



Przed Grą
1. Zdecyduj się na rozmiar rozgrywki
2. Wybierz Scenariusz
3. Ustaw Teren i Cele Misji
4. Wybierz swoich Bohaterów
5. Ujawnij swoich Bohaterów
6. Wydaj Fundusze swoich Bohaterów na Pomocników
7. Rozdaj karty
8. Ustal Pierwszego Gracza
9. Wybierz Strefy Wystawienia

Sekwencje Tury Gry
1. Początek Tury
1.1. Efekty zachodzące na Początku Tury
1.2. Dobieranie Kart
2. Aktywacje
2.1. Przejęcie Inicjatywy
2.2. Aktywacje Modeli
2.3. Opóźnianie Aktywacji
3. Nadmiarowe Aktywacje
4. Koniec Tury
4.1. Efekty zachodzące na Końcu Tury
4.2. Zakończenie działania efektów

Akcje	
Ruch	[Akcja]
Szarża	[Szybka Akcja]
Walka	[Akcja]
Strzał	[Akcja]
Rzucenie Czaruru	[Szybka Akcja]
Specjalne	[Akcja] lub [Szybka Akcja]

Na Koniec każdej Akcji
1. Efekty Specjalne
2. Leczenie
3. Obrażenia

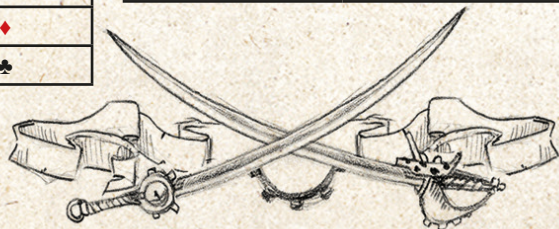
Starszeństwo Kart	
1. Pik	♠
2. Kier	♥
3. Karo	♦
4. Trefl	♣

Atak Strzelecki
1. Sprawdź Linie Strzału oraz zasięg
2. Wybierz Cel
3. Cel może wybrać Reakcję:
3.1. Zimna Krew: Model pozostaje na pozycji.
3.2. Szukanie Oslony: Model automatycznie zostaje Przewrócony.
4. Model Aktywny rzuca ilością kości równą wysokości swojej charakterystyki Broń Strzelecka zmodyfikowaną przez:
4.1. Modyfikator zasięgu
4.2. Specjalne zasady broni.
4.3. Przewagę wysokości
5. Model Trafiony rzuca ilością kośćmi równą wysokość profilu Refleks zmodyfikowaną przez:
5.1. Przewagę wysokości
5.2. Oslonę

Oslona	
<50% osłony	+1R
≥50% osłony	+2R
Przewrócony	+2R ale ma 1F, nie może zadeklarować Obrony, w następnej Akcji musi zadeklarować powstanie.

Atak Wręcz
1. Wybierz wrogi Model w PwP z Tym Modelem
2. Zadeklaruj Atak
3. Obrońca wybiera Reakcję:
3.1. Pojedynek: Modele walczą używając swojego bazowego W (zmodyfikowanego o +W przyjaznych modeli w tej samej Walce). Jeśli Obrońca uzyska więcej Sukcesów w Teście Walki, trafia Atakującego i zadaje Obrażenia.
3.2. Obrona: Obrońca otrzymuje +2 do W, lecz nie zadaje obrażeń jeśli wygra. Przewrócony model nie może zadeklarować Obrony.
4. Oba Modele rzucają ilością kości równą ich W zmodyfikowanej przez:
4.1. Zasady specjalne modeli i broni.
4.2. Bonus za walkę kilku na jednego.
4.3. Przewagę Wysokości.

Przewaga Wysokości	
> 1 cal wysokości	+1F
≥ 3 cale wysokości	+1F przy Szarzy, +1B, +1R.



Zasady Specjalne Bohaterów	
Heroiczne Powstanie: Na początku Aktywacji Przewrócony Bohater może odrzucić kartę w swoim kolorze, żeby powstać bez utraty Akcji.	
Heroiczny Ruch: Na początku Aktywacji Bohater może odrzucić kartę w swoim kolorze, żeby do końca swojej Aktywacji traktować Trudny Teren jak Otwarty Teren, i móc używać następujących Specjalnych Akcji Ruchu do końca swojej Aktywacji (Specjalne Akcje Ruchu, mogą być połączone z innymi Szybkimi Akcjami, zastępując normalny Ruch):	
Heroiczna Wspinaczka: Model może poruszyć się do wartości swojej charakterystyki P w poziomie, oraz w pionie: w górę do wysokości zapisanej w charakterystyce P, mierzonej w calach, bądź dowolną ilość cali w dół. Nie może się poruszać poprzez piętra i podłogi, a na końcu tego Ruchu musi być miejsce na postawienie modelu. Model musi zakończyć Ruch z podstawką w kontakcie z tą krawędzią elementu terenu, na którą się wspiął.	Heroiczny Skok: Model może poruszyć się w poziomie, ignorując teren do wysokości 2 cale na trasie tego Ruchu. Model nie może zakończyć tego Ruchu wyżej niż 2 cale od początkowej pozycji. Oznacza to, że model może na przykład przeskoczyć z budynku na budynek ignorując przepaść między nimi.
Heroiczny Czyn: Modele Bohaterów mogą odrzucać karty, aby dodać sukcesy do Testu na Strzał, Walkę Wręcz, Rzucenie Czaruru lub Zajęcie Celu Misji, zarówno jako Model Aktywny, jak i Cel. Figury i Asy dodają +2 sukcesy każda do wyniku Testu, a pozostałe karty +1 każda.	
Do Walki Wręcz, Magicznych Aur i Magicznych Wzmocnień używane są karty czarne. ♠ ♣	Do Strzelania, Magicznych Pocisków i Magicznych Ataków używane są czerwone karty. ♥ ♦
♠ ♥ Karty w kolorze Bohatera: ♦ ♣ Tylko one mogą być użyte, by zapłacić koszt Czaruru, Heroicznie Powstać, wykonać Heroiczny Ruch lub dodać sukcesy przy Aktywowaniu Celów Misji.	

Teren
Minimalna szerokość przez jaką mogą przejść modele:
½ cala dla 30mm podstawki.
1 cal dla 40mm podstawki.
2 cale dla każdej większej podstawki
Teren Otwarty: Każdy teren do wysokości 1 cala. Modele i niektóre Obiekty mogą się przemieścić do wartości swojej charakterystyki Prędkości wyrażonej w calach w każdej Akcji, w której wykonują Ruch.
Teren Trudny: Każdy teren o wysokości od 1 cala ale mniejszej od 3 cali. Modele mogą poruszać się do połowy wartości Prędkości wyrażonej w calach w każdej Akcji, w której wykonują choć częściowo Ruch w Trudnym Terenie. Uwzględnia to ruch wykonywany w pionie, w dodatku do odległości pokonywanej w poziomie.
Teren Nieprzekraczalny: Każdy teren powyżej 3 cali wysokości. Modele nie mogą się normalnie po nim poruszać, muszą wykonywać specjalne Akcje (jak Wspinaczka, Skok czy Heroiczny Ruch) aby się w nim przemieszczać.

Zwyczajne Wspinanie i Skakanie

Wspinaczka [Szybka Akcja]:

Wykonaj Statyczny Test Refleksu o poziomie Trudności równym wysokości ściany na którą Model się wspina, zaokrąglonej w dół do pełnych cali.

Model nie może się wspinać w jednej Akcji wyżej, niż wynosi jego charakterystyka Prędkość w calach.

Przyjazne Modele, które są w kontakcie PwP ze wspinającym się Modelem i jednocześnie ze ścianą, na którą się on wspina, dodają do tego Testu ilość K6 równą swojej charakterystyki Siła.

Jeśli Wspinający się Model otrzyma **co najmniej tyle Sukcesów** ile wynosi Trudność Testu, ustaw go w kontakcie PwP ze ścianą, na którą się wspina, na wysokości, na którą się wspiął.

Jeśli Wspinający się Model otrzyma **mniej Sukcesów** niż wynosi Trudność tego Testu, ustaw go przewróconego w kontakcie PwP ze ścianą, na którą się wspiął, na poziomie, z którego zaczynał.

Skok [Akcja]:

Wykonaj Statyczny Test Prędkości o poziomie Trudności równym całkowitemu deklarowanemu dystansowi, jaki model pokonuje Skokiem (mierząc w trzech wymiarach, od początku do początku podstawki), zaokrąglając ułamki w dół do pełnych cali. Jeśli Model kończy Skok w odległości 1 cala od krawędzi Terenu, musi wykonać test Upadku.

Jeśli Skaczący Model otrzyma **co najmniej tyle Sukcesów**, ile wynosi Trudność Testu, jest umieszczany w miejscu do którego Skakał. Model nie może Skoczyć więcej niż 1 cal powyżej swojej początkowej pozycji. Model nie może Skoczyć dalej w poziomie niż wynosi jego charakterystyka Prędkości w calach.

Jeśli Skaczący Model otrzyma **mniej Sukcesów** niż wynosi Trudność Testu, Upada i jest umieszczany Przewrócony na poziomie poniżej, o tyle cali wzdłuż swej deklarowanej trasy Skoku ile Sukcesów uzyskał, i otrzymuje Obrażenia od Upadku.

Obrażenia od Zmiażdżenia

Gdy Model jest trafiony przez inny Spadający Model, otrzymuje Obrażenia równe wysokości, z której Spadający Model spadł, zaokrąglając ułamki w dół i modyfikowane przez:

- **Pancerz**
- **Krytyczne Trafienia**

Bohaterowie mogą odrzucać czerwone karty aby dodać Sukcesu do swojego Refleksu w tym Teście Przeciwnym.

Bohaterowie NIE mogą odrzucać kart aby zwiększyć swoją Siłę i trafić mocniej własnym ciałem Modele, na które spadają.

Spadanie

Jeśli Model zostanie trafiony atakiem strzeleckim, magicznym, wręcz lub zostanie Przewrócony w odległości 1 cala od krawędzi Terenu o wysokości powyżej 3 cali, musi wykonać Test Upadku. Test Upadku ma Trudność [2] i jest wykonywany przy użyciu charakterystyki Refleksu Modelu.

Jeśli w odległości 1 cala od Modelu jest barierka o wysokości mniej niż 1 cala, Trudność Testu Upadku zmniejsza się do [1].

Jeśli ta barierka ma mniej niż 1 cal wysokości, Model otrzymuje +1 K6 do tego Testu. Jeśli ma ona co najmniej 1 cal wysokości, Model otrzymuje dodatkowo +1 K6 do Testu Upadku.

Jeśli Model otrzyma **co najmniej tyle sukcesów** ile wynosi Trudność Testu, łapie równowagę i pozostaje w tym samym miejscu. W innym przypadku **Spada**. Bohaterowie mogą odrzucić kartę w swoim kolorze aby po prostu zdać ten test.

Spadanie:

Model spada z krawędzi najbliższej której stoi (jeśli jest więcej krawędzi w odległości 1 cala). Postaw Spadający Model Przewrócony na poziomie bezpośrednio poniżej punktu, z którego Spadł.

Obrażenia od Upadku: Spadający Model otrzymuje trafienie z Siłą równą wysokości, z której spadł, w calach, zaokrąglając ułamki w dół, ignorując Pancerz.

Jeśli podstawka Spadającego Modelu pokryje się z podstawką innych Modeli na poziomie na który upadł, każdy z tych Modeli musi wykonać Test Przeciwny Refleksu przeciwko Sile spadającego Modelu. Jeśli te Modele otrzymają więcej Sukcesów niż Spadający Model, uskakują mu z drogi bez szwanku – przesunij go o minimalną odległość wymaganą, by nie były w kontakcie PwP z żadnym innym Modelem. Jeśli Spadający Model otrzyma równą lub większą liczbę Sukcesów, Modele na które Spadł są przez niego trafione, Przewrócone i otrzymują **Obrażenia od Zmiażdżenia**. Trafienie to może spowodować Trafienia Krytyczne. Spadający Model jest umieszczany Przewrócony w kontakcie PwP ze wszystkimi Modelami, które trafił spadając.

Umiejętności Specjalne

Błyskawiczny Strzał [x]: Jako część jednej Akcji Strzału, z broni o tej zasadzie można strzelić [x] razy. Każdy kolejny strzał odbywa się z kumulatywnym modyfikatorem -1B. Każdy strzał może obrać inny cel, lecz należy zadeklarować wszystkie cele na początku tej samej Akcji.

Kara za Ruch [x]: Ten Model otrzymuje karę w wysokości [x] do swojej charakterystyki Broni Strzeleckiej (nie może mieć mniej niż 1 B) jeśli w tej samej Aktywacji wykonał już Ruch, Szarżę lub ruszył się jako część Szybkiej Akcji.

Umiejętności Specjalne

Niewrażliwość: Gdy ten Model jest wybrany za cel ataku, na który jest Niewrażliwy, atak ten automatycznie nie trafia.

Obszar: Obszar jest reprezentowany przez płaski wzornik o średnicy 3 cali umieszczony na polu bitwy, gdzie pozostaje do końca tury. Wysokość obszaru wynosi tyle ile średnica wzornika o ile jego zasady nie stanowią inaczej. Obszar oddziałuje na Modele, które znajdują się Wewnątrz lub Całkowicie Wewnątrz niego w dowolnym momencie tury gry. Efekt przypisany do danego Obszaru działa na Model w tej samej Akcji, w której Model znajduje się Wewnątrz tego obszaru. Efekt każdego Obszaru może działać na każdy Model tylko raz w jednej turze gry.

Ochrona [x]: Jeśli Ten Model jest Celem ataku o typie przed którym ma Ochronę, otrzymuje +x do swojej cechy Refleksu na potrzeby rozstrzygnięcia tego ataku.

Odporność [x]: Jeśli Ten Model otrzymuje obrażenia na które ma Odporność, otrzymuje +x niemodyfikowalnego Pancerza na potrzeby rozstrzygnięcia tych obrażeń.

Przebiecie Pancerza [x]: Ta broń ignoruje [x] punktów Pancerza kiedy zadaje obrażenia.

Straszliwe Obrażenia: +2 obrażenia za każde Krytyczne Trafienie (zamiast podstawowego +1). Ta umiejętność działa tylko w Walce Wręcz, o ile nie jest zapewniana przez Broń Strzelecką lub jej opis nie stanowi inaczej.

Szczenie Początkującego: Jeden raz podczas gry, ten Model może przerzucić wszystkie swoje kości kiedy walczy wręcz, strzela lub jest celem ataku.

Szybkość: Broń lub gadżet posiadające tę umiejętność mogą być użyte jako Szybka Akcja. W przypadku Broni Strzeleckiej Strzał w tej samej Akcji, w której Model wykonał Ruch odbywa się z modyfikatorem -1 B roni Strzeleckiej.

Trudny do Zabicia: Jeżeli Żywotność tego Modelu spadnie do 0, a Model miał wcześniej więcej niż 1 Żywotności, pozostaje na poziomie 1 Żywotności.

Wrażliwość: Jeśli Ten Model otrzymuje Obrażenia, na które jest Wrażliwy, otrzymuje dwukrotną ich ilość. Mnożenie wykonywane jest po ustaleniu wyniku trafienia, zanim Obrażenia zostaną zmodyfikowane przez Pancerz.

Wzornik Dymu: Ten Wzornik blokuje LS poprowadzoną przez jego Obszar. Modele w Wewnątrz tego obszaru otrzymują Osłonę [1].

Wzornik Kwasu: Efekt Obszaru: Ten Model otrzymuje 2 Obrażenia od Kwasu. Jeśli ma Pancerz (inny niż Odporność na Kwas), zostaje on zmniejszony o 2 do końca tury.

Wzornik Mgły: Ten Wzornik blokuje LS poprowadzoną przez jego Obszar. Modele Wewnątrz tego Obszaru otrzymują Osłonę [1]. Modele mogą korzystać z umiejętności Krocząca we mgłę Wewnątrz tego Obszaru. Ten wzornik podlega zasadom usuwania go z gry, opisanym w zasadzie Pod Osłoną Mgły.

Wzornik Ognia: Powierzchnia tego wzornika jest Trudnym Terenem. Efekt Obszaru: ten Model otrzymuje 2 Obrażenia od Ognia, ignorując Pancerz (lecz nie Odporność na Ogień).