



AKCJE

Każda postać może podczas swojej rundy wykonać jedną lub więcej akcji, zależnie od puli kości bohatera:

- **akcja ofensywna (atak)** – atakujący wykonuje test odpowiedniej umiejętności (np. *walki, ekspresji, wysportowania*) o ST równym obronie / pewności siebie / wytrwałości przeciwnika. Udany atak zdejmuje jeden znacznik odporności trafionej.
- **aktywna obrona** – cechy defensywne (np. *obrona*) odpowiadają za instynktowne próby uniknięcia trafienia. Jeśli test ataku przeciwnika zakończył się sukcesem, bohater może spróbować czynnie mu się wymknąć. Gracz wykonuje test właściwej umiejętności (np. *walki, wysportowania, empatii*), przeciwstawny do testu ataku przeciwnika. Jeżeli uzyska wynik wyższy, niż atakujący, unika trafienia i wszystkich jego następstw.
- **dobicie** – ryzykowny atak, który ma rozstrzygnąć starcie. Atakujący wykonuje test odpowiedniej umiejętności (np. *walki, ekspresji, wysportowania*), którego ST = cecha defensywna przeciwnika + 5 x jego bieżąca odporność. Dobicie trzeba zadeklarować przed rzutem kośćmi.
- **manewr** – akcja ofensywna, podczas której bohater podejmuje ryzyko by osiągnąć dodatkowy efekt, np. rozbroić przeciwnika, powalić go lub rozproszyć. Atakujący testuje odpowiednią umiejętność o ST = cecha defensywna przeciwnika + 5. W razie sukcesu zdejmuje znacznik odporności przeciwnika i osiąga efekt dodatkowy. W razie porażki sam traci znacznik odporności. Manewr trzeba zadeklarować przed rzutem kośćmi.
- **ruch** – każda nie ofensywna akcja, która wiąże się z istotną zmianą położenia postaci. Aby wykonać akcję ruchu gracz musi odłożyć jedną kość z puli, którą posługuje się w tej rundzie. W rundzie można wykonać więcej niż jeden ruch – każdy wymaga odłożenia jednej kości.
- **użycie przedmiotu** – podniesienie przedmiotu, wydobycie gadżetu z plecaka, schowanie do kieszeni zdobytego właśnie naszyjnika, użycie elementu otoczenia, zeskoczenie z siodła, uruchomienie paromobilu, włączenie urządzenia itp. – wszystko to, z punktu widzenia zasad, akcje użycia przedmiotu. Akcja wymaga odłożenia jednej kości z puli.
- **wsparcie** – bohater może podczas starcia wspomagać swoich sojuszników. Gracz odkłada jedną kość i może – zgodnie ze swoim archetypem – zagrać kartę z ręki, dodając odpowiedni bonus do testu innej postaci. Bohater może pomóc danej postaci tylko raz na rundę.

Każda kość użyta do testu lub odłożona w celu wykonania akcji zmniejsza **pulę kości** postaci w tej rundzie.



DYSKUSJA

Konfrontacja społeczna oparta na sile osobowości, ma za cel przekonanie przeciwnika, wydobycie informacji, uwiadzenie, zniszczenie reputacji, skłonienie do określonego zachowania.

- ❖ Postać argumentuje przy pomocy *blefu, ekspresji, perswazji i zastraszania*,
 - ❖ Cecha defensywna to **PEWNOŚĆ SIEBIE** (10 + 2x Reputacja),
 - ❖ Odporność: Opanowanie +2.
Va banque: Opanowanie +5.
- Stopnie formalności w dyskusji:**
- ❖ **Sytuacja prywatna:** poufala rozmowa, taniec, schadzka w parku. Brak modyfikatorów od pewności siebie.
 - ❖ **Sytuacja publiczna:** rozmowa przy świadkach, w przestrzeni publicznej. Większość spotkań towarzyskich. Osoby zachowujące się zgodnie z etykietą otrzymują modyfikator **+2 do pewności siebie**.
 - ❖ **Sytuacja formalna:** wydarzenia ze ścisłym protokołem, rozmowy z urzędnikami, formalne przyjęcia. Osoby zachowujące się zgodnie z etykietą otrzymują modyfikator **+4 do pewności siebie**.

Zachowanie zbyt poufale jak na daną sytuację może być przyczyną skandalu i utraty Reputacji.

Zmiana stopnia formalności wymaga udanego manewru.

Manewry podczas dyskusji (przykłady)

Oto pomysły na **manewry**, które bohater może stosować podczas dyskusji:

- **osłabienie** (*cel traci kość z puli*): zastraszanie, obrażenie intryg sojusznika, chwyt retoryczny,
- **oszołomienie** (*cel musi odrzucić kartę z ręki*): bezczelne kłamstwo, dowcip, nagła zmiana tematu, nowe fakty,
- **silny atak** (*atak odbiera dodatkowy znacznik*): prowokacja, druzgocząca wiadomość, zimna logika,
- **mobilizacja** (*atakujący dociąga kartę*): podniesienie na duchu, zmiana tematu na hobby bohatera,
- **przewaga** (*atakujący zyskuje kostkę do puli*): presja środowiska, temat wstydliwy dla rozmówcy,
- **konwenans** (*specjalne*): przez następną rundę cel nie może korzystać ze wskazanej umiejętności społecznej nie ryzykując skandalu (str. 138),
- **obserwacja** (*manewr specjalny, oparty na empatii*): sukces to odpowiedź „tak” lub „nie” na dowolne pytanie, dotyczące motywów i emocji przeciwnika,
- **obejście konwenansów:** pozwala bezpiecznie poruszyć zakazany temat lub zachować się w niewłaściwy sposób.



POŚCIG

Konfrontacja sprawnościowa, ma za cel zmęczenie przeciwnika, schwytanie go lub umkniecie i uniknięcie uwagi.

- ❖ Postać korzysta z *pojazdów, wysportowania, ukrywania się i spostrzegawczości*,
- ❖ Cecha defensywna to **WYTRWAŁOŚĆ** (10 + 2x Kondycja),
- ❖ Odporność: Zręczność +2.
Va banque: Zręczność +5.

Trudność trasy w pościgu:

- ❖ **Łatwe trasy:** szerokie ulice, puste place, prosta droga. Za każdy punkt różnicy w szybkości postać szybsza dostaje **+2 do wytrwałości**.
- ❖ **Zwykłe trasy:** wymagające otoczenie, kręta droga, sporadyczne przeszkody. Brak modyfikatorów do wytrwałości.
- ❖ **Trudne trasy:** prawdziwy labirynt, bezdroża, liczne przeszkody, wąskie i kręte przesmyki. Postać wolniejsza dostaje **+2 do wytrwałości**.

Zmiana trudności trasy wymaga udanego manewru.

Szybkość	Przykłady
0	Człowiek
1	Bicykl, dorożka, szkap
2	Paromobil, sterowiec, koń
3	Wiwerna, sportowy paromobil

Manewry podczas pościgu (przykłady)

Oto pomysły na **manewry**, które bohater może stosować podczas pościgu:

- **osłabienie** (*cel traci kość z puli*): klody pod nogi, wywrócona beczka ze śledziami, oślepienie reflektorem,
- **oszołomienie** (*cel musi odrzucić kartę z ręki*): chmura dymu, plama oleju, odwrócenie uwagi,
- **silny atak** (*atak odbiera dodatkowy znacznik*): turbo doładowanie, desperacki sprint,
- **mobilizacja** (*atakujący dociąga kartę*): rzut oka na mapę, puszczanie ścigającego przodem,
- **przewaga** (*atakujący zyskuje kostkę do puli*): „siedzę mu na ogonie”, przyszpilienie wroga do barierki,
- **rozbrojenie** (*cel musi zmienić pojazd*): wysadzenie z siodła, przebicie opony,
- **zmiana trasy** (*manewr specjalny*): zzmienia trudność trasy o jeden. Uwaga: jeżeli trasę chce zmienić strona ścigająca, manewr jest trudniejszy: ST+10.



WALKA

Konfrontacja rozstrzygana za pomocą oręża i siły fizycznej, zazwyczaj ma za cel upokorzenie, zranienie lub zabicie przeciwnika.

- ❖ Postać atakuje przy pomocy *walki i strzelania*,
- ❖ Cecha defensywna to **OBRONA** (10 + 2x Kondycja),
- ❖ Odporność: Krzepa +2.
Va banque: Krzepa +5.

Odległości w walce:

- ❖ **Zasięg bliski:** domyślny zasięg, przeciwnicy mają ze sobą bezpośredni kontakt. Uwaga: wręcz i bronią białą można atakować tylko przeciwników w zasięgu bliskim.
- ❖ **Zasięg średni:** przeciwnicy nie są niczym rozdzieleni i znajdują się kilkakilkanaście metrów od siebie. Postaci w średnim zasięgu otrzymują modyfikator **+2 do obrony**. Uwaga: pistolety, rewolwery itp. pozwalają atakować tylko w zasięgu bliskim i średnim.
- ❖ **Zasięg daleki:** przeciwników dzieli maksymalny możliwy dystans, który nie powoduje przerwania konfrontacji. Postaci w dalekim zasięgu otrzymują modyfikator **+4 do obrony**.

Zmiana zasięgu wymaga wykonania akcji *ruchu* (odłożenia jednej kości z puli).

Manewry w walce (przykłady)

Oto pomysły na **manewry**, które bohater może stosować podczas walki:

- **osłabienie** (*cel traci kość z puli*): powalenie, kopniak w kolano, uderzenie kolbą,
- **oszołomienie** (*cel musi odrzucić kartę z ręki*): sypnięcie piaskiem w oczy, przecięcie sprzączki pasa, ogień zaporowy,
- **silny atak** (*atak odbiera dodatkowy znacznik*): uderzenie z wysoku, amunicja dum-dum,
- **mobilizacja** (*atakujący dociąga kartę*): trzymanie gardy, poświęcenie czasu na rozeznanie się w sytuacji,
- **przewaga** (*atakujący zyskuje kostkę do puli na kolejną rundę*): chwyt zapasniczy, wstrzelanie się w cel,
- **rozbrojenie** (*cel upuszcza broń*): klasyczne rozbrojenie przeciwnika,
- **odepchnięcie/przyciągnięcie** (*manewr specjalny*): zmusza przeciwnika do zmiany zasięgu o jeden.