

- ◆ Podręcznik główny, str. **74**.
- ◆ **Zmiana:** korzystając ze zwodu wykonuje się Test przeciwko wybranemu celowi, a nie Test Przeciwestawny.

ZWÓD

Zmuszasz przeciwnika do zajęcia niedogodnej pozycji. Możesz zrobić to na różne sposoby: robiąc szybką zmyłkę, przeprowadzając dywersję, a nawet rzucając jakąś kąśliwą uwagę na jego temat.

Opisz swoje działania, a następnie wykonaj **Test przeciwko wybranemu celowi**. Poziom trudności zawsze wynosi **10**, natomiast Mistrzynie Gry wybiera odpowiednie cechy na podstawie swojego opisu.

- ◆ Podręcznik główny, str. **89**.
- ◆ **Zmiana:** aktualizacja treści akapitu.

KAPITULACJA

Postać gracza, która **skapitulowała**, traci przytomność i nie może działać ani wpływać na daną scenę za pomocą swoich zdolności oraz innych efektów aż do jej końca, nawet jeśli odzyska dowolną liczbę Punktów Życia (jeżeli jest to scena konfliktu, **usuń** tę postać z listy jego uczestników). Mistrzynie Gry **nie ma prawa zabić** takiej postaci, ale może – od razu lub później – wybrać konsekwencje z poniższej listy lub wymyślić odpowiednie następstwa porażki na własną rękę. Jeżeli hańbą kapitulacji okryje się kilku bohaterów – lub, co gorsza, Złoczyńcy pokonają całą drużynę! – Mistrzynie Gry może nałożyć oddzielne konsekwencje na każdą z postaci albo przeprowadzić jeden dramatyczny zwrot akcji (coś w rodzaju oskryptowanej sceny porażki w grze wideo).

- ◆ Podręcznik główny, str. **116**.
- ◆ **Zmiana:** usunięto zbędną (i w pewnych przypadkach fałszywą) informację.

OBLICZANIE OBRAŻEŃ I INNE EFEKTY

Obrażenia i potęga niektórych zaklęć zależy od **Wyższego Wyniku (WW)** rzutu. Wykorzystaj wyższą z wartości uzyskanych na kościach podczas Testu Magii.

Obrażenia i stan zadany każdemu celowi będą takie same.

- ◆ Podręcznik główny, str. **116**.
- ◆ **Zmiana:** aktualizacja treści akapitu.

PRZERWANIE EFEKTU ZAKŁĘCIA

Jeżeli rzucisz zakłęcie, które **trwa** jedną scenę, możesz w dowolnym momencie przerwać jego działanie, przy czym w trakcie konfliktu masz prawo zrobić to jedynie podczas swojej tury, przed lub po wykonaniu akcji. Poza tym zakłęcie przestanie działać, jeśli zginiesz, stracisz przytomność albo opuścisz scenę.

- ◆ Podręcznik główny, str. **138**.
- ◆ **Zmiana:** statystyki Czystopyłu.

WYNALAZEK

POTENCJAŁ

OBSZAR

WYKORZYSTANIE



Czystopył

Wielki

Mały

Jednorazowe

Całkowity koszt projektu: 800 zenitów; **Wymagany postęp:** 8; **Wada:** Brak.

- ◆ Podręcznik główny, str. **139**.
- ◆ **Zmiana:** Magitechiczny Kombinezon nie przyznaje już Odporności na ogniste obrażenia.
- ◆ Pilot zyskuje Odporność na **ogniste oraz fizyczne** obrażenia.

- ◆ Podręcznik główny, str. 179.
- ◆ **Zmiana:** darmowy atak zadaje dodatkowe obrażenia równe **【PU + liczba, która wypadła na kości Potęgi】**.

CIENISTE UDERZENIE

(+5)

Nauczyłaś się poświęcać swoją życiową energię, aby przeprowadzać potężne ataki. Możesz wykorzystać akcję, aby przeprowadzić **Cieniste Uderzenie**: rzuć obecną kością **Potęgi** i odejmij tyle Punktów Życia, ile na niej wypadło. O ile twoje Punkty Życia nie spadły do 0, możesz przeprowadzić **darmowy atak** przy użyciu broni, w którą jesteś wyposażona: gdy atak osiągnie jakiejś istoty, zadajesz **dodatkowe obrażenia** równe **【PU + liczba, która wypadła na kości Potęgi】**. Wszystkie obrażenia od tego ataku są **mroczne** i nic nie jest w stanie tego zmienić.

- ◆ Podręcznik główny, str. 191.
- ◆ **Zmiana:** koszt zaklęcia **Wyssanie Duszy** to 5 PM, z kolei koszt zaklęcia **Wyssanie Życia** wynosi 10 PM.

ZAKLĘCIE	PM	CEL	CZAS TRWANIA
Wyssanie Duszy ⚡	5	Jedna istota	Błyskawiczny
Pożerasz fragment duszy wybranej istoty. Cel traci 【WW + 15】 PM. Następnie odzyskujesz Punkty Mocy równe połowie wyspanych PM (jeżeli cel zniwelował utratę PM do 0, nie odzyskujesz żadnych PM).			
Wyssanie Życia ⚡	10	Jedna istota	Błyskawiczny
Kradniesz siły życiowe innej istoty. Cel odnosi 【WW + 15】 mrocznych obrażeń. Następnie odzyskujesz Punkty Życia równe połowie skradzionych PŻ (jeżeli cel zniwelował utratę PŻ do 0, nie odzyskujesz żadnych PŻ).			

- ◆ Podręcznik główny, str. 201.
- ◆ **Zmiana:** umiejętność **Ratunkowe Arkanum** można wykupić maksymalnie 6 razy, z kolei **Rytualny Mistycyzm** tylko raz.

RATUNKOWE ARKANUM

[+6]









Tak długo, jak pozostajesz w **Kryzysie**, koszt przywołania Arkanum jest obniżony o **[PU × 5]** Punktów Mocy.

RYTUALNY MISTYCYZM

Możesz przeprowadzać rytuały należące do dyscypliny **Mistycyzmu**, o ile ich efekty wpisują się w domeny związanych przez ciebie Arkanów (patrz następne strony).

Mistyczne rytuały wymagają Testu Magii na **[SW + SW]**.

- ◆ Podręcznik główny, str. 326.
- ◆ **Zmiana:** termitówka nie ma już Odporności na **mroczne** obrażenia.

ZR k10	WJ k6	PO k10	SW k6	PŻ	70 + 35	PM	40	Inicj. 12		
PANCERZ +0	M. PANCERZ +0			 ODP			 WR		 ODP	

- ◆ Podręcznik główny, str. 343.
- ◆ **Zmiana:** poprawna nazwa zaklęcia pulchnego bloba to **Przytulaniec**.

ZAKLĘCIA

★ **Przytulaniec** ♦ 10 PM ♦ Jedna istota ♦ Błyskawiczne

Cel odzyskuje 30 Punktów Życia (40 PŻ, jeżeli blob ma **poziom 20+**, 50 PŻ, jeżeli ma **poziom 40+**, i 60 PŻ, jeżeli ma **poziom 60+**) i leczy jeden stan (wybór należy do pulchnego bloba).

- ◆ Podręcznik główny, **całość**.
- ◆ **Zmiana:** poprawione okazyjne literówki i powtórzenia.