|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MANEWR  Atak - A  Q: „Atakuję”  T: Podstawowy, atak  O: Poświęć 1. Zaatakuj z mocą X. | MANEWR  Unik – R  Q: „Unikam”  T: Podstawowy, unik  O: Unikasz. Jeśli X jest większe od 2, możesz przesunąć się o jedno pole. | MANEWR  Blok – R  Q: „Blokuję”  T: Podstawowy, blok  O: Poświęć 1. Blokujesz. |
| MANEWR  Skok ostatniej szansy – R  Q: „Unikam i odskakuje”  T: Podstawowy, unik  O: Poświęć wszystkie kości, przewracasz się. Jeśli poświęciłeś co najmniej dwie, przesuwasz się o jedno pole, tracisz 2 morale, ale unikasz z sukcesem. | MANEWR  Zwód – A  Q: „Atakuję”  T: Podstawowy, sztuczka:atak  O: Poświęć X. Jeśli przeciwnik nie uzyska mocy równej X w odruchowym rzucie na Refleks, przeciwnik nie może zablokować. | MANEWR  Riposta – R  Q: „Blokuję”  T: Podstawowy,  sztuczka:blok-atak  O: Poświęć 1. Jeśli blok zakończył się sukcesem, wykonaj atak jako reakcja. |

**Zaatakować** – zaatakować to *zadać obrażenia* zgodnie z normalnymi zasadami, które zależą od mocy oraz broni, więcej w temacie , zobacz rozdział, *bronie.* Zaatakować można postać lub przedmiot, który znajduje się na pewnym polu, zawsze jednak należy określić przynajmniej jedno pole, w które atak jest skierowany.

Podstawowy: wymagania = brak

Poświęcenie kości – odrzucenie jej z puli.

Sztuczka = kiedy odsłonisz tę kartę, dołóż kartę manewru odpowiedniego typu [przykład zwód -> atak]

Sukces – uzyskanie mocy wystarczającej, by dane przedsięwzięcie się udało, ale większej niż zero i tylko wtedy, kiedy istnieje szansa, że przedsięwzięcie się nie uda.

Unik – zmniejsza pulę ataku przeciwnika o moc X. Sukces: Moc X > 1; przeciwnika moc = 0.

Blok – moc X zmniejsza moc ataku przeciwnika

Przewrócenie –

Kondycja: blid, głęboka rana, osłabienie, zemdlenie

Moc ataku, moc obrony -

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MANEWR  Atak na odlew - A  Q: „Atakuję”  T: Podstawowy, atak, cięcie  O: Poświęć 3. Ten atak jest wymierzony w trzy sąsiadujące ze sobą i z tobą pola. Zaatakuj z mocą X. Jeśli cios nie został zablokowany z sukcesem, pozostała moc ataku przechodzi na następne pola. | MANEWR Odskok – R Q: „Odskakuję” T: Podstawowy, unik O: Unikasz. Poświęć 2 i zwiększ dystans o jeden. Jeśli uniknąłeś z sukcesem, możesz dodatkowo zwiększyć dystans o jeden. | MANEWR  Sparowanie – R  Q: „Paruję”  T: Podstawowy, blok  O: Poświęć 3. Blokujesz. Jeżeli odniosłeś sukces, a przeciwnik nie uzyskał mocy równej różnicy między mocami bloku a ataku w odruchowym rzucie na Siłę, jego broń jest wytrącona. |
| MANEWR Sprint – A Q: „Biegnę” T: Podstawowy, ruch O: Jeśli twój poprzedni manewr nie był ruchem, poświęć 1. Poświęć 2 aby przesunąć się o jedno pole. Jeśli w trakcie trwania walki za pomocą sprintu przesuniesz się o ilość pól równej twojej wytrzymałości, otrzymujesz osłabienie. | MANEWR Desperacki atak – A Q: „Atakuję” T: Podstawowy, atak, ruch, bezpieczny O: Poświęć 4. Zaatakuj z mocą X pole w dystansie bezpiecznym. Jeśli ten atak został uniknięty z sukcesem, jesteś wywrócony. | MANEWR  Przecięcie tętnicy – A  Q: „Atakuję”  Wym: PW II  T: Atak, cięcie  O: Poświęć 1. Zaatakuj\*: obrażenia policz z mocą -3, dodaj Krwawienia w ilości równej mocy X. |
| MANEWR  Pogłębienie rany – A  Q: „Atakuję”  Wym: PW II  T: Atak, pchnięcie  O: Jeśli nie zadałeś przeciwnikowi co najmniej dwóch krwawień w poprzednim manewrze, poświęć 2. Jeśli przeciwnik krwawi: Zaatakuj\*: do obrażeń dodaj ilość Krwawień celu. Jeśli wynik jest większy lub równy 3, dodaj Głęboką ranę. | MANEWR  Ostateczny cios - A  Q: „Atakuję”  Wym: PW II  T: Atak, pchnięcie  O: Jeśli wszystkie kości przeznaczyłeś na atak, jeśli przeciwnik krwawi, jeśli przeciwnik cierpi na głęboką ranę: Zaatakuj. Obrażenia są podwojone. Jeśli tym atakiem nie zabiłeś przeciwnika, tracisz 1 morale. | MANEWR Coup de Grace – A Q: „Dobijam” T: Podstawowy, atak O: Poświęć 3. Jeśli przeciwnik ma mniej punktów życia niż wytrzymałość i jest wywrócony, zaatakuj\* - jeśli cios nie został uniknięty albo zablokowany z sukcesem, zabijasz przeciwnika. |
| POSTAWA Podstawowa – A/R/S Q: „Stoję gotowy do walki” W: Poświęć 2. D:  Z: | POSTAWA Podstawowa – A/R/S T: Podstawowy Q: „Przewracam się” W: Poświęć 1. D: Jeśli chcesz zaatakować albo unikać, musisz dodatkowo poświęcić 2.  Z: Jeśli chcesz zmienić tę postawę, dodatkowo poświęć 4. | *MANEWR En passant – R Q: “Atakuje” Wym: PW III T: Sztuczka:atak-pchnięcie, ruch, flash O: Poświęć 3. Jeśli przeciwnik przemieścił się w tej turze co najmniej o dwa pola ale cię nie zaatakował, a nie ostatnie pole jego ruchu znajdowało się w dystansie 1, przemieszczasz się na to pole i wykonujesz atak – pchnięcie – w tego przeciwnika.* |