

ŚWIAT DZIKIEGO ZACHODU

Imię: _____ Wiek: _____
Wygląd: _____ Płeć: _____

Koncepcja	Atrybuty	Rany (Zabójcze tub Nie)	Punkty
Archetyp:	Ciało:	-1	Hart:
Niespodzianka:	Umysł:	-1	Sława:
Historia:	Duch:	-1	Niesława:
		Katectwo	
Motyw przewodni:		-1	

Umiejętności początkowe	Punkty	+ Atr	Znam się na tym (tub nie), ponieważ...
	+2		
	+2		
	+1		
	+1		
	+1		
	-1		
	-1		

Nowe Umiejętności	Punkty	+ Atr	Znam się na tym, ponieważ

Przekonania, Cete i Problemy

Wierzę, że...

...zatem moim celem jest

Mój Problem to:

Więzi: Imię	Punkty	Moja Więź z nimi to:

Sprzęt i Zamożność

Sprzęt: _____

Zamożność: _____

Ruchy Gracza

- Użycie umiejętności:** Rzuć na +Atrybut +Umiejętność. 10+: Sukces. 7-9: Z komplikacjami.
- Wpływ:** Rzuć na +Duch +Dowodzenie, Zastraszenie lub Urok lub +Więź z tą BG dla PvP, lub +Sława/Niesława dla BN 7-9: Zapłata lub przysługa.
- Pomocnik:** Rzuć na +Duch +Dowodzenie, Zastraszenie lub Urok. Albo rzuć na +Sława/Niesława. Jeśli pomocnik ma Umiejętność na +3, dodaj+1.
- Czytaj sytuację:** Rzuć na +Umysł +Świadomość. 10+: Zadaj 3 pytania. 7-9: Zadaj 1 pytanie.
- Czytaj osobę:** Rzuć na +Duch +Empatia. 10+: Zadaj 3 pytania. 7-9: Zadaj 1 pytanie.
- Analiza:** Rzuć na +Umysł +Dedukcja lub Przetrawanie 10+ Poznajesz 3 fakty. 7-9: Poznajesz 1 fakt.
- Praca zespołowa:** Każdy rzuca na +Atrybut +Umiejętność. Weźcie najwyższy wynik.
- Zimna krew:** Rzuć na +Duch +Zimna krew. 10+: Masz +1 do następnego rzutu. 6-: Masz -1 do następnego rzutu.
- Bijatyka:** Rzuć na +Ciało +Bijatykę. 10+: Wylączasz wroga z walki. 7-9: Rana (+1 do wszystkich testów Ciała względem wroga).
- Strzelanie:** Rzuć na +Ciało +Strzelanie. 10+: Wylączasz wroga z walki. 7-9: Rana (+1 do wszystkich testów Ciała względem wroga)
- Ogień osłaniający:** Rzuć na +Ciało +Strzelanie. 10+: Ta osoba nie jest już pod Ostrzałem. 7-9: Przez chwilę nie jest pod Ostrzałem. 6-: Nadal jest pod Ostrzałem
- Ostrzał:** Jeśli jesteś pod Ostrzałem, masz -1 lub -3 do testów Ciała.
- Walka gangów:** Rzuć na +Siła gangu. 10+: Zwycięstwo i parę strat. 7-9: Więcej strat. 6-: Porażka, wielkie straty.
- Opieranie się obrażeniom:** Rzuć na +Ciało +modyfikator broni. 10+ Tracisz kontrolę nad narracją. 7-9: Obrażenia (-1 ddo rzutów na Ciało) 6-: Wylączona z walki.
- Leczenie:** Rzuć na +Umysł +Medycyna (BG) lub Rzuć na +Umiejętność lekarza (BN). 10+: Śmiertelna rana zmienia się w zwykłą. 7-9: Śmiertelna Rana zmienia się w kalectwo. 6-: Pacjent umiera.

ŚCIAŁAWKA TWORZENIA POSTACI

Wybierz Archetyp z listy, albo wymyśl swój własny:

Kowboj	Rancher	Cyrulik	Muzykant
Wędrowiec	Król bydła	Kowal	Indiańska dziewczyna
Rewolwerowiec	Baron kolejowy	Lekarz z pogranicza	Magiczny Indianin
Rabuś	Osadnik	Nauczycielka	Czarownik
Bandido	Chiński robotnik	Południowy dżentelmen/dama	Metys/Mulat
Emerytowany bandyta	Objazdowy doktor	Grabarz	Dziki Indianin
Łowca nagród	Poszukiwacz złota	Kaznodzieja	Indianer
Sędzia okręgowy	Kurier Pony Expressu	Madame	Zwiadowca
Detektyw Pinkertona	Szuler	Traper/Łowca/Myśliwy	Oficer kawalerii
Szeryf	Greenhorn	Pionier	Marszał federalny

Miespodzianka i Historia

Niespodzianka: Co sprawia, że twoja postać jest wyjątkowa, ciekawa i epicka?

Historia: Jak Twoja postać się tu znalazła?

Atrybuty i Umiejętności

Rodzaj modyfikatora: -1, 0 i 1 pomiędzy trzy atrybuty: Ciało, Umysł i Duch

Zasady umiejętności:

1. Wszystkie rubryki dotyczące Umiejętności na karcie postaci muszą być wypełnione.
2. Każda Umiejętność musi być związana z Koncepcją i Historią postaci.

3. Negatywne Umiejętności muszą wiązać się z różnymi atrybutami.

4. Możesz jak najbardziej wybierać własne Umiejętności nie na liście.

5. Nie możesz wybrać własnych czy specjalistycznych Umiejętności jako negatywnych.

Wybierz umiejętności z listy.

Gwiazdką oznaczono Umiejętności Specjalistyczne

Umiejętności Ciała:

Strzelanie
Bijatyka
Jeździectwo / Powożenie
Lasso
Sprawność
Krzepa
Skradanie się
Zwinne palce

Umiejętności Umysłu:

Świadomość
Dedukcja
Hazard
Mechanika
Finanse
Medycyna*
Inżynieria
Tropienie / Przetrawianie*

Umiejętności Ducha:

Zimna krew
Urok
Dowodzenie
Zastraszanie
Blefowanie
Empatia
Prowokacja
Muzyka*

Przekonania i Cele

Twój Cel to konkretny wyraz Przekonania: „Wierzę w X, zatem zamierzam osiągnąć Y.” Cel musi być konkretny i możliwy do osiągnięcia.

Spójrz na przykłady, i zapisz własne Przekonanie i Cel.

Przykładowe Przekonania:

Wszyscy ludzie rodzą się równi...
Musimy nieść światło cywilizacji...
Ład i prawo to wszystko...
Prawo jest dla słabych...
Pieniądz rządzi światem...
Moim przeznaczeniem było posiadać to ranczo...
Jestem najszybszy na Dzikim Zachodzie...
Zasluguję na lepsze życie...
Nie dam się już więcej upokarzać...
Moja siostra jest słaba...

Przykładowe Cele:

...więc będę bronił uciskanych
...więc zawrę pokój z Indianami
...więc aresztuję Czarnego Barta
...więc obrabuję bank
... więc znajdę złoto
... więc będę bronił go nawet za cenę własnego życia
...więc wyzwę Czarnego Barta na pojedynek
...więc odbiorę innym moją część łupu
...więc zabiję Joe Daltona
...więc będę chronił ją za wszelką cenę

Problem

Wybierz Problem z listy, lub zapisz własny:

Jestem uzależniony od...
Mam obsesję na punkcie...
Po prostu muszę...
Łatwo rozprasza mnie...
Boję się...
Nie potrafię...

Zawsze kłamię na temat...
... budzi we mnie gniew
Lenię się, gdy...
Nienawidzę...
... paraliżuje mnie;
Jestem winny zbrodni...

Uciekam przed...
Zazdroszczę...
Popeliłam przestępstwo...
... ma mnie na celowniku
... mnie nienawidzi
Nie mam...

ŚWIAT DZIKIEGO ZACHODU – RUCHY GRACZY

Ruchy Podstawowe

Użycie umiejętności

Kiedy korzystasz z Umiejętności, gdy jesteś w niebezpieczeństwie, pod presją lub gdy stawka jest wysoka, rzuć dwiema kostkami, dodając modyfikator z Atrybutu i modyfikator z Umiejętności.

Jeśli nie posiadasz Umiejętności Ogólnej (nieoznaczonej gwiazdką), możesz nadal ją wykorzystać, dodając o do Atrybutu.

Jeśli nie masz Umiejętności Specjalistycznej (oznaczonej gwiazdką), nie możesz skorzystać z tej Umiejętności.

Wynik 10+ oznacza, że udało ci się. Możesz opisać udany wynik swojego działania.

Wynik 7-9 oznacza, że udało ci się, ale MG może wybrać jedno lub więcej: koszt, niebezpieczeństwo, słabszy wynik albo trudny wybór.

Pomocnik

Kiedy rozkazujesz pomocnikowi, czy to dowodząc, czy zastraszając, czy też używając własnego uroku, rzuć +Duch +Dowodzenie, Zastraszanie lub Urok. Możesz ten modyfikator zastąpić Sławą lub Niesławą, jeśli ma to sens.

Jeśli pomocnik ma odpowiednią Umiejętność na +3, dodaj +1 do wyniku.

Jeśli pomocnik ma Strzelać lub walczyć w Bijatyce, potraktuj wynik jego testu jak wynik rzutu na odpowiednią Umiejętność. W przeciwnym razie:

Wynik 10+ oznacza, że pomocnik wykonał zadanie;

Wynik 7-9 oznacza, że wykonał zadanie tylko częściowo, lub sprawił, że ponosisz koszt, znajdujesz się w niebezpieczeństwie, osiągasz gorszy wynik lub stajesz przed trudnym wyborem;

Porażka oznacza, że pomocnik zawiódł, zrezygnował czy odmówił wykonania zadania; MG może wykonać Twardy Ruch przeciwko postaci Gracza.

Czytanie osoby

Kiedy czytasz drugą osobę w pełnej napięcia sytuacji, rzuć na +Duch +Empatię

Wynik 10+ pozwala ci zadać trzy z poniższych pytań MG lub Graczowi tego BG.

Wynik 7-9 pozwala ci zadać jedno z poniższych pytań MG lub Graczowi.

Dodaj +1 do następnego rzutu, kiedy korzystasz ze zdobytej w ten sposób wiedzy. Możliwe pytania to:

- Czy ta postać mówi prawdę?
- Co ta postać naprawdę czuje?
- Co ta postać chce zrobić?
- Czego oczekuje ode mnie?
- Jak mogę ją nakłonić, aby ____?

Praca Zespołowa

Kiedy pracujecie wspólnie jako jeden zespół, każdy wspierający Bohater rzuca na odpowiedni Atrybut i Umiejętność.

Wybierz tylko najwyższy wynik.

Wynik 10+ oznacza, że robicie to szybciej, wydajniej i lepiej jako grupa, niż gdybyście podjęli się tego zadania osobno.

Wynik 7-9 oznacza, że udaje się wam, ale ponosisz koszt, jesteście w niebezpieczeństwie, wynik jest gorszy, lub mierzycie się z trudnym wyborem. Jeśli komuś test nie wyszedł w ogóle (6-), to ta osoba odpowiada za komplikację.

Ruchy Walki

Zimna krew

Kiedy mierzysz się z lepszym, sławnym lub niesławnym wrogiem w konflikcie, rzuć na +Ducha +Zimna krew.

Wynik 10+ oznacza, że jesteś chojrakiem. Masz +1 do następnego Ruchu, jeśli eskalujesz konflikt.

Wynik 7-9 oznacza, że jesteś w porządku.

Wynik 6- oznacza, że drżysz. Konflikt eskaluje. Jeśli jednak zdecydujesz się stać i brać udział w starciu, masz -1 do następnego Ruchu.

Strzelanie

Kiedy strzelasz do celu i jesteś w niebezpieczeństwie, pod presją lub gdy stawka jest wysoka, rzuć na +Ciało +Strzelanie.

Jeśli cel jest poza Zasięgiem twojej broni, masz -1 za każdy kolejny poziom Zasięgu.

Wynik 10+ oznacza, że trafiasz. Jeśli cel to osoba, śmiertelnie ranisz przeciwnika. Jest wyłączony z walki i może umrzeć.

Wynik 7-9 oznacza, że trafiasz. Jeśli cel to osoba, ranisz przeciwnika i wszyscy dostają +1 do wszystkich testów Ciała przeciwko nim. Sam odsłaniasz się i musisz przeladować.

Porażka oznacza, że mogłeś odnieść śmiertelne obrażenia od strzałów wroga, lub MG może wykonać inny twardy Ruch.

Ten Ruch działa inaczej, gdy dwóch BG ostrzeliwuje się wzajemnie.

Wpływ

Kiedy chcesz nakłonić inną osobę do działania po twojej myśli, wydając jej rozkaz, zastraszając czy nakłaniając przy pomocy własnego uroku, opisz, co robisz i mówisz, i przetestuj +Duch +Zastraszanie, Dowodzenie lub Urok.

Możesz zamiast Ducha +Umiejętności użyć Sławy lub Niesławy, jeśli ma to sens w świecie gry.

Wynik 10+ oznacza, że osoba zgadza się, o ile MG uważa, że ma to sens w świecie gry.

Wynik 7-9 oznacza, że osoba zgadza się, o ile MG uważa, że ma to sens w świecie gry. Osoba zażąda też zapłaty lub przysługi.

Pamiętaj, że Ruch wygląda inaczej w wypadku wpływania na innych Bohaterów Graczy.

Czytanie sytuacji

Kiedy chcesz odczytać sytuację pełną napięcia, rzuć na Umysł +Świadomość.

Wynik 10+ oznacza, że możesz zadać MG trzy spośród poniższych pytań

Wynik 7-9 oznacza, że możesz zadać MG jedno spośród poniższych pytań.

Ty i twoi sojusznicy macie +1 do następnego rzutu, jeśli skorzystacie ze zdobytej w ten sposób wiedzy.

Możliwe pytania to:

- Jaka jest najlepsza droga ucieczki/wejścia/ominięcia przeszkód?
- Jaki wróg jest najbardziej podatny na mój atak?
- Kto tu jest największym zagrożeniem?
- Na co powinnam uważać?
- Jaka jest prawdziwa sytuacja moich przeciwników?
- Kto tu rządzi?

Analiza

Kiedy analizujesz scenę...

...i jesteś w ludzkiej osadzie, rzuć +Umysł +Dedukcja.

...i jesteś w dziczy, rzuć +Umysł +Przetrwanie/Tropienie.

Wynik 10+ oznacza, że MG przekaze ci trzy istotne fakty.

Wynik 7-9 oznacza, że MG przekaze ci jeden istotny fakt.

Masz +1 do następnego rzutu, jeśli działasz w oparciu o te fakty.

Odpieranie Ruchów

Jeśli wykonujesz Ruch bezpośrednio przeciwko komuś innemu, odejmij Umiejętność (BN) lub Atrybut +Umiejętność (dla BG) tej postaci od swojego wyniku.

Bijatyka

Kiedy walczysz wręcz, rzuć na +Ciało +Bijatykę.

Wynik 10+ oznacza, że wyłączasz z walki przeciwnika.

Wynik 7-9 oznacza, że ranisz przeciwnika i wszyscy dostają +1 do wszystkich testów Ciała względem niego. Sam odsłaniasz się i możesz odnieść obrażenia.

Porażka oznacza, że jesteś ranny.

Ten Ruch wygląda inaczej, gdy Bohater Gracza walczy z drugim BG.

Oślanianie ogniem

Kiedy zapewniasz komuś ogień osłaniający, rzuć na +Ciało +Strzelanie.

Wynik 10+ sprawia, że ta osoba nie jest już pod Ostrzałem.

Wynik 7-9 oznacza, że ta osoba przez kilka chwil nie będzie pod Ostrzałem.

Przy wyniku 6- nadal jest ona pod Ostrzałem.

Gdy wykonasz rzut na Oślanianie ogniem, musisz przeladować.

Bycie pod Ostrzałem

Gdy jesteś pod Ostrzałem masz karę -1 lub -3 do wszystkich testów Ciała.

Kiedy jesteś pod Ostrzałem z Bliskiego Zasięgu, użyj Umiejętności Strzelania przeciwnika jako kary za bycie pod Ostrzałem zamiast -1, chyba że Strzelanie wroga jest mniejsze od 1.

Jeśli nie uda ci się zdać testu Ciała, będąc pod Ostrzałem, jesteś postrzelony i odnosisz zabójcze obrażenia.

Kiedy nie podejmujesz działań, będąc pod ostrzałem, jesteś postrzelony i odnosisz zabójcze obrażenia.

Walka Gangów

Kiedy Bohaterowie Graczy i ich sojusznicy walczą przeciwko grupie przeciwników, zadeklaruj, co chcesz osiągnąć i rzuć +Siła Gangu.

Wynik 10+ oznacza, że gang BG osiągnął swój cel i poniósł małe straty. Wróg ponosi duże straty i może uciec czy poddać się.

Wynik 7-9 oznacza, że gang osiągnął cel, ale poniósł straty. Mogą też wystąpić inne komplikacje.

Wynik 6- oznacza, że gang nie osiągnął celu i poniósł duże straty. BN będący częścią gangu postaci Graczy mogą uciec lub poddać się. BN czy nawet BG mogą zostać schwytani. Ważni BN mogą zginąć.

Gdy cel zostaje osiągnięty, możesz wybrać następny cel.

Obrażenia i Leczenie

Rodzaje obrażeń i modyfikatory obrażeń.

Zabójcze: strzał z broni palnej, wybuchy, rany od noży czy szabli, rany od strzał, upadek z wysokości;

Niezabójcze: walka na pięści, krzesło w twarz, upadek z konia itp.

Modyfikatory:

Gdy obrażenia powoduje strzał ze strzelby czy wybuch, dodaj +0

Gdy obrażenia powoduje strzał z broni palnej jak rewolwer czy karabin, dodaj +1

Gdy obrażenia powoduje walka bez broni, dodaj +1

Gdy obrażenia powoduje strzała czy ostrze, dodaj +2

Gdy obrażenia powoduje coś innego, MG doda odpowiedni modyfikator – im wyższy, tym większa szansa, że uda ci się odeprzeć obrażenia

Obrażenia

Gdy MG mówi ci, że odnosisz obrażenia, rzuć na +Ciało +modyfikator zależny od broni, by się im oprzeć, a następnie zanotuj odniesioną ranę na karcie postaci.

Wynik 10+ oznacza, że obrażenia to tylko zadrapanie, ale przez chwilę nie możesz działać.

Wynik 7-9 oznacza, że odniosłeś ranę. Opisz ją i zapisz na karcie postaci. Nie możesz działać przez chwilę i ponosisz karę -1 do testów Ciała, dopóki jej nie ulecysz.

- **Zabójcze obrażenia** ulecą się w parę dni. Jeśli nikt nie zajmie się twoimi ranami, zostaną zakażone i leczenie zajmie więcej czasu.
- **Niezabójcze obrażenia** ulecą się po krótkim odpoczynku (jakaś godzina).

Wynik 6- oznacza, że jesteś wyłączona z walki i nie możesz działać w ogóle.

- **Zabójcze obrażenia:** jesteś śmiertelnie ranna i niedługo umrzesz – MG zdecyduje kiedy.
- **Niezabójcze obrażenia** ulecą się po dłuższym odpoczynku: od trzech godzin do całego dnia.

Leczenie

Kiedy leczysz kogoś, kto jest śmiertelnie ranny, rzuć na +Umysł +Medycyna.

Jeśli leczysz cię BN, rzuć na +Umiejętność lekarza – zależnie od MG może być to wartość od -1 do +3.

Wynik 10+ oznacza, że śmiertelna rana staje się łżejsza i zniknie po kilku dniach. Opisz ją i zapisz na karcie postaci. Masz -1 do testów Ciała, dopóki jej nie zaleczysz.

Wynik 7-9 oznacza, że rana śmiertelna staje się permanentnym kalectwem.

Opisz je i zapisz na karcie postaci. Ciało pacjenta zmniejsza się na stałe o 1. Gracz może zapłacić 5 punktów Hartu, by przewyciężyć to kalectwo lub pozbyć się go na stałe, jeśli w świecie gry Bohater podjął taki wysiłek.

Wynik 6- oznacza, że pacjent umiera.

Ruchy Dodatkowe

Gdy rozpoczyna się sesja, przejrzyj Przekonania, Cele i Więzy, i weź żetony Hartu w liczbie równej Hartowi zapisanemu na karcie postaci.

Gdy zagrywasz Aspekt dla poprawienia wyniku, wyjaśnij, dlaczego ma to sens w świecie gry, zapłać 1 punkt Hartu i popraw wynik rzutu o +1.

Gdy MG mówi ci, byś zagrał jeden z Aspektów dla pogorszenia wyniku i wyjaśnienia, dlaczego ma to sens w świecie gry, możesz pogorszyć wynik wykonanego właśnie rzutu o -1. Alternatywnie zapłać 1 punkt Hartu, by odrzucić ofertę MG.

Kiedy oblewasz test po dodaniu wszystkich modyfikatorów, otrzymujesz 1 punkt Hartu.

Kiedy osiągniesz Cel, otrzymujesz 1 punkt Hartu i zapisz nowy Cel.

Gdy rozwiążesz więź z inną postacią, weź 1 punkt Hartu i zapisz nową Więź.

Gdy uczysz się, zapłać 5 punktów Hartu. Możesz:

- zyskać nową ogólną Umiejętność na poziomie +1;
- zyskać nową specjalistyczną Umiejętność na poziomie +0;
- dodać +1 do posiadanej Umiejętności (maksymalnie +2);
- rozwiązać posiadany Problem, jeśli ma to sens w fikcyjnym świecie – później możesz zyskać nowy Problem, jeśli wynika to z opowiadanej historii;
- zmienić na stałe Archetyp lub Niespodziankę swojej Koncepcji.

Gdy kupujesz nową Umiejętność, powiedz innym Graczom, dlaczego stajesz się w niej lepszy, i zapisz ją na karcie postaci. MG powie ci, od kiedy możesz stosować swoje nowo nabyte Umiejętności. Musisz mieć czas na ćwiczenie. Jeśli nie ma powodu w świecie gry, byś nabył nową Umiejętność, MG może zawetować tę decyzję. Gdy pozbywasz się kalectwa, zapłać 5 punktów Hartu.

Gdy kończy się sesja, sprawdź, czy nie zmieniły się twoje Przekonania, Cele i Więzy i zapisz na karcie postaci, ile masz Hartu na koniec sesji. Zapisz krótki raport na karcie postaci.

Ruchy Graczy przeciwko Graczom

Wpływ (PvP)

Kiedy chcesz, by inny Bohater Gracza działał po twojej myśli i wydajesz mu rozkaz, zastraszasz go czy grzebnie nakłaniasz, rzuć na +Duch +Zastraszanie, Dowodzenie lub Urok. Możesz zamiast tego użyć Więzy, jeśli to ma sens w świecie gry.

Wynik 10+ oznacza, że jeśli Gracz wskazanej postaci wykona twoje polecenie, otrzyma 1 punkt Hartu.

Wynik 7-9 oznacza, że jeśli Gracz wykona twoje polecenie w zamian za zapłatę lub przysługę, otrzyma 1 punkt Hartu.

Wynik 6- oznacza, że jeśli Gracz wskazanej postaci odmówi, otrzyma 1 punkt Hartu.

Bijatyka (PvP)

Gdy walczysz wręcz z inną postacią, rzuć na +Ciało +Bijatykę.

Wynik 10+ oznacza, że zadajesz obrażenia (broniący się testuje opieranie się obrażeniom) i zachowujesz kontrolę nad narracją.

Wynik 7-9 oznacza, że zadajesz obrażenia broniącemu się (rzuca na obrażenia), a on może wybrać by zadać obrażenia tobie, lub wprowadzić inne komplikacje. MG musi zaakceptować te komplikacje. Kontrola nad narracją przechodzi do broniącego się.

Wynik 6- oznacza, że nie udało ci się szaskodzić drugiemu Graczowi – broniący się może zadać ci obrażenia, albo wykonać inny Twardy Ruch przeciwko tobie. MG musi zaakceptować ten Ruch. Kontrola nad narracją przechodzi do broniącego się. Tylko Gracz mający kontrolę nad narracją rzuca kośćmi.

Strzelanie (PvP)

Gdy strzelasz do innego BG, rzuć na +Ciało +Strzelanie.

Wynik 10+ oznacza, że zadajesz obrażenia (broniący się testuje opieranie się obrażeniom) i zachowujesz kontrolę nad narracją.

Wynik 7-9 oznacza, że zadajesz obrażenia broniącemu się Bohaterowi (który testuje opieranie się ranom), a on może zadać obrażenia tobie (jeśli może odpowiedzieć ogniem), lub wprowadzić inne komplikacje. MG musi zaakceptować te komplikacje. Kontrola nad narracją przechodzi do broniącego się Gracza.

Wynik 6- oznacza, że pudłujesz. Broniący się może zadać ci obrażenia albo wykonać inny Twardy Ruch przeciwko tobie. MG musi zaakceptować ten Ruch. Kontrola nad narracją przechodzi do broniącego się.