

## PROCEDURA TESTU

Wykonując Test Prosty testujący bierze 2k20 i rzuca.

Celem rzutu jest uzyskanie RÓWNEJ LUB WIĘKSZEJ ILOŚCI SUKCESÓW niż wynosi PT (Poziom Trudności) testu.

- Jeżeli wynik na dowolnej kości jest mniejszy lub równy TN czyli SUMIE Atrybutu i umiejętności uzyskuje JEDEN SUKCES.
- Jeżeli wynik na kości równy jest 1 lub jest mniejszy lub równy poziomowi Umiejętności w której mamy Specjalizację to uzyskujemy DWA SUKCESY.
- Jeżeli na kości wypadnie 20 (lub mniej, w zależności od Zasięgu Komplikacji) to uzyskujemy KOMPLIKACJĘ.

Nadmiarowe sukcesy stają się PUNKTAMI AKCJI.

## LOKALIZACJE TRAFIEŃ I EFEKTY RAN

RZUT	HUMANOID	ROBOT	CZWORONÓG	INSEKT	EFEKT
1-2	Głowa	Sensory (głowa)	Głowa	Głowa	Utrata normalnych akcji w kolejnej turze (można kupić za PA), +2PT do testów opartych na wzroku
3-8	Korpus	Korpus	Korpus	Korpus	2KW obrażeń na koniec rundy
9-11	Lewa ręka	Ramie 1	Lewa przednia łapa	Lewe skrzydło	Upuszczenie przedmiotu. Ręka staje się niesprawna i nie można z niej korzystać
12-14	Prawa ręka	Ramie 2	Prawa przednia łapa	Prawe skrzydło	
15-17	Lewa noga	Ramie 3	Lewa tylna łapa	Odnóża	Postać upada i nie może wykonywać akcji Bieg, ruch staje się akcją główną
18-20	Prawa noga	Silnik (noga)	Prawa tylna łapa	Odnóża	

## SZCZĘSCIE

OPCJA	OPIS
ŁUT SZCZĘSCIA	Wydaj 1 Punkt, by wprowadzić korzystny dla siebie szczegół lub fakt. Na przykład znajdujesz odpowiednie przedmioty czy odpowiedni typ amunicji. Poważne Efekty wymagają więcej Punktów Szczęścia
CZYSTY FART	Możesz wykorzystać <b>SZCZĘSCIE</b> zamiast innego Atrybutu
WYCZUCIE CZASU	Możesz wykorzystać Szczęścia by zadziałać dodolnym momencie tury w walce
UŚMIECH LOSU	Możesz wydać Punkt Szczęścia by przerzucić k20 lub do 3 KW

## PUNKTY AKCJI

UŻYCIE	PA	OPIS
DOKUPIĆ K20	1-6	Dodatkowe kości pierwsza za 1, druga za 2 i trzecia za 3
DODATKOWE INFORMACJE	1	Dodatkowe pytanie do MG
SKRÓCENIE CZASU	2	Skracaca czas o połowę
POMNIEJSZA AKCJA	1	Dodatkowa Pomniejsza Akcja
AKCJA GŁÓWNA	2	Dodatkowa Główna Akcja, PT akcji zwiększa się o 1
DODATKOWE OBRAŻENIA	1-3	Dodatkowe 1KW w walce wręcz za każdy wydany PA

## OSŁONA

RODZAJ OSŁONY	KOŚCI WALKI
Listowie, drewno	1 KW
Gruz, zniszczony ceglany mur, metalowe ogrodzenie	2 KW
Betonowa ściana, stalowa barykada	3 KW

## POZIOMY GŁODU

OPCJA	OPIS
Zjadłeś solidną porcję i jesteś pełen. W tym stanie nie możesz już więcej jeść.	Po 1 godzinie stajesz się syty.
Jeśli niedawno jadłeś, jesteś syty, choć nadal masz nieco miejsca na dokładkę.	Po 4 godzinach stajesz się głodnawy.
Jesteś głodnawy, kiedy czujesz, że nadszedł czas, aby coś zjeść.	Po 8 godzinach stajesz się głodny.
Kiedy jesteś głodny, burczy ci w brzuchu i czujesz się osłabiony.	Po 16 godzinach otrzymujesz 1 punkt Zmęczenia i zaczynasz głodować.
Kiedy głodujesz, myślisz tylko o jedzeniu i czujesz się słaby oraz zmęczony.	Za każdy dzień głodowania otrzymujesz 1 punkt Zmęczenia.

RPG ALCHEMIA  
AD 2023

## POZIOMY PRAGNIENIA

OPCJA	OPIS
Jesteś opity, kiedy wypiliśmy tak dużo, ile byłeś w stanie. Spożywanie następnych napojów nie wpływa na poziom twojego pragnienia.	Po 1 godzinie stajesz się nawodniony.
Jesteś nawodniony, jeśli niedawno piłeś, ale w sumie mógłbyś się jeszcze napić.	Po 2 godzinach jesteś spragniony.
Jesteś spragniony, jeśli od jakiegoś czasu niczego nie piłeś.	Po 4 godzinach otrzymujesz 1 punkt Zmęczenia i stajesz się odwodniony.
Kiedy jesteś odwodniony, pojawiają się bóle i zawroty głowy.	Za każde 8 godzin odwodnienia otrzymujesz 1 punkt Zmęczenia.

## POZIOMY NIEWYSPANIA

OPCJA	OPIS
Jeśli niedawno porządnie się wyspałeś, jesteś wypoczęty. Jeśli był to wyjątkowo długi sen, możesz być nawet bardzo wypoczęty.	Po 8 godzinach stajesz się znużony.
Jesteś znużony, kiedy choć nadal pozostajesz rozbudzony, nie zachowujesz już pełnej czujności.	Po 8 godzinach otrzymujesz 1 punkt Zmęczenia i stajesz się zmęczony.
Jesteś zmęczony, kiedy potrzebujesz odpocząć, a najlepiej się wyspać, ale jeszcze jakoś funkcjonujesz.	Po 8 godzinach otrzymujesz 1 punkt Zmęczenia i stajesz się wyczerpany.
Jesteś wyczerpany, kiedy czujesz, że zaraz upadniesz, ale mimo wszystko zmuszasz się do działania.	Po każdych 4 godzinach otrzymujesz 1 punkt Zmęczenia.



Fallout

## EFEKTY OBRAŻEŃ

EFEKT	OPIS
BRUTALNE	+1 obrażenia za każdy wyrzucony Efekt
NISZCZĄCE	-1 KW Osłony za każdy wyrzucony Efekt lub -1 Odporność na danej lokacji
OĞŁĘSZAJĄCE	Po wyrzuceniu Efektu przeciwnik traci akcje w kolejnej turze, można wydać PA na dodatkowe akcje
PRZESZYWAJĄCE X	Za każdy Efekt ignorujesz X Odporności przeciwnika
RADIOAKTYWNE	Każdy Efekt zadaje 1 obrażenie radiacyjne
ROZRZUT	Każdy Efekt zadaje dodatkowo połowę obrażeń w losową lokację (pancerz liczy się normalnie)
SERIA	Każdy Efekt pozwala trafić dodatkowego przeciwnika w Bliskim dystansie (każdy cel kosztuje 1 amunicję)
UPORCZYWE	Dodatkowe obrażenia przez tyle tur ile wypadło Efektów. Usunięcie wymaga testu o PT równym ilości Efektów.

## CECHY BRONI

CECHA	OPIS
CELNA	Jeżeli wykonasz Pomniejszą Akcję Celowanie, możesz wydać od 1 do 3 PA by dodać taką samą ilość KW. Nie można zużyć amunicji do dalszego zwiększenia obrażeń.
DWURĘCZNA	Wymaga obu rąk. Jeżeli używasz broni w jednej ręce PT działań wzrasta o 2
GATLING	Zużywa 10 razy więcej amunicji, za każde 10 amunicji zwiększa obrażenia o 2KW
MINA	Zadaje obrażenia dowolnej istocie w zasięgu Bezpośrednim (innym jeżeli ma cechę Wybuchowa)
NIECELNA	Nie można wykorzystać pomniejszej akcji Celowania
NIEZAWODNA	Możesz zignorować pierwszą Komplikację podczas starcia
NOKTOWIZJA	Kiedy wykonujesz Pomniejszą Akcję Celowanie ignorujesz wzrost PT wynikający z ciemności
PARUJĄCA	Możesz wydać 1PA by zwiększyć Obronę o 1.
RZUCANA	Można wykonać skuteczny rzut danym typem broni
UKRYTA	Znalezienie wymaga testu Percepcji + Przetrwania o PT 2.
WYBUCHOWA	Wykonujesz test ataku o PT 2. Zdany test zadaje obrażenia wszystkim w zasięgu, niezdany powoduje zadanie połowy obrażeń
WYNISZCZAJĄCA	Trudność testów leczenia ran spowodowanych tą bronią wzrasta o 1.
WYŁUMIONA	Przeciwnicy nie zauważają obecności atakującego, chyba że zdadzą test Percepcja + Przetrwanie na PT 2.
ZAWODNA	Atak taką bronią zwiększa Poziom Komplikacji o 1.
ZWARCIE	Broń nadaje się do walki wręcz bez zmiany PT
ZWIADOWCZA	Po wykonaniu Pomniejszej Akcji Celowanie, możesz oznaczyć cel i następnego sojusznika, który go zaatakuje może przerzucić 1k20 w teście Ataku

## AKCJE MNIEJSZE

AKCJA	OPIS
CELOWANIE	Przerzucić k20 w teście na atak
INTERAKCJA	Użyj przedmiotu w ekwipunku lub elementu otoczenia
RUCH	Porusz się 1 strefę
WZIĘCIE PRZEDMIOTU	Weź lub odłóż jeden przedmiot
ZAŻYCIE ŚRODKA CHEMICZNEGO	Skorzystaj ze środka chemicznego, medykamentu lub narkotyku

## AKCJE GŁÓWNE

AKCJA	OPIS
ATAK	Wykonaj wybrany typ ataku <ul style="list-style-type: none"> <li><b>BEZ BRONI:</b> Siła + Bijatyka</li> <li><b>BROŃ BIAŁA:</b> Siła + Broń biała</li> <li><b>BROŃ PALNA:</b> Zwinność + Broń palna</li> <li><b>BROŃ CIĘŻKA:</b> Wytrzymałość + Broń ciężka</li> <li><b>BROŃ ENERGETYCZNA:</b> Percepcja + Broń energetyczna</li> <li><b>BROŃ RZUCANA:</b> Percepcja + Materiały wybuchowe lub Zwinność + Rzucanie</li> </ul> PT ataku równe jest Obronie celu
BIEG	Porusz się o dwie strefy
UNIK	Wykonaj test Zwinność + Atletyka na PT równe Obronie. Zdany test zwiększa Obronę o 1, za 2PA zwiększasz ją o dodatkowe 1
GOTOWOŚĆ	Deklarujesz akcję. Jeżeli się wydarzy opisana sytuacja wykonujesz swoją akcję przerywając tę właśnie trwającą
MOBILIZACJA	Wykonujesz test Wytrzymałość + Przetrwanie na PT 0 i generujesz PA. MG może pozwolić test opatry o inną kombinację Atrybutu i Umiejętności
PIERWSZA POMOC	Wykonujesz test Inteligencji i Medycyny na PT równym ilości ran celu (+1 jeżeli opatrujesz sam siebie) by: <ul style="list-style-type: none"> <li>opatrzyć ranę pacjenta</li> <li>wyleczyć tyle PZ ile wynosi twój poziom Medycyny</li> <li>ustabilizować pacjenta</li> </ul>
PRZECZEKANIE	Nie robisz w tej turze nic
ROZKAZ	Wydajesz polecenie BNowi, jeżeli wymaga ono wykonania testu możesz wesprzeć BNa kombinacją Charyzma + Retoryka (człowiek), Charyzma + Przetrwanie (zwierze), Inteligencja + Nauka (robot)
TEST	Wykonujesz test związany z podjętą przez siebie akcją
WSPARCIE	Pomagasz innej postaci zgodnie z zasadami pomocy