





































WYDAWANIE ORAZ W WALCE

KOSZT	REZULTAT
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Wylecz 1 Zmęczenia Dodaj  do rzutu następnego sojusznika Zauważ istotny szczegół dotyczący konfliktu Zadaj krytyczne obrażenie po zdany teście (koszt  zmienny) Aktywuj cechę przedmiotu (koszt  zmienny)
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Wykonaj natychmiastowy darmowy Manewr (limit 2 Manewrów na turę nadal obowiązuje) Dodaj  do rzutu konkretnego celu Dodaj  do rzutu swojego lub konkretnego celu
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Zaneguj obronę jednego z przeciwników do końca obecnej rundy (liczy się dla sojuszników) Zignoruj negatywne modyfikatory związane z otoczeniem do końca swojej następnej rundy Zamiast zadawać obrażenia lub zmęczenie okalecz przeciwnika lub uszkodz element jego ekwipunku. Efekt powinien być efektem kompromisu prowadzącego gracza (Tabela krytyków jest tu dobrym źródłem potencjalnych efektów) Podnieś o 1 swoją obronę wręcz lub dystansową do końca swojej następnej rundy Wymuś na przeciwniku upuszczenie broni
	<ul style="list-style-type: none"> Wzmocnij o 1 poziom trudności następnego testu wybranego celu Wzmocnij o 1 umiejętność swoją lub sojusznika do następnego rzutu Zrób coś istotnego dla konfliktu (strzel w kontrolkę drzwi, aby ją zamknąć) (Jeżeli w teście inicjatywy) Wykonaj darmowy Manewr przed konfliktem
 	<ul style="list-style-type: none"> Zadając obrażenia zniszcz część ekwipunku przeciwnika













WYDAWANIE ORAZ W WALCE

KOSZT	REZULTAT
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Aktywna postać otrzymuje 1 Zmęczenia Postać traci wszelkie bonusy płynące z wykonanego wcześniej Manewru (takiego jak postawa obronna lub znalezienie zasłony)
 lub  lub 	<ul style="list-style-type: none"> Przeciwnik może wykonać darmowy Manewr Dodaj  do rzutu swojego (lub sojusznika) następnego rzutu Dodaj  do następnego rzutu celu
 lub  lub  lub 	<ul style="list-style-type: none"> Postać wywraca się Postać gwarantuje przewinikowi natychmiastową i poważną przewagę w konflikcie (na przykład odcina grupie drogę wyjścia)
	<ul style="list-style-type: none"> W broni postaci natychmiast kończy się amunicja Broń do walki wręcz lub narzędzie zostaje uszkodzone Wzmocnij o 1 poziom trudności następnego testu swojego lub sojusznika (zależy co będzie pierwsze)

WYDAWANIE ORAZ W KONFLIKCIE SPOŁECZNYM

KOSZT	REZULTAT
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Wylecz 1 Zmęczenia Dodaj  do rzutu następnego sojusznika Zauważ istotny szczegół dla konfliktu
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Poznaj Wadę lub Zaletę przeciwnika Dodaj  do rzutu konkretnego celu Dodaj  do rzutu swojego lub konkretnego celu
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Poznaj Pragnienie lub Lęk przeciwnika Ukryj swój prawdziwy cel w konflikcie Poznaj prawdziwy cel przeciwnika w konflikcie
	<ul style="list-style-type: none"> Poznaj Motywację jednego z celów w konflikcie Podnieś o 1 poziom trudności następnego testu wybranego celu Podnieś o 1 umiejętność swoją lub sojusznika do następnego rzutu Zrób coś istotnego dla konfliktu, na przykład przykuj uwagę słuchaczy

WYDAWANIE ORAZ W KONFLIKCIE SPOŁECZNYM

KOSZT	REZULTAT
 lub 	<ul style="list-style-type: none"> Aktywna postać otrzymuje 1 Zmęczenia Postać zostaje rozkojarzona lub zwiędzona. Nie może w następnej turze skorzystać ze zdolności wymagającej Manewru
 lub  lub 	<ul style="list-style-type: none"> Postać odkrywa swoją Zaletę lub Wadę Dodaj  do rzutu swojego (lub sojusznika) następnego rzutu Dodaj  do następnego rzutu celu
 lub  lub  lub 	<ul style="list-style-type: none"> Postać odkrywa swoje Pragnienie lub lęk Postać odkrywa swój prawdziwy cel w konflikcie
	<ul style="list-style-type: none"> Postać ujawnia Motywację swoją lub jednego ze swoich sojuszników Poznać poznaje fałszywą Motywację przeciwnika (postać uznaje ją za prawdziwą) Podnieś o 1 poziom trudności następnego testu swojego lub sojusznika (zależy co będzie pierwsze) Postać jest tak uwikłana w nieważne wydarzenia, że traci swoją następną rundę

@2023 RPGowa Alchemia, za zgodą wydawnictwa Rebel