

TEST PROSTY

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 DWÓCH WYBRANYCH ATRYBUTÓW** uzyskuje **JEDEN SUKCES**.

Jeżeli wynik na kości jest mniejszy lub równy **NIŻSZEMU Z ATRYBUTÓW** to uzyskujemy **DWA SUKCESY**.

Jeżeli na kości wypadnie 20 to uzyskujemy **KOMPLIKACJĘ**.

Nadmiarowe sukcesy stają się **MOMENTUM** - punktami które możemy wydać natychmiast lub oddać do **PULI MOMENTUM**.

ZASTOSOWANIA MOMENTUM

ZASTOSOWANIE	OPIS OGÓLNY
STWÓRZ PRZEWAGĘ	Dodaj 1 kość za każdy wydany punkt Momentum (max 3k20)
STWÓRZ PRZESZKODĘ	Wydadź Momentum aby utrudnić test przeciwnika 1 Momentum - +1PT 2 Momentum - +2PT 3 Momentum - +3PT
POPRAW JAKOŚĆ SUKCESU	Test wychodzi lepiej (szczegóły - Momentum w walce)
UZYKAJ DOATKOWE INFORMACJE	Wydadź 1 Momentum by zadać proste pytanie dotyczące miejsca, osoby lub wydarzenia
ZWIĘKSZ OBSZAR DZIAŁANIA	Zwiększasz obszar na jaki działa test
ZREDUKUJ KONIECZNY CZAS	Skracasz czas potrzebny na skuteczne wykonanie akcji

PODSTAWOWE WYDATKI MOMENTUM W WALCE

ZASTOSOWANIE	KOSZT	OPIS OGÓLNY
OBRAŻENIA	1	Dodaj 1K Obrażeń
ZABIJ POMAGIERA	1	Wyłącz z gry dodatkowego Pomagiera (Miniona)
DRUGI ODDECH	1	Usuń 1 Obrażenie z dowolnego toru
ZDUSZENIE ZAWADY	3	Zawada nie działa do końca sceny
SZYBKĄ AKCJĄ	2	Postać uzyskuje możliwość wykonania drugiej akcji. Nowa akcja ma PT testu podniesione o 1
ROZBROJENIE	3	Rozbrój przeciwnika i odrzuć jego broń z dala od niego. Za 2 Momentum - broń ładuje tuż pod jego nogami
RUCH	1	Porusz się o 1 Zasięg do postaci jeżeli ta nie jest w żaden sposób zastonięta
DOSKOK	3	Porusz się o 1 Zasięg do postaci niezależnie od tego czy jest w jakiś sposób ostonięta
KONTRATAK	3	Jeżeli wygrałeś test obronny wykonaj kontratak w przeciwnika

UŻYCIE SZCZĘŚCIA

DODATKOWA KOSTKA	Postać dokłada do testu dodatkową kostkę ustawioną od razu 1 do góry
DODATKOWA AKCJA	Wykonaj dodatkową akcję w turze
PANOWANIE NAD BÓLEM	Zignoruj efekty Urazów jednego typu do końca sceny
WYKORZYSTANIE STATUSU	Uzyskaj pomoc od Sojusznika lub ze względu na posiadany tytuł
SZYBKI OCZYSZCZENIE	Pozbywasz się jakiegogo stanu
DRUGI ODDECH	Leczysz wszystkie obrażenia danego typu
DEKLARACJA FABULARNA	Możesz dodać jakiś element do sceny, wprowadzić jakiś wątek fabularny

CECHYBRONI

NIEHONOROWA (DISHONORABLE)	Użycie takiej broni wiąże się z utratą Statusu, ostracyzmem ze strony sojuszników, czasem uwięzieniem lub śmiercią
WYBUCHOWA (EXPLOSIVE)	Każdy Efekt powoduje zadanie dodatkowego obrażenia na paskach Krzywd i Strachu . Dodatkowo Narrator może wydać 1 punkt Zagrożenia (lub gracz 1 Momentum) by zmusić wszystkie cele w zasięgu Bliskim do wykonania testu o PT2 lub przyjęcia 1K obrażeń
PRZERAŻAJĄCA (FEARSOME)	Każdy Efekt powoduje zadanie dodatkowego obrażenia na pasku Strachu
PSIONICZNA (PSYCHIC)	Każdy Efekt powoduje zadanie dodatkowego obrażenia na pasku Dezorientacji
CICHA (QUIET)	Gdy broń ma taką cechę otrzymujesz dodatkowe 1 Momentum by pozostać niewykrytym
OSTRA (SHARP)	Każdy Efekt powoduje zadanie dodatkowego obrażenia na pasku Krzywd
POISON (ZATRUTA)	Jeżeli broń jest zatruta zyskuje cechy Niehonorowa i Przerażająca . Jeżeli dodamy truciznę do posiłku to zadajemy nią 2K obrażeń z cechą Przerażający . Jeżeli zostaniemy odkryci robiąc cierpimy wszystkie konsekwencje wykorzystania broni z cechą Niehonorowa

OBRAŻENIA I URAZY

TOR	URAZ	DOTKNIĘTE CECHY
KRZYWDA	Rana	Krzepa i Spryt
STRACH	Trauma	Brawura i Pasja
DEZORIENTACJA	Obłąd	Empatia i Rozum

WYDAWANIE DOŚWIADCZENIA

DODAJ TALENT	5PD za poziom
ZMIEN ZAWADĘ	10PD za zmianę
PODNIĘŚ ATRYBUT 1 RAZ	10PD
PODNIĘŚ ATRYBUT 2 RAZ	20PD
PODNIĘŚ ATRYBUT 3 RAZ	40PD
DODAJ PRZEDMIOT DO BAZOWEGO EKWIPUNKU	5PD

ODZYSKANIE BAZOWEGO EKWIPUNKU

Wydadź 3 Momentum by odzyskać 1 element utraconego Bazowego Ekwipunku prawie natychmiast. W następnej scenie (lub w przerwie między scenami) wydadź 1 Momentum by odzyskać 1 element Bazowego Ekwipunku

LECZENIE

NATURALNE	Test Dotkniętych Cech na PT 3 by usunąć pojedynczy Uraz +2 Momentum za każdy dodatkowy (lub +4 Momentum za uraz innego typu). Trudności związane z Urazami są dodawane do PT testu
WSPOMAGANE	Test Dotkniętych Cech na PT 2 by usunąć pojedynczy Uraz +2 Momentum za każdy dodatkowy (lub +4 Momentum za uraz innego typu).
ELIKSIRY I MAŚCI	Maści natychmiastowo leczą 1 Ranę za każdą zaaplikowaną dawkę.

SUKCES Z KOSZTEM

Po niezdanym teście obie strony mają prawo zastosować zasadę Sukcesu z kosztem. Test zostaje uznany za zdany, ale:

- Nie generuje **ŻADNYCH** punktów Momentum
- Generuje od **1 do 3 Komplikacji** - 1 przy testach na PT 1-2, 2 przy testach na PT 3+, 3 przy wyjątkowych sytuacjach fabularnych



@2019 WERSJA POLSKA ZAPROJEKTOWANA PRZEZ RPGOWA ALCHEMIA

