UMIEJĘTNOŚCI POSTACI AUTOMATONU

UWAGA: Część umiejętności postaci sterowanych przez Automaton działa nieco inaczej niż wtedy, kiedy sterują nimi gracze. Niektóre umiejętności, które posiadają „normalne" postacie, nie są wcale dostępne dla Automatonu. Dla wygody graczy, prezentujemy poniżej wszystkie zasady postaci Automatonu, te które uległy modyfikacji w stosunku do standardowych zasad zaznaczyliśmy asteryskiem (*).

Alarm!* - Postać z tą zasadą ma róg sygnałowy, gwizdek czy inny przedmiot pozwalający jej wszczynać alarm. Raz na turę, jeżeli ma w polu widzenia postać wroga, może wykonać akcję częściową by wszcząć alarm. Potraktuj to tak, jakby wywołała hałas taki jak, przy wystrzale (odrzuć 1 znacznik straży). Jeżeli jeżeli używasz planszetki straży, zamiast odrzucać znacznik straży, przesuń znacznik Hałasu o 2 pola. Postać nie może wszczynać alarmu w Zwarciu. Na potrzeby archetypu Automatonu potraktuj ją, jakby miała gotową do strzału broń palną.

Amant - Gdy postać używa umiejętności [rozmowa] przeciw postaci przeciwnej płci (♀/♂), jeśli karta początkowa testu tej umiejętności to Ω, dodaj +1 do wyniku testu. Jeśli karta ta to ♥, zamiast tego dodaj +2.

Assujettissement - Ta postać otrzymuje dodatkowe +1 do sumy walki w ponowieniu (niezależnie od tego, kto parował).

Berserker* - Ta postać zawsze liczy się jako atakująca w walce wręcz. Nie może unikać walki. Jeśli walczą dwie postacie z tą zasadą, jej efekty się znoszą i atakującym zostaje postać aktywna według normalnych zasad. Przy walce dwóch berserkerów nie może też dojść do walki nierozstrzygniętej - remisy traktuje się jako ponowienia (nie zużywa to znacznika fechtunku). W trybie Automatonu, postać liczy się jako atakująca, ale zagrywa swoją kartę jako druga.

Bitewne strzelanie - Gdy strzela do postaci w zwarciu, nie sprawdzaj, czy został trafiony przyjazny model. Nie otrzymuje kary -1 podczas Strzału w obronie.

Celny strzał - Wykonując atak zasięgowy, ta postać otrzymuje +1 do wyniku testu strzelania, jeśli karta początkowa tego testu ma wartość parzystą.

Demoniczny Szermierz - Postać z tą zasadą jest traktowana jak Demon, na potrzeby zasad specjalnych, ekwipunku etc, jest jednak odporny na Egzorcyzmy i nie może udać się w Zaświaty. Nie może używać zasad Mistrz szermierki i Pojedynkowicz, gdy walczy z przeciwnikiem mającym Wiarę: 2 lub więcej.

Dotknięcie nieznanego - Zmysły, Inteligencja i Hart Ducha tej postaci rosną o 1, gdy jest celem umiejętności lub ataku modelu z zasadą Demon albo Bestia, gdy ma rozpoznać Niepozorny model z takimi zasadami albo gdy dochodzi między nim a modelem z wymienionymi zasadami do testu przeciwstawnego.

Dowodzenie - Przyjazne postacie pospolite w zasięgu do 6 pól i posiadające linię wzroku do tej postaci otrzymują +1 do wartości cechy Hart Ducha. Modyfikatory nie mogą podnieść Hartu Ducha powyżej 2.

Drobna postura - Traktuj Krzepę tej postaci jako o 1 niższą, niż wydrukowana (może to oznaczać wartość ujemną). Wykonując akcję ruchu Przejście przez okno, automatycznie osiąga sukces bez wykonywania testu (musi normalnie zapłacić za nią Punktami ruchu).

Egzorcyzmy: 1-3* - Postać z tą zasadą może wykonać w turze jedno z 2 działań:

1. Przegnanie. Nie wymaga akcji – możesz je wykonać za darmo w Fazie Słów, o ile nie wykonywałeś w tej turze Egzorcyzmu. Wykonując to działanie przeprowadź walkę duchową z dowolnym Demonem lub Wampirem, bez znacznika Niepozorności, w polu widzenia i odległości do 6 pól. Jeżeli Egzorcysta wygra oprócz zadania ran, zmusza Demona do ucieczki w Zaświaty (do Krainy Cieni lub Domeny – grający demonem wybiera). Wampir, gdy przegra, musi uciec do Krainy Cieni, albo zostaje powalony (grający wampirem wybiera).
2. Egzorcyzm. Akcja pełna, można w jej trakcie poruszyć się o 2 PR. Przeprowadź walkę duchową z dowolnym Demonem lub Wampirem w Krainie cieni. Jeżeli Egzorcysta wygra z Demonem ten automatycznie ucieka do domeny.

Dodatkowo, w przypadku walki duchowej, postać z zasadą Egzorcyzmy dodaje jej wartość do cechy Hart Ducha (lub innej wybranej do tej walki).

Oprócz tego postać z zasadą Egzorcyzmy, znajdująca się na planszy (w świecie materialnym) otrzymuje tylko połowę (zaokrąglając w dół) obrażeń, gdy przegra walkę duchową. Automaton nie wykonuje Przegnania ani Egzorcyzmu (korzysta z zasady tylko biernie).

Mistrz parowania - Otrzymuje +1 do testów parowania (sumuje się z innymi zasadami i ekwipunkiem).

Mistrz szermierki - Podczas walki z tą postacią przeciwnik musi powtórzyć każdy zdany test parowania (ze wszystkimi modyfikatorami). Test powtarza się raz. Nie wymaga to odwrócenia dodatkowego żetonu Fechtunku.

Mów mi wuju!* - Zagłoba ma naturalny talent do zawierania znajomości i rozpijania nowopoznanych towarzyszy. Przed rozpoczęciem gry przeciwnik musi wybrać ze swojej bandy albo dwa modele pospolite, albo jednego bohatera. Muszą to być Ludzie. Połóż na nich (lub na nim) po jednym znaczniku uniwersalnym (dodatkowy znacznik w takim samym kolorze można położyć na Zagłobie, aby pamiętać o ich efekcie, ale na samego Zagłobę nie ma on wpływu). Postacie ze znacznikami mają przez całą grę karę -1 do wszystkich testów (oprócz hartu ducha, do którego mają +1). Dodatkowo, postacie te i Zagłoba traktują się wzajemnie jako przyjazne. Zagłoba może w dowolnej chwili zakończyć ten efekt. W trybie Automatonu Zagłoba, na potrzeby działań wg. archetypu traktuje postacie ze znacznikami jak wrogów.

Niezłomny* - Podczas testów Hartu Ducha (zarówno standardowych, jak i przeciwstawnych) po odkryciu kart możesz zagrać dodatkową kartę z talii. Możesz użyć jej zamiast swojej karty początkowej. Automaton zawsze korzysta z tej możliwości.

Odwrócenie uwagi - Jako akcja częściowa możesz wykonać test przeciwstawny Charyzmy przeciw Inteligencji wrogiej postaci w polu widzenia i zasięgu 6 pól. Przy sukcesie przeciwnik otrzymuje żeton uniwersalny "rozproszenia". Dopóki ma żeton, nie może inicjować walki (może być atakowany, ale nie atakować). W fazie akcji musi wykonać akcję częściową, aby odrzucić znacznik. Drugą akcję częściową może wykonać normalnie. Ten efekt ma pierwszeństwo przed Szałem Bitewnym.

Oziębły - Ta postać nie może być celem umiejętności Uwodzenie. Kiedy ta postać jest postacią wiodącą w teście przeciwstawnym podczas użycia umiejętności [rozmowa], strona przeciwna nie może otrzymywać pozytywnych modyfikatorów do swojego wyniku.

Pojedynkowicz - Jeżeli znajduje się w zwarciu z jednym przeciwnikiem i używa rapiera i lewaka to otrzymuje +1 do sumy w walce.

Potężny atak - Jeśli używasz tej broni podczas walki wręcz, przeciwnicy z niższą Krzepą nie mogą parować. Jeżeli ta umiejętność znajduje się na karcie postaci to tyczy się każdej broni, której ta postać używa.

Pchnięcie w serce - Jeśli podczas testu walki wręcz karta początkowa tej postaci to ♥, uzyskuje ona +1 do sumy walki i kolejne +1 do zadawanych obrażeń.

Rozbrojenie - Jeśli ta postać zada przynajmniej jedną ranę w ręce (🏆) pospolitej postaci, to postać ta musi zdać test zwinności o PT: 6. Jeśli zda, nic się nie dzieje. Jeśli nie zda, zostaje rozbrojona: musi odrzucić poza grę kartę broni, którą walczyła w tej walce. Jeśli była to jej jedyna broń do walki wręcz (zasięgowe się nie liczą), natychmiast się poddaje. Uznaje się ją za zabitą. Należy usunąć ją z gry tak, jakby otrzymała rany w wysokości swojego progu śmierci. Jeśli miała więcej niż jedną broń do walki wręcz, zostaje w grze używając jednej z pozostałych jej broni.

Roztrącenie - Podczas walki wręcz dodatnie modyfikatory za wsparcie przeciwnika są zmniejszane o Krzepę tej postaci (ale nie poniżej 0).

Sentiment du Fer - Jeżeli w walce wręcz, przy porównywaniu wartości kart zagranych przez atakującego i obrońcę, postać z tą zasadą ma kartę tej samej barwy (czerwona lub czarna) co przeciwnik, to otrzymuje +1 do jej wartości. Jeżeli karta jest tego samego koloru to zamiast tego modyfikator wynosi +2. Dodatkowo postać ignoruje zasadę Potężny Atak przeciwnika.

Schorowany - Postać nie może zadeklarować akcji Bieg. Wykonując pełną akcję ruch, otrzymuje tylko 3 PR. Wykonując częściową akcję ruch, otrzymuje tylko 1 PR.

Sprytna obrona - Kiedy ta postać jest obrońcą w walce wręcz, a jej karta początkowa jest czarna (💀 lub 🏆) dodaj +1 do jej sumy walki.

Szaleńczy atak - Kiedy ta postać atakuje w walce wręcz, otrzymuje +1 do sumy walki jeśli jej karta początkowa w teście walki to ♥ lub Ω.

Szybkie cięcie - Kiedy ta postać atakuje w walce wręcz, dodaj +1 do jej sumy walki, ale jeśli wygra, zadawane obrażenia zmniejszane są o 1 (minimum 0).

Szybkie ładowanie - Kiedy ta postać wykonuje akcję Przeładowanie, wykonaj test Hartu Ducha o PT wskazanym przy ikonie ładowania na karcie danej broni. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie, jeśli żeton przeładowania był na stronie z dwoma kropkami, możesz od razu go odrzucić (zamiast obracać na stronę z jedną kropką).

Uważaj, Baśka! - Jeżeli z modelem Baśki lub z modelem walczącym z Baśką styka się model Wołodyjowskiego, to Baśka może korzystać ze znaczników parowania Wołodyjowskiego, tak jak ze swoich. Ta zasada nie działa jeżeli model Wołodyjowskiego jest Powalony lub Ogłuszony.

Wielkolud - Ta postać nie może wykonywać manewru przejście przez okno.

Wiara* - Wiara ma dwa efekty:

1. Połóż na karcie postaci znacznik uniwersalny. Możesz odrzucić znacznik przed dowolnym testem, aby zastąpić wartość testowanej umiejętności lub cechy wartością Wiary. Gdy przetasujesz swoją talię gracza, połóż znacznik z powrotem.
2. Modlitwa: akcja częściowa. Gdy przeciwnik rzuca czar, pociągnij tyle kart magii, ile wynosi Wiara postaci, i ułóż je na niepowodzenie czaru albo odrzuć. W trybie Automatonu zasada ta działa tylko pasywnie - gdy postać jest celem zasad/postaci działających w szczególny sposób przeciw posiadającym zasadę Wiara.

Zamaszysty cios* - Jeśli ta postać wygra walkę wręcz i zada przeciwnikowi co najmniej 1 ranę, może natychmiast zaatakować inną wrogą postać, z którą jest w zwarciu. Nowy przeciwnik zagrywa nową kartę walki, ale postać używająca zamaszystego ciosu nie – używa tej samej karty początkowej i kart wzmacniających. Można atakować w ten sposób kolejne postacie dopóki wygrywa się walki zadając co najmniej jedną ranę lub dopóki atak nie zostanie pomyślnie sparowany (nawet jeśli wygrasz ponowienie). Każdy kolejny taki atak otrzymuje kumulatywną karę -1 do sumy walki. Każdy przeciwnik może być zaatakowany w ten sposób tylko raz w danej fazie walki. Automaton zawsze korzysta z możliwości wykonania Zamaszystego ciosu.

Zawzięta* - Otrzymuje +1 do sumy walki w Ponowieniu. Jeśli walka wręcz zakończyła się remisem, postać ta może zdecydować, że następuje Ponowienie. Automaton zawsze korzysta z tej możliwości.

Żelazna zastawa - Ignoruje zasadę Potężny Atak przeciwnika.

Żywa barykada - Strefa kontroli tej postaci nie może być ignorowana podczas ruchu nawet wtedy, gdy jest w zwarciu z innymi postaciami.