

Atakuj [Rzut + MOC]

Gdy atakujesz przeciwnika z bliska albo w zwarciu i chcesz mu zagrozić.

◆ **Przy wyniku 10+** zadaj obrażenia i uniknij wrogiemu ataku. Jeśli chcesz, wykorzystaj okazję, ale wystawisz się na atak przeciwnika.

◆ **Przy wyniku 7-9** zadaj obrażenia, MG wykonuje Ruch z poniższych:

◆ Zaatakuj Tułacza

◆ Zabierz coś Tułaczowi

◆ Zagroź Tułaczowi

◆ **Przy wyniku 6-** atak nie dochodzi do skutku lub jest obciążony bardzo dużym kosztem. Dodatkowo MG wykonuje Ruch.

Wydaj okazję, aby:

Wykorzystać jakąś specjalną cechę ataku, użyć przedmiotu itp.

Strzelaj [Rzut + SZY]

Ten Ruch się aktywuje w chwili zaatakowania przeciwnika za pomocą broni lub zdolności dystansowych.

◆ **Przy wyniku 10+** zadaj obrażenia

◆ **Przy wyniku 7-9** zadaj obrażenia i wybierz komplikację:

◆ kończy się amunicja (-1)

◆ obrażenia -k6

◆ Ruch MG - Zagroź Tułaczowi

◆ **Przy wyniku 6-** Atak nie dochodzi do skutku lub jest obciążony bardzo dużym kosztem. MG wykonuje Ruch.

Przetrwaj [Rzut + ATRYBUT]

Kiedy coś ci Zagraża, masz pecha albo zostajesz zaatakowany – musisz zmierzyć się z niebezpieczeństwem i przetrwać to, co nadchodzi. Stawką jest twoja dusza. MG przed rzutem powinien skonsultować się z graczem, jaki bonus będzie odpowiedni. Świat jest pełen różnych zagrożeń i nie ze wszystkimi da się walczyć w jednakowy sposób. Wszystko zależy od rodzaju niebezpieczeństwa, możliwości, otoczenia oraz pomysłu gracza na uniknięcie. Wykonaj rzut 2k6 + BONUS.

Jeśli korzystasz z siły i np. siłujesz się z mechanizmem zwięzającym korytarz BONUS = MOC.

Jeśli korzystasz ze zwinności i np. unikasz ciosu mieczem lub szybko łapiesz się krawędzi urwiska, by nie spaść BONUS = SZY.

Jeśli korzystasz z wytrzymałości i np. przyjmujesz „na klątę” cios włócznie BONUS = BUD.

Jeśli korzystasz z wiedzy i pamięci, by np. nie dać się opętać przez złe duchy BONUS = WSP.

Jeśli szukasz rozwiązania w otoczeniu, znajdując zasłonę przed zionięciem smoka BONUS = ROZ.

◆ **Przy wyniku 10+** dokonujesz tego, co chciałeś zrobić, unikając zagrożenia.

◆ **Przy wyniku 7-9** udaje ci się, ale pojawiają się komplikacje, MG o nich opowiada.

◆ **Przy wyniku 6-** ponosisz całkowitą porażkę. Musisz przyjąć poważne konsekwencje. MG wykonuje Ruch.

Szukaj [Rzut + ROZ]

Za każdym razem, kiedy zaczynasz przeszukiwać otoczenie w celu znalezienia ukrytych lub trudno dostępnych tropów, wskazówek na jakiś temat i niebezpieczeństw – właśnie ten Ruch jest aktywowany. Dzięki niemu znajdziesz coś, co pomoże rozwiązać kolejny fragment tajemnicy lub zlokalizujesz czyhające na ciebie zagrożenie.

◆ **Przy wyniku 10+** wybierz do dwóch pytań i na nie odpowiedz.

◆ *Jaki trop znajduję?*

◆ *Co mi teraz przyniesie korzyść?*

◆ *Co teraz rozwiąże mój problem?*

◆ *Co tu jest dziwnego?*

◆ *Co mi umyka?*

◆ *Co mi grozi?*

◆ *Co poszło nie tak, w trakcie szukania?*

◆ **Przy wyniku 7-9** wybierz jedno pytanie z powyższej listy i na nie odpowiedz, MG wybiera i odpowiada na drugie.

◆ **Przy wyniku 6-** MG odpowiada na dwa wybrane przez siebie pytania z listy, następnie wykonuje Ruch.

Badaj [Rzut + WSP]

Gdy znajdziesz coś godnego uwagi i chcesz sprawdzić czy i w jakiś sposób naprowadzi cię to na odkrycie kolejnego fragmentu Tajemnicy – będziesz zajmował się Badaniem. Ten Ruch będzie naturalną kolejną rzeczą po pozytywnym Szukaniu. Pojawi się też po tym, jak MG sam naprowadzi Tułaczy na jakiś trop.

◆ **Przy wyniku 10+** wybierz do dwóch pytań i na nie odpowiedz.

- ◆ *Co mi teraz pomoże?*
- ◆ *Co daje przewagę w walce z jakimś zagrożeniem?*
- ◆ *Co sprawuje kontrolę?*
- ◆ *Co mi mówią wspomnienia?*
- ◆ *Co mi pomoże w dalszym odkrywaniu Tajemnicy?*
- ◆ *Co mi grozi?*
- ◆ *Co poszło nie tak w trakcie Badania?*

◆ **Przy wyniku 7-9** wybierz jedno pytanie z listy i na nie odpowiedz, MG wybiera i odpowiada na drugie.

◆ **Przy wyniku 6-** MG odpowiada na dwa powyższe pytania, następnie wykonuje Ruch.

Spiskuj [Rzut + CHA]

Podczas wchodzenia w interakcję z innymi żywymi istotami, obcymi czy nawet całymi społecznościami – ten Ruch zawsze znajdzie zastosowanie. Dzięki niemu zawrzesz z kimś układ, dostaniesz jakieś informacje albo wywrzesz na kogoś wpływ. Pamiętaj, że w większości przypadków musisz mieć coś do zaoferowania, posiadać dobre argumenty albo w jakiś sposób przewyższać rozmówcę. Wielu na tym świecie musiało spiskować, aby do czegoś dojść lub coś rozwikłać i sobie pomóc. Ty nie jesteś wyjątkiem.

◆ **Przy wyniku 10+** wybierz do dwóch pytań i na nie odpowiedz.

- ◆ *Co robi dla mnie druga strona?*
- ◆ *Co wartego uwagi mówi druga strona?*
- ◆ *Co się skomplikowało?*

Opcje komplikacji: Druga strona chce czegoś więcej, później zmieni swoje zdanie, coś się nagle wydarzyło, kontakt z tą istotą był błędem, umowa jest ryzykowna, ktoś coś ukrywa, jednak nic.

◆ **Przy wyniku 7-9** wybierz jedno pytanie z listy i na nie odpowiedz, MG wybiera i odpowiada na drugie.

◆ **Przy wyniku 6-** sprawy przybierają bardzo zły obrót lub dowiadujesz się czegoś naprawdę złego. MG wykonuje Ruch.



Tajemnicze wydarzenie [Rzut + SEK]

- 2 punkty wskazówek

Tułacz podąża za śladami Tajemnicy, a ona na niego reaguje. Mające miejsce wydarzenie ma związek ze śledztwem oraz Tajemnicą. Bohaterowie mogą być jego częścią, obserwatorami lub tylko usłyszeć o nich w przyszłości.

◆ **Przy wyniku 10+** wybierz do dwóch pytań i na nie odpowiedz.

- ◆ *Co dziwnego właśnie wydarzyło się na oczach Tułaczy?*
- ◆ *Co mogącego mieć znaczenie dla Tajemnicy zdarzyło się poza sceną?*

◆ **Przy wyniku 7-9** wybierz jedno pytanie i na nie odpowiedz, MG wybiera drugie pytanie i na nie odpowiada.

◆ **Przy wyniku 6-** MG wybiera do dwóch pytań i na nie odpowiada.