

AKCJE NA TURĘ

REAKCJA

(Każda reakcja jest opłacana za pkt. DOOM - cena rośnie +1 z każdą reakcją)

- **Obrona** (wywołuje test struggle)
- **Obrona sojusznika** (zamienia test ataku w test struggle)
- **Atak okazyjny**

1 X STANDARDOWA

- **Wszystkie testy**
- **Atak**
- **Asysta**
- **Gotuj broń** (wszystkie trudne w dzierżeniu broni)
- **Szukanie słabych punktów** (test obserwacji - jeśli udany, daje +2 do przebijania + dochodzi możliwość na wydanie Momentum na 1D20 + 1D6 obrażeń)
- **Gotuj się do** (oczekiwanie na określoną akcję, pozwala na tymczasowe przerwanie kolejności z Inicjatywy)
- **Chwila wytchnienia** (pozwala odzyskać 2 pkt vigor'u lub resolve, dodaje też 2 odnawialne pkt momentum)
- **Sprint**
- **Leczenie** (Tylko na wyciągnięcie ręki, pozwala odzyskać 3 pkt vigoru lub resolve, dodaje też 3 odnawialne pkt momentum)
- **Pełne wycofanie**

1 X ŚREDNIA

- **Usunięcie efektu**
- **Wyciągnięcie przedmiotu**
- **Ruch**
- **Garda (test parowania)**
- **Powstanie**

WIELE DARMOWYCH

- **Dopasowanie pozycji**
- **Upuszczenie przedmiotu**
- **Padnij (Soak+2)**
- **Mowa**
- **Prosta czynność**

ZASIĘG/RUCH

- **Na wyciągnięcie ręki** - ruch w akcji darmowej
- **Bliski** - ruch w akcji darmowej
- **Średni** - ruch w akcji średniej
- **Daleki** - ruch w akcji standardowej
- **Ekstremalny** - ruch w akcji standardowej (lub więcej w zależności od terenu)
- **Przemieszczanie się pomiędzy sferami i utrudnieniami wymaga testu terenu**
- **Hazardowe przemieszczanie się powoduje 3D6 w górę w zależności od testu**

MOMENTUM W AKCJI ATAKU

- +1 do obrażeń (1 PKT)
- Złamanie gardy (tylko podczas ataku i obrony - 2 PKT)
- Trafienie w wybraną część ciała (2 PKT)
- Szybkie powstanie
- 1K6 morale
- Rozbrojenie (2 PKT jeśli jednoręczna broń, 3 PKT jeśli dwuręczna)
- Przebijanie (wydane PKT momentum x2 jest odejmowane od Soak przeciwnika)
- Przerzucenie 1 kostki (1 PKT)
- Drugi wiatr (leczy jeden wybrany punkt obrażeń na jeden PKT momentum)
- Rozszczepienie (drugi cel w zasięgu ręki otrzymuje połowę obrażeń - 2 PKT)
- Ogłuszenie (1 PKT)
- Dodanie dobie akcji standardowej (2 PKT)
- Pełne wycofanie (1 PKT)

WALKA

OBRAŻENIA TO SUMA KOSTEK D6 MINUS SOAK PRZECIWNIKA

- Z broni
- Z atrybutów
- Z wydanego momentum
- Akcja szukania słabych punktów

DODATKOWO

- Każdy jeden zadany pkt obrażeń powoduje 1 PKT stresu, obniża o 1 vigor lub resolve
- Każde 5 zadanych punktów obrażeń powoduje Ranę utrudniającą testy
- Jeśli punkty vigoru przy otrzymaniu rany spadają do 0, lub mniej postać otrzymuje 2 rany
- Można poświęcić zbroję, na którą padła rana, zrzucić ją uznając za zużytą, wówczas nie otrzymuje się rany
- 4 Rany to nieprzytomność
- 5 Ran to śmierć