Rozeznaj się jaki cel ma inna postać w scenie. |
| Kupiec | ☼ Zredukuj efekty (w tym fizyczne ślady) swoich działań do minimum. |

Postawa Wody



- ☼ Jeżeli oblałeś test orientujesz się jaka jest najłatwiejsza droga do zdania tego testu (Podejście i Umiejętność)
- ☼+ Usuń 1 **punkt Konflikту** z tego testu za każde wydane ☼
- ☼☼ Zapewnij Pomoc następnej postaci robiącej podobne zadanie

Podstawowe użycie Wody

- ☼ Usuń 2 **punkty Napięcia** (*Strife*).
- ☼+ Wykonaj zadanie sprawniej, szybciej lub oszczędniej niż zakładałeś. Wydanie dodatkowych ☼ pozwolą zaoszczędzić jeszcze więcej czasu i materiałów.
- ☼☼ Zauważ interesujący detal otoczenia nie związany z rzutem. Za zgodą MG dołóż do sceny fragment tereny lub obiekt.

Użycie Wody w konfrontacji

- ☼ Usuń 1 **punkt Zmęczenia** (*Fatigue*).
- ☼+ Podczas testu **Ataku** zignoruj jeden punkt odporności fizycznej za każde wydane ☼.
- ☼☼ Przesuń się o dodatkowy **Zasięg**.

Użycie Wody w testach umiejętności

- | | |
|-----------|---|
| Artysta | ☼ Dodaj zatrzymywaną kostkę ■ z symbolem ☼ do swojego następnego rzutu na umiejętności artystyczne (<i>Artisan</i>). Efekt trwa do końca sesji. |
| Uczony | ☼ Zauważ unikalną cechę, aspekt lub zdolność tego co badasz. |
| Dyplomata | ☼ Dodaj zatrzymywaną kostkę ■ z symbolem ☼ do swojego następnego rzutu na umiejętności dyplomatyczne (<i>Social</i>). Efekt trwa do końca sesji. |
| Kupiec | ☼ Przekonaj sprzedawcę aby obniżył cenę zakupu o 10%. |

Akcje w Stanciu (Skirmish)

Asysta

Opis: Wspierasz towarzysza czynem, wiedzą lub dobrym słowem
Aktywacja: Jako akcję **Atak, Intryga i Wsparcie** opisz jak pomagasz sojusznikowi w zasięgu **0-2**.
Efekt: Dodaj sojusznikowi Białą lub Czarną kość w zależności od tego czy masz czy nie masz umiejętność którą wspierasz

Nabranie oddechu

Opis: Nabierasz oddechu by nieco odpocząć i nabrać sił
Aktywacja: Korzystasz z akcji **Wsparcie**
Efekt: Jeżeli stracisz więcej niż połowę **Wytrzymałości** lub **Opanowania** - odrzuć punkt **Zmęczenia** lub **Konflikту**

Obrona

Opis: Chronisz siebie lub sojusznika przed zagrożeniem
Aktywacja: Jako akcję **Wsparcia** wykonaj test **Taktyki** na **PT 1** wybierając jako cel siebie lub sojusznika w zasięgu twojej broni
Efekt: Postawa Obronna. **Poziom trudności** trafienia Ciebie lub sojusznika rośnie o **1 + 1 za każde dwa dodatkowe sukcesy**.

Manewr

Opis: Zmieniasz swoją pozycję na polu bitwy.
Aktywacja: Jako akcję **Ruchu** się o **1 Zasięg** lub wykonujesz test **Sprawności** o **Poziomie Trudności 2**.
Efekt: Ruszasz się o **1 Zasięg** lub jeżeli rzuciłeś o **2 zasięgi + 1 za każde dwa dodatkowe sukcesy**.

Uderzenie

Opis: Atakujesz pojedynczego przeciwnika
Aktywacja: Jako akcję **Ataku** wykonaj test **Walki** na **PT2** przeciwko celowi w zasięgu broni.
Efekt: Zadajesz obrażenia równe **bazowym obrażeniom broni +1 za każdy dodatkowy sukces**. Jeżeli wyrzucisz ☼☼ możesz zadać również trafienie krytyczne.

Czekanie

Opis: Czekasz na odpowiednią chwilę by działać
Aktywacja: Jako akcję **Atak, Intryga i Wsparcie** deklarujesz akcję którą wykonasz gdy zajdą odpowiednie okoliczności.
Efekt: Gdy zajdą okoliczności wykonujesz zadeklarowaną akcję w postawie w której jesteś, lub możesz wykonać akcję na koniec rundy.