

# Alternatywny System Testów

Ustalenie ilości kostek utrudnienia czasami spowalnia grę. Alternatywny System Testów to inne podejście do określania Poziomu Trudności wyzwań. Dzięki jego zastosowaniu Narrator może się bardziej skoncentrować na tworzeniu ciekawej fikcji i zwrotów akcji.

Do gry potrzebne są kostki sześciścienne w dwóch kolorach (w przykładach będzie to jedna czarna i pula białych kostek).

- Kostki ułatwienia mają kolor biały.
- Kostka testu ma kolor czarny.

W grze wprowadzone są również **Punkty Wyzwań**, którymi zarządza Narrator. W każdej scenie otrzymuje on tyle Punktów Wyzwań, ilu jest pozostałych graczy (nawet jeśli w danej scenie bierze udział postać tylko jednego z nich).

*Poza Narratorką Ewą, w grze bierze udział 5 grających. W każdej scenie Ewa będzie miała do dyspozycji 5 Punktów Wyzwań, które może, ale nie musi, wykorzystać do podniesienia Poziomu Trudności testów wykonywanych przez grających.*

## Tworzenie puli kości do testu:

- Za każdy atrybut, element wyposażenia postaci, jej stany pozytywne i tymczasowe ułatwienia dodaj do puli jedną kostkę ułatwienia. Za każdy taki element, trafia do puli jedna biała kostka. Możesz również dodać jedną białą kostkę, za każdy FUNT, który zdecydujesz się wydać. **Jeśli nie masz żadnej kostki ułatwienia – weź dwie. Twój rzut w takim wypadku będzie utrudniony, bez względu na wynik na kostce testowej.**
- Poziom Testu określa się, dodając do puli białych kostek, jedną (czarną) kostkę testową oraz ustalając (**przed rzutem!!!**) jej modyfikator. Jest to suma wszystkich stanów negatywnych, tymczasowych utrudnień i Punktów Wyzwań dorzuconych przez Narratora.
- Wykonuje się rzut zebranych kostkami ułatwienia i kostką testową.
- Jeśli gracz decyduje się wydać FUNTY na przerzut — może to zrobić jeden raz. Przerzuca tylko kostki ułatwienia. Może przerzucić tyle kostek, ile wyda FUNTów.

## Interpretacja testu:

- Jeśli ilość białych kostek jest większa od Poziomu Testu — rzut jest ułatwiony. Interpretowana jest kostka z najlepszym dla postaci gracza wynikiem. Wybiera grający.
- Jeśli ilość białych kostek jest mniejsza od Poziomu Testu — rzut jest trudniony. Interpretowana jest kostka z najgorszym dla postaci gracza wynikiem. Wybiera Narrator.
- Jeśli ilość białych kostek jest równa Poziomowi Testu — interpretowany jest wynik na (czarnej) kostce testowej.

### **Przykład 1:**

*Młody wiking Olaf:*

- *Ciało: Silny,*
- *Umysł: Sprytny,*
- *Atuty: Walka toporem, Orientacja w terenie*
- *Wyposażenie: Ostry topór, Bogato zdobiona skórznia.*

*Olaf walczy z niedźwiedziem. Będzie rzucał 5 białymi kostkami (silny, sprytny, walka toporem, ostry topór i skórznia) oraz czarną kostką.*

- *Czarna kostka: 4*
- *Białe kostki: 3, 3, 6, 4, 1*

*Rzut jest interpretowany jako ułatwiony (4 na czarnej kostce to niższy wynik niż 5 białych kostek), więc brana jest pod uwagę biała kostka z najlepszym wynikiem - 6 („Tak i...”). Olaf zranił toporem niedźwiedzia i uzyskał nad nim przewagę. Zwierzę jest oszołomione silnym ciosem.*

### **Przykład 1 a:**

*Gdyby Olaf był zmęczony, do wyniku na czarnej kostce dodana by była 1. Uzyskana suma ( $4 + 1 = 5$ ) jest równa ilości białych kostek, więc interpretowany jest wynik na czarnej kostce - 4 ("Tak"). Olaf zranił toporem niedźwiedzia.*

### **Przykład 1 b:**

*Gdyby Olaf, na skutek wcześniejszych przygód był zmęczony i ranny, do wyniku na czarnej kostce dodana by była 2. Uzyskana suma ( $4 + 2 = 6$ ) jest wyższa od ilości białych kostek, więc Narrator interpretuje najgorszy dla Olafa wynik na białej kostce - 1 („Nie i...”). Niedźwiedź uderzył silnie łapą Olafa, rozrywając jego skórznię i obalając go na ziemię.*

## **Stosowanie specjalnych punktów (punkty FU, Funtury, Punkty Sławy):**

- Za każdy specjalny punkt, gracz może dodać jedną białą kostkę do puli, przed rzutem.
- Za każdy specjalny punkt, gracz może przerzucić jedną białą kostkę po wykonaniu rzutu. Taki przerzut można wykonać tylko raz na test. Jeśli gracz chce przerzucić więcej kostek, musi na raz wydać więcej punktów specjalnych.
- Jeśli gracz posiada odpowiednią ilość punktów specjalnych, może użyć w jednym teście obu powyższych możliwości.

### **Przykład 2:**

*Olaf na skutek wcześniejszych przygód jest zmęczony i ranny. Gracz wie, że do wyniku na czarnej kostce będą dodane dwa punkty. Decyduje się wydać jeden ze swoich Funtów, by zwiększyć szanse powodzenia i dokłada jedną kostkę do swojej puli. Rzuca sześcioma kostkami.*

- *Czarna kostka: 4*
- *Białe kostki: 2, 2, 6, 4, 1, 5*

*Suma wyniku na czarnej kostce i stanów negatywnych to sześć. Jest ona równa ilości kostek, którymi rzucał gracz, więc interpretowany jest wynik na czarnej kostce - 4 („Tak”). Olaf zranił toporem niedźwiedzia.*

### **Przykład 2 a:**

*Olaf na skutek wcześniejszych przygód jest zmęczony i ranny. Gracz wie, że do wyniku na czarnej kości będą dodane dwa punkty, jednak postanawia zaryzykować.*

- Czarna kostka: 4
- Białe kostki: 2, 2, 6, 4, 1

*Uzyskana suma wyniku na czarnej kostce i stanów negatywnych ( $4 + 2 = 6$ ) jest wyższa od ilości białych kostek, więc Narrator będzie interpretował najgorszy dla Olafa wynik. Gracz prowadzący tego bohatera wydaje Funta, by przerzucić białą kostkę z 1. Po przerzucie:*

- Białe kostki: 2, 2, 6, 4, 5

*Najgorszym wynikiem na białych kostkach jest 5 („Nie, ale...”). Niedźwiedź uderzeniem łapy rozszarpał skórnię Olafa, ale stracił równowagę. W kolejnej rundzie walki Olafowi będzie łatwiej go trafić.*

### **Wielokrotności wyników:**

- Jeśli interpretowany wynik jest na więcej niż jednej białej kostce, gracz otrzymuje dodatkowy specjalny punkt — zgodnie z zasadami stosowanymi w systemie (w FUNT i Cent — za każdy używany dublet lub większą wielokrotność).
- Każda biała, dodatkowa kostka, z takim samym wynikiem jak interpretowana jest podstawą do dołożenia dodatkowego efektu „i...” do wyniku. Efekt ten rozszerza główną odpowiedź na pytanie (Tak / Nie).

### **Przykład 3:**

*Olaf na skutek wcześniejszych przygód jest zmęczony i ranny. Gracz wie, że do wyniku na czarnej kości będą dodane dwa punkty, jednak postanawia zaryzykować.*

- Czarna kostka: 4
- Białe kostki: 2, 2, 6, 4, 6

*Uzyskana suma wyniku na czarnej kostce i stanów negatywnych ( $4 + 2 = 6$ ) jest wyższa od ilości białych kostek, więc Narrator będzie interpretował najgorszy dla Olafa wynik. Jest to wynik 2 („Tak, ale...”), który występuje na dwóch kostkach (dublet).*

- Gracz prowadzący postać Olafa otrzymuje jednego Funta, za wyrzucenie z ręki dubletu, który jest używany do interpretacji wyniku testu.
- Narrator interpretuje dublet dwójek („Tak, ale... i...”). Olafowi udało się zranić niedźwiedzia i go oszołomić, ale topór utkwiał w ciele zwierzęcia.

### **Przykład 4**

*Gracz wyrzucił w teście utrudnionym 3k6 [5,5,4]. Wybiera Narrator, interpretując dublet 5. Efekt to „Nie, ale... i...”. Oznacza to, że akcja postaci gracza nie powiodła się i stało się dodatkowo coś złego, ale udało się też postaci gracza osiągnąć coś pozytywnego, lub pojawiła się okazja anulująca dodatkową konsekwencję. Tymczasowe utrudnienie i ułatwienie znosi się mechanicznie (może jednak wystąpić fabularnie). Efektem może być negatywny stan lub inne konsekwencje. Mimo niepowodzenia gracz otrzymuje 1 FUNT za wykorzystanie dubletu.*

### **Przykład 5**

*Gracz wyrzucił w teście ułatwionym 3k6 [2,2,4]. Gracz wybiera interpretowany efekt jako „Tak, ale... i...” (dublet dwójek). Oznacza to, że Akcja powiodła się i stało się dodatkowo coś dobrego, ale nie wszystko poszło po myśli bohatera, lub pojawiła się okoliczność anulująca dodatkową przewagę. Tymczasowe utrudnienie i ułatwienie znosi się mechanicznie (może jednak wystąpić fabularnie). Efektem jest osiągnięcie zamierzonego celu i 1 Funt. Gdyby gracz wybrał do interpretacji 4 (ma do tego prawo), również akcja jego postaci zakończyłaby się sukcesem, ale nie zdobyłby 1 Funta.*