

– Zestawienie akcji bojowych –

W poniższym rozdziale znajdziesz zestawienie akcji podstawowych i złożonych, jakie można podejmować w trakcie walki. Nie jest to lista wszystkich możliwych akcji, a jedynie najczęściej wykonywanych. Jeśli chcesz, by Twój Bohater zrobił coś innego, po prostu powiedz o tym swojemu Mistrzowi Gry. MG poinformuje Cię, jakiego rodzaju akcją jest czynność wykonywana przez Twojego Bohatera, oraz jaki rzut powinienś wykonać, by sprawdzić, czy Ci się udało.

– Akcje podstawowe –

Atak wielokrotny

Bohater może zadać kilka ciosów w jednej rundzie, maksymalnie tyle, ile wynosi wartość jego cechy Ataki. Bohater musi posiadać przynajmniej 2 Ataki, aby móc przeprowadzić atak wielokrotny. Może wystrzelić więcej niż raz w na rundę, ale musi używać broni, którą można przeładować w ramach akcji natychmiastowej. Może też strzelić naraz z dwóch pistoletów. W tym przypadku Bohater może wykonać najwyżej 2 ataki.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Odwrót

Bohater wycofuje się z walki wręcz i może przejść kilka metrów, tak jakby wykonywał akcję „ruch” (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce w *Księdze Zasad* na str. 133). Nierówny teren, taki jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne, może zmniejszyć zasięg ruchu o połowę (zaokrąglane w górę). Bohater może wycofać się z walki bez deklarowania odwrotu, ale naraża się na atak w plecy przeprowadzony przez każdego walczącego z nim przeciwnika. Ten dodatkowy atak jest akcją natychmiastową i nie wlicza się do liczby ataków, jakie można wykonać w trakcie rundy.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Przeładowanie

Bohater przygotowuje do strzału luk, kuszę lub broń palną. Czas ładowania zależy od rodzaju broni. Więcej informacji na temat ładowania broni strzeleckiej znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale V: *Ekwipunek*. Przeładowanie broni może być akcją przedłużoną.

Rodzaj akcji: różnie (zależnie od broni)

Ruch

Bohater może przejść kilka kroków. Zasięg ruchu zależy od jego Szybkości (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce w *Księdze Zasad* na str. 133). Nierówny teren, taki jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne, może zmniejszyć zasięg ruchu o połowę (zaokrąglane w górę).

Rodzaj akcji: akcja

Rzucanie zaklęcia

Bohater przyzywa i uwalnia magiczne moce. Może poświęcić dodatkową akcję i wykonać test splatania magii, aby zwiększyć swoje szanse na udane rzucenie zaklęcia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale VII: *Magia*. Rzucanie zaklęcia może być akcją przedłużoną. Bohater może rzucić tylko jedno zaklęcie w rundzie.

Rodzaj akcji: różnie (zależnie od zaklęcia)

Szarża

Bohater wpada z impetem na przeciwnika, wymierzając mu potężny cios. Przeciwnik, który jest celem ataku, musi być oddalony przynajmniej o 4 metry (2 pola na mapie taktycznej), ale musi znajdować się w zasięgu szarży Bohatera (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce, w *Księdze Zasad* na str. 133). Ostatnie 4 metry (2 pola) szarży muszą przebiegać wzdłuż linii prostej, aby atakujący Bohater mógł nabrać dostatecznego impetu. Atak kończący szarżę wykonywany jest z modyfikatorem +10 do Walki Wręcz.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Użycie przedmiotu

Bohater może dobyć broń lub wyciągnąć przedmiot z sakiewki lub kieszeni. Jednocześnie może odłożyć lub schować inny przedmiot, trzymany poprzednio w dłoni. Na przykład Bohater może schować sztylet i wyciągnąć miecz, poświęcając na to jedną akcję. Może również wykorzystać tę akcję, by wydobyć manierkę lub flaszkę mikstury i napić się z niej.

Rodzaj akcji: akcja

Wstawanie/dosiadanie wierzchowca

Leżący Bohater może poświęcić akcję, żeby wstać. W niezwykłych okolicznościach (śliskie podłoże, atak przeciwnika, itp.) Twój Mistrz Gry może zażądać wykonania testu Zręczności. Bohater, który

Tabela NG-46:

Akcje podstawowe i złożone

Akcje podstawowe	Akcje złożone
Atak wielokrotny	Bieg
Odwrót	Finta
Przeładowanie	Odepchnięcie
Ruch	Opóźnienie
Rzucenie zaklęcia	Ostrożny atak
Szarża	Parowanie
Użycie przedmiotu	Pozycja obronna
Wstawanie/Dosiadanie wierzchowca	Szaleńczy atak
Wycelowanie	Skok
Wykorzystanie umiejętności	
Zwykły atak	

Tabela NG-47: Rodzaje akcji

Akcja	Akcja podwójna	Różne
Ruch	Atak wielokrotny	Przeładowanie
Użycie przedmiotu	Odwrót	Rzucenie zaklęcia
Wstawanie/ Dosiadanie wierzchowca	Szarża	Wykorzystanie umiejętności
Wycelowanie	Bieg	
Zwykły atak	Ostrożny atak	
Finta	Pozycja obronna	
Odepchnięcie	Szaleńczy atak	
Opóźnienie	Skok	
Parowanie		

stoi przy wierzchowcu (koniu, mule, kucu, itd.), może poświęcić akcję, żeby go dosiąść. W niezwykłych okolicznościach (spłoszone zwierzę, atak przeciwnika, itp.) Twój Mistrz Gry może zażądać wykonania testu jeździectwa.

Rodzaj akcji: akcja

Wycelowanie

Bohater poświęca chwilę, by dokładnie wymierzyć cios, co zwiększa szanse na trafienie przeciwnika. Jeśli kolejną akcją Bohatera jest zwykły atak, to zostanie on przeprowadzony z modyfikatorem +10 do Walki Wręcz (w przypadku ataku bronią białą) lub Umiejętności Strzeleckich (w przypadku używania broni strzeleckiej).

Rodzaj akcji: akcja

— Akcje złożone —

Bieg

Bohater rusza pędem, biegnąc z pełną szybkością (zasięg ruchu znajdziesz w Tabeli 6-1: Ruch w walce, w *Księdze Zasad* na str. 133). W trakcie biegu nie może unikać ani parować ciosów, jednak stanowi ruchomy cel dla strzelców. Do początku następnej tury Bohatera, wszystkie wymierzone w niego ataki wręcz przeprowadzane są z modyfikatorem +20 do Walki Wręcz, natomiast wszystkie wymierzone w niego ataki bronią strzelecką wykonywane są z modyfikatorem -20 do Umiejętności Strzeleckich. Bohater nie może deklarować biegu po nierównym terenie, takim jak gruzowisko lub gęste poszycie leśne.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Finta

Bohater wykonuje zwód, zmuszając przeciwnika do obrony przed markowanymi ciosami. Ten manewr szermierczy rozstrzygany jest za pomocą przeciwnego testu Walki Wręcz. Jeśli Bohater wygra, jego następnego ataku nie można parować ani unikać. Jeżeli po fince zadeklarujesz inną akcję niż zwykły atak, efekt finty zostaje zaprzeczony.

Rodzaj akcji: akcja

Odepchnięcie

Bohater zmusza przeciwnika do przesunięcia się o dwa metry (1 pole na mapie taktycznej) w wybranym przez Ciebie kierunku. Bohater może pozostać w miejscu lub podążyć za przeciwnikiem, nie tracąc z nim kontaktu. Odepchnięcie rozstrzygane jest za pomocą przeciwnego testu Walki Wręcz. Jeżeli Bohater wygra w teście, przeciwnik zostaje odepchnięty. Nie można zmusić przeciwnika, by znalazł się w miejscu zajmowanym przez inną postać lub wszedł na przeszkodę (ściana, mur, drzewo, itp.), aczkolwiek można w ten sposób zablokować mu drogę ucieczki lub zmusić do wejścia na trudny teren.

Rodzaj akcji: akcja

Opóźnienie

Bohater czeka na odpowiednią okazję do podjęcia określonego działania. Po zadeklarowaniu opóźnienia Bohater kończy swoją turę, zachowując drugą akcję na później. Może wykonać zachowaną akcję w dowolnym momencie przed rozpoczęciem swojej następnej tury. Jeśli jej nie wykona do tego czasu, traci tę akcję. Jeśli dwie lub więcej walczących postaci zadeklaruje opóźnienie, wykonują przeciwny test Zręczności. Jego wynik określa, która z nich reaguje szybciej.

Rodzaj akcji: akcja

Wykorzystanie umiejętności

Bohater próbuje wykorzystać w walce jedną ze swoich umiejętności. Zwykle wymaga to wykonania testu danej umiejętności. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w *Księdze Zasad*, w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności. Wykorzystanie umiejętności może być akcją przedłużoną.

Rodzaj akcji: różne (zależnie od umiejętności)

Zwykły atak

Bohater wykonuje pojedynczy atak bronią do walki wręcz lub strzelecką.

Rodzaj akcji: akcja

Ostrożny atak

Bohater atakuje, przygotowując się do obrony przed ewentualnym kontratakiem. Otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz, ale w zamian za to, do początku swojej następnej tury, otrzymuje modyfikator +10 do parowania i unikania ciosów.

Rodzaj akcji: akcja

Parowanie

Bohater przygotowuje się do zablokowania lub odbicia wrogiego ciosu. Do początku swojej następnej tury, może sparować jeden celny atak podczas walki wręcz. Bohater nie może próbować parować ciosu, którego się nie spodziewa (podczas zasadzki lub przy ataku z zaskoczenia). Bohater trzymający w drugiej ręce broń, tarczę lub puklerz, może raz na rundę sparować cios, poświęcając na to akcję natychmiastową. Więcej informacji na temat parowania ciosów znajdziesz w *Księdze Zasad* na str. 134.

Rodzaj akcji: akcja

Pozycja obronna

Bohater nie zadaje żadnych ciosów, skupiając się wyłącznie na obronie. Do początku jego następnej tury, wszystkie wymierzone w niego ataki wręcz wykonywane są z modyfikatorem -20.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Szaleńczy atak

Nie zważając na niebezpieczeństwo, Bohater rzuca się na wroga i zadaje potężny cios. Wykonuje zwykły atak z modyfikatorem +20 do Walki Wręcz, jednak do początku swojej następnej tury nie może parować ani unikać ciosów.

Rodzaj akcji: akcja podwójna

Skok

Bohater zeskakuje lub przeskakuje przez jakąś przeszkodę. Więcej informacji na temat skakania znajdziesz w *Księdze Zasad* na str. 144.

Rodzaj akcji:
akcja podwójna

