POMOC GRACZA

PRZEBIEG TURY

Początek tury:

- Wprowadź dodatkowe postacie zgodnie ze scenariuszem
- Odśwież żetony fechtunku (jeśli postać jest w zwarciu, odśwież tylko 1)

Faza kart:

- Dobierz liczbę kart zgodnie ze scenariuszem
- Limit kart w ręku: 7

Faza inicjatywy (test przeciwstawny)

Faza akcji

Faza walki

Faza morale:

- Ciężko ranne postacie pospolite testują Hart Ducha PT:5 (test ten obarczony jest karą -1 za ciężkie rany)

Faza słów

Koniec tury

- Przetasuj talie Magii i Zdarzeń

PRZETASOWANIE

Jeśli wśród kart odrzuconych są w sumie 4 karty o wartości 8 i/lub jokery, albo musisz dociągnąć kartę, a skończyła się talia, przetasuj wszystkie swoje karty wraz z tymi, które miałeś w ręku, po czym dobierz tyle kart, ile miałeś w ręku.

RUCH

- Ruch o jedno pole przez otwartą krawędź: 1 PR
- Przekroczenie krawędzi przeszkody: 2 PR
- Wysoka krawędź: pod górę wymaga manewru (patrz niżej); z góry 1 PR bez manewru

Najczęstsze manewry:

- Otwarcie drzwi: 1 PR
- Przepychanie przez przyjazną figurkę: +1 PR
- Wspinanie: 2 PR, test zwinności PT: 4
- Przejście przez okno: 2 PR, test Zwinnności PT: 5

TESTY

- Postacie ciężko ranne mają karę -1 do wszystkich testów

NAJCZĘŚCIEJ WYKONYWANE AKCJE

Akcje pełne:

- Ruch pełny – 4 punkty ruchu
- Bieg – test Zwinności PT: 5
  - » pech – postać jest powalona
  - » porażka – 1 dodatkowy PR
  - » sukces – 2 dodatkowe PR
  - » triumf – 3 dodatkowe PR
  - » pamiętaj o ograniczeniach w biegu
- Przeładowanie – przeładuj broń o 1 stopień, otrzymujesz 2 PR.

- Strzał mierzony
- Strzał w obronie (tylko bronią jednoręczną; kara -1)
- Przebudzenie

Akcje częściowe:

- Krótki ruch – 2 PR
- Szybki strzał (kara -1)
- Powstanie
- Forsowanie drzwi – test Krzepy PT: 7

TEST STANDARDOWY

- Ustal PT
- Zagraj kartę **z talii**
- Zastosuj modyfikatory (w tym poziom Cechy/umiejętności postaci)
- Możesz wzmacniać kartami z ręki:
  - » pasujący kolor +1
  - » pasująca wartość +2
- Rezultat wyższy lub równy PT to sukces.
  - » Wyższy o 5 to triumf (może, ale nie musi, mieć dodatkowy efekt).
- Rezultat niższy od PT to porażka.
  - » Niższy o 5 to pech (może, ale nie musi mieć dodatkowy efekt).
- Czerwony joker jako karta początkowa to automatyczny triumf.
- Czarny joker jako karta początkowa to automatyczny pech.
- Joker nie może zostać użyty do wzmocnienia ani być wzmacniany

TEST PRZECIWSTAWNY

- Obydwaj gracze zagrywają po jednej karcie **z talii lub z ręki.**
- Zastosuj modyfikatory (w tym poziom Cechy/umiejętności postaci)
- Można wzmacniać kartami z ręki:
  - » pasujący kolor +1
  - » pasująca wartość +2
- Czerwony joker ma wartość 10 w dowolnym kolorze
- Czarny joker ma wartość 0 w kolorze wybranym przez przeciwnika
- Joker nie może zostać użyty do wzmocnienia ani być wzmacniany
- Gracz z wyższą sumą zwycięża w teście; w przypadku remisu gracz inicjujący test (używający umiejętności itp.) przegrywa

STRZELANIE

- Standardowy test umiejętności strzelania z odpowiedniej broni o PT zależnym od zasięgu danej broni
- Modyfikatory do wyniku testu:
  - » -1 jeśli strzał przechodzi przez 1 lub 2 krawędzie-przeszkody
  - » -1 jeśli strzał przechodzi przez narożnik ściany
  - » -1 strzelający powalony
  - » +1 cel powalony
  - » -1 cel w zwarciu (dodatkowo szansa trafienia innej postaci)
  - » -1 szybki strzał
  - » -1 strzał w obronie

Uwaga: jeśli modyfikatory terenowe wyniosą -2 lub więcej, strzał jest zablokowany

- Sukces: obrażenia właściwe dla danej lokacji
- Triumf: obrażenia właściwe dla danej lokacji +3
- Pancerze zmniejsza obrażenia, ale pamiętaj że wiele broni zasięgowych przebija pancerz [ ]
- Pamiętaj o rozładowaniu broni

ROZMOWY

Zagraj po jednej karcie na każdą postać biorącą udział w rozmowie, po czym wybierz postać wiodącą i rozstrzygnij test (postacie nie wspierają się jak w walce)

WALKA WRĘCZ

- Test przeciwstawny odpowiednich umiejętności walki
- Dodatkowe modyfikatory:
  - » +1 dla posiadacza broni z wyższą wartością przewagi;
  - » wsparcie: przyjazna postać, która również jest w zwarciu z przeciwnikiem, ale nie z żadną inną wrogą postacią, daje +1 (lub +2, jeśli przeciwnik jest otoczony);
  - » -1 jeśli postać jest powalona;
  - » +1 za każdy obrócony znacznik Fechtunku.
- Obrażenia: przewaga uzyskana w teście przez zwycięzcę **plus** obrażenia z jego broni **minus** wartość pancerza przegranego
- Przewaga wysokości: postać znajdująca się wyżej traktuje trafienia w Ω jak w ☠ i vice versa
- Parowanie: przegrany może obrócić dostępny żeton fechtunku i wykonać test parowania PT: 6, aby anulować trafienie
  - » +2 do testu za każdy dodatkowy obrócony żeton fechtunku
- Przegrany (lub obydwie postacie przy remisie) wycofuje się na pole poza strefami kontroli przeciwników (można wycofać się na skos nawet przy zwinności 0)
- Nie wycofujesz się, jeśli wciąż jesteś w zwarciu z przeciwnikami, którzy jeszcze się nie aktywowali
- Jeśli unikasz walki i wszyscy przeciwnicy, z którymi jesteś w zwarciu, już się aktywowali, wycofujesz się
- Jeśli postać nie może się wycofać, wykonuje test Krzepy PT:6. Przy porażce jest powalona

POWALENIE

Powalona postać:

- Traci strefę kontroli
- Nie może parować
- Otrzymuje -1 do walki
- Posiada ograniczony wybór akcji

OGŁUSZENIE

Ogłuszona postać jest traktowana jako powalona oraz dodatkowo:

- Może wykonać tylko akcję Przebudzenie
- W walce jej suma zawsze wynosi 0 (nie zagrywa kart)
- Budzi się po otrzymaniu obrażeń (traktowana jest jako powalona)