


# PRZEBIEG GRY

## 1. Przygotowanie rozgrywki: rozstawienie gry.

## 2. Rozgrywka:

- Faza kart: każdy dobiera 1 kartę (limit: 5), można odrzucić maks. 2 karty. W pierwszej turze dobiera się 3 karty.
- Faza inicjatywy: zagranie jednej karty  + wartość Inteligencji lub Zmysłów dowódcy
- Faza działań: naprzemienna aktywacja modeli; gracz z Inicjatywą decyduje kto pierwszy się rusza
- Faza walki wręcz: naprzemienne walki; gracz z Inicjatywą wskazuje pierwszą walkę.
- Faza morale: testy morale wszystkich pospolitych modeli, które zostały ciężko ranne.
- Faza słów: naprzemiennie rozstrzyga się rozmowy; gracz z Inicjatywą wskazuje pierwszą rozmowę

## 3. Podsumowanie rozgrywki: Podliczanie punktów i określenie zwycięzcy.

### Akcje pełne:




- Strzał z celowaniem: dowolna broń; normalny PT testu
- Strzał w obronie: tylko pistolet; PT+1
- Ruch: Ruch o 4 pola/cale.
- Bieg: Ruch o 4 pola/cale po prostej, połączony z szansą na dodatkowy ruch.
- Czekanie: połóż znacznik czekania; czekający może przerwać każdą widoczną akcją oprócz szybkiego strzału; test przeciwstawny – Zmysły czekającego vs. Skradanie się przeciwnika aby zareagować; reakcją może być:
  - Szybki strzał (wyjątkowo można w nim użyć broni lontowej)
  - Ruch o 1 pole/1 cal (można po nim zadeklarować walkę wręcz)
- Przeładowanie: wymagana 1 wolna ręka i broń, którą się ładuje w drugiej; stan rozładowania broni zmienia się o 1; można wykonać dodatkowo ruch o 2 pola/cale.

### Akcje częściowe:





- Szybki strzał: nie można przerwać czekaniem; tylko kusze i broń palna (bez lontowej); PT+1
- Strzał po ruchu: dowolna broń; PT+1
- Podniesienie przedmiotu: podniesienie przedmiotu z tego samego pola, wymaga wolnej ręki
- Otwarcie drzwi: otwarcie drzwi (także po przekątnej); wymaga wolnej ręki; można od razu przejść przez nie o 1 pole (tylko na wprost)
- Zamknięcie drzwi: zamknięcie drzwi (także po przekątnej); wymaga wolnej ręki
- Krótki ruch: Ruch o 2 pola/2 cale.

## Zwarcie

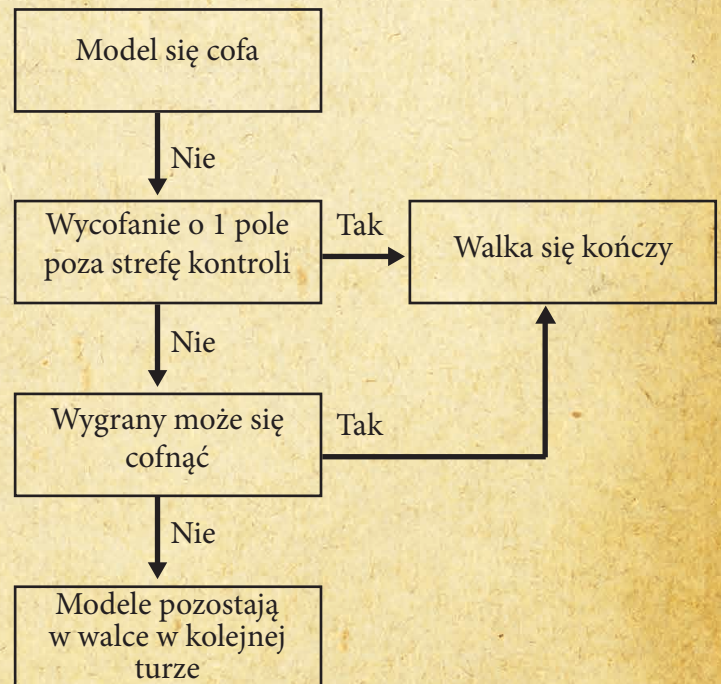
### 1. Test trafienia:

- Gracz, który wskazał zwarcie jest atakującym. Zagrywa kartę  koszulką do góry.
- Drugi gracz jest obrońcą. Zagrywa kartę  koszulką do dołu.
- Obie strony obliczają uzyskane wartości ataku [ATK].
- Do wartości na karcie dodaje się modyfikatory: za umiejętności, rany i okolicznościowe
- Wynik porównania:
  - Remis:** nikt nie otrzymuje rany. Zwarcie się kończy. Rozstrzygnij wycofanie z walki
  - Jeden z modeli ma większą wartość ataku [ATK] niż drugi:** przegrany otrzymuje trafienie. Sprawdź obrażenia. Zwarcie się kończy. Rozstrzygnij wycofanie z walki.
- Parowanie; zagraj kartę ; udane jeżeli wartość jest wyższa niż przewaga ATK wroga.
- Ponowienie; po udanym Parowaniu. Wróć do Pkt. A.


### 2. Test obrażeń

[przewaga w wartości ATK zwycięzcy nad przegranym] + [modyfikator za lokację trafienia – kolor (   ) zagranej przez atakującego karty] – [pancerz przegranego na trafionej lokacji]

### Schemat wycofania się



### Walka bez broni

 + 1 rana

*Pochwycenie*

*Walczący bez broni otrzymuje -1 do ATK, jeżeli przeciwnik ma broń.*



# ZASADY SPECJALNE

## A to ci frant!

Zagłoba dysponuje bardzo lotnym umysłem (dzięki oleum kopnemu). Co turę możesz wykorzystać tę zdolność do jednego z poniższych efektów:

- *Na wszystko jest rada...* – dobierz dodatkową kartę w fazie dobierania kart

- *Gdy walczył w Inflanciech...* – gdy aktywujesz Zagłobę możesz za darmo przeszukać stos kart odrzuconych, wyjąc z niego jedną kartę i wtasować ją do talii.

- *Teraz Panie Michale!* – otrzymujesz modyfikator +2 do rzutu na Inicjatywę. Musisz zadeklarować użycie tej zdolności przed wyłożeniem kart.

## Berserker

W walce wręcz jest atakującym niezależnie od innych zasad. Jedyny wyjątek to gdy walczą ze sobą dwie postacie z tą umiejętnością. Wtedy działanie obu się znosi. Dodatkowo remis w walce nie przerywa jej – zamiast tego dochodzi do Ponowienia.

## Krótki

-1 do ATK przeciw broni normalnej, długiej i bardzo długiej. Nie ma tej kary gdy walczy w przewodzie.

**Ciężki (X)** – Jeżeli model używający tej broni nie ma Krzepy na poziomie X, to otrzymuje -1 do ATK/trafienia.

## Mów mi wuju!

Zagłoba ma naturalny talent do zawierania znajomości i rozpijania nowo poznanych towarzyszy.

Zagłoba zaczyna grę z dwoma znacznikami pijaństwa. Przed grą przekaż te znaczniki przeciwnikowi. Musi każdy z nich przydzielić do innego modelu w swojej bandzie. Jeżeli 1 przydzieli postaci znacznej, to drugiego nie musi przydzielać i może go odrzucić. Model który ma na sobie znacznik pijaństwa, ma -1 do wszystkich testów (z wyjątkiem testów Hartu Ducha, do których ma +1) do końca gry. Dodatkowo nie może zaatakować Zagłoby, chyba że ten sam wpierv zaatakuje.

## Niezłomny


Jeżeli jest ranny wykonaj test Hartu ducha PT:6. Zdany test oznacza że model nie ma kar za rany do końca tury.

Test wykonuje się gdy model zostanie ranny lub na początku tury, jeżeli zaczynał ją ranny.


## Parowanie [X]

Broń daje +X do prób parowania. Nie działa gdy przeciwnik ma większą niż właściciel Krzepę.

## Pchnięcie w serce

Gdy model w czasie walki zagra kartę , to otrzymuje +1 do ATK i +1 do obrażeń.

## Pochwycenie

Jeżeli trafisz  chwytnas ramię lub broń przeciwnika. Po takiej walce nie ma wycofania – połóż znacznik pochwycenia między walczącymi. W kolejnej turze dochodzi do zapasów – walczący atakują się automatycznie.

## Zapasy


Zamiast normalnego ataku wykonuje się przeciwstawny test [Zwada albo Krzepa] vs. [Zwada albo Krzepa]. Zwycięzca może zdecydować, że rozbraja przeciwnika lub zadaje mu obrażenia (tak jakby go trafił). W tym starciu nie działają umiejętności związane z walką (parowanie, fechtunek, uniki). Jeżeli zwycięzca wygra o minimalnie 4 punkty to może zdecydować że nie zadaje

obrażeń, tylko ogłusza przeciwnika.

## Potężny atak

Ciosów zadanych tą bronią nie mogą parować postacie z mniejszą Krzepą.



## Rozbrojenie

Jeżeli trafi przeciwnika w  to ten musi zdać test Zręczności PT:7, albo upuszcza broń.



## Roztrącenie

Gdy ma walczyć z kilkoma modelami, wykonaj test Krzepy PT:6 +1 za każdego przeciwnika powyżej 2. Test nie zdany – nic się nie dzieje, zdany – przeciwnicy tracą modyfikatory do walki za liczebność.

## Sprytna obrona

Jeżeli jest obrońcą to otrzymuje +1 do trafienia gdy zagra  albo .

## Szaleńczy atak

Jeżeli jest atakującym to otrzymuje +1 do obrażeń gdy zagra  albo .

## Szybkie cięcie

Może użyć tej zdolności jeżeli jest atakującym. Zagrywając kartę może zadeklarować szybkie cięcie. Otrzymuje +1 do ATK, ale także -1 do obrażeń (ale minimalne obrażenia wynoszą 1). Jeżeli zagrywa kartę z talii może ją najpierw obejrzyć nim zadeklaruje użycie tej zasady.

## Szybkie ładowanie

Wykonując akcję ładowania broni możesz zadeklarować korzystanie z tej zasady. Zagraj kartę z talii. Zdany test oznacza, że ładujesz broń od razu o 2 poziomy. Niezdany – normalnie o 1 poziom. PT:6 dla broni z zamkiem lontowym i kołowym, PT:5 dla zamka krzaskowego i skałkowego. Zasada nie działa przy broni gwintowanej.

## Wielkolud

Nie może przechodzić przez okna.

## Zamaszysty cios


Gracz może użyć tej zdolności gdy wygra walkę wręcz, zadał w niej jakieś obrażenia i styka się z innym przeciwnikiem. W takiej sytuacji pozostaw kartę której gracz używał do ataku i przeprowadź natychmiast walkę z kolejnym przeciwnikiem. Jeżeli znów wygra może po raz kolejny zaatakować trzeciego przeciwnika itd. aż przegra lub zremisuje walkę, dojdzie do parowania lub skończą się przeciwnicy. Przeciw każdemu kolejnemu przeciwnikowi jego atak jest coraz słabszy i otrzymuje kumulatywną karę -1 do ATK.


## Żelazna zastawa


Ignoruje zasadę Potężny Atak przeciwnika.

## Żywa barykada

Nie traci strefy kontroli nawet jeżeli jest atakowany.

 – zagranie karty z ręki lub z talii

 – zagranie karty z talii

 – zagranie karty z ręki (jeżeli nie ma kart na rękę, to traktuj to jak zagranie czarnego jokera)