

EKRAN MISTRZA GRY

Poziom Aspektu a przeprowadzanie Testu

Niski poziom Aspektu: rzuca się trzema kostkami, eliminuje kostkę, na której wypadł najwyższy rezultat, a resztę sumuje się.

Średni poziom Aspektu: rzuca się dwiema kostkami i dodaje obie wartości. Nie eliminuje się żadnej kości.

Wysoki poziom Aspektu: rzuca się trzema kostkami, eliminuje najniższy rezultat, natomiast resztę sumuje się.

Poziom Trudności Testu

Łatwy (ST=9)

Przeciętny (ST=12)

Trudny (ST=15)

Bardzo trudny (ST=18)

Niebywale trudny (ST=21)

Efekty Testu

Wynik równy Stopniowi Trudności – *udaje się, ale...*

Wynik lepszy od Stopnia Trudności o 1, 2, 3 lub 4 – *po prostu udaje się.*

Wynik lepszy o 5 lub więcej od Stopnia Trudności – *udaje się i dodatkowo...*

Wynik niższy od Stopnia Trudności o 1, 2, 3 lub 4 – *po prostu nie udaje się.*

Wynik niższy o 5 lub więcej od Stopnia Trudności – *nie udaje się i na domiar złego...*

Testy społeczne

Ten, kto ma potencjalne lepsze argumenty, dostaje w Teście przeciwnym +3.

Jeśli obie strony używają tego samego rodzaju argumentów, żadna z nich nie otrzymuje premii do Testu.

Logiczne > Emocjonalne

Retoryczne > Logicznych

Emocjonalne > Retorycznych

Logika = wskazywanie dowodów = 1, 2

Emocje = granie na emocjach = 3, 4

Retoryka = wciskanie kitu = 5, 6

Modyfikacje Testów

Ulepsza się jedną kostkę, gdy używa się szczególnie użytecznego sprzętu.

Ulepsza się jedną kostkę, gdy korzysta się z Daru (patrz też Doładowanie - str. 50).

Podczas hakowania systemu nanorobotów używa się Zdolności tej postaci danego gracza, która ma ją na wyższym poziomie. Hakowanie powoduje 2 punkty Szaleństwa, jeśli Zdolność nie jest oznaczona, a 1 punkt Szaleństwa, jeżeli jest, bo koresponduje z Archetypem.

Obrażenia szacowane

Niskie (raczej niegroźne zdarzenia): 2 + k6 obrażeń;

Przeciętnie (sytuacje grożące urazem): 4 + k6 obrażeń;

Poważne (okoliczności groźne dla życia): 6 + k6 obrażeń;

Krytyczne (potencjalnie tragiczne wydarzenia): 10 + k6 obrażeń.

Obliczając obrażenia szacowane nie powtarza się rzutu, gdy na kostce wypadnie wynik 6.

Cena uzbrojenia

Cenę broni oblicza się według wzoru: (Siła + Premia + liczba cech) x 50.

Przelicznik

Jeden kredyt wart jest tyle, co dziesięć monet.

Cena wyposażenia

Sprzęt pospolity (do 50).

Sprzęt niepowszedni (do 150).

Sprzęt deficytowy (300+).

Cena pancerza

Cenę odzieży ochronnej oblicza się według wzoru: bonus do Defensywy x 50.