

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności są testowane zawsze wraz z wybranym współczynnikiem. Wartość umiejętności dodawana jest do danego atrybutu. Następnie gracz rzuca K100. Wynik równy lub niższy uważany jest za sukces. Wynik wyższy niż wartość cechy, stanowi porażkę.

Testując umiejętności należy pamiętać o następujących zasadach:

- Jeśli bohater nie posiada jakiegokolwiek umiejętności zwykłej otrzymuje -10 do testu atrybutu.
- Jeśli bohater nie posiada umiejętności specjalnej (np.: Akrobatyki, Manipulacji, Medycyny Ezoterycznej, Artyzmu) otrzymuje -20 do testu atrybutu.
- Jeśli bohater nie posiada danej umiejętności zawodowej otrzymuje -30 do testu atrybutu.
- Jeśli atrybut bohatera wynosi mniej niż 20 nie może w ogóle testować opartych o niego umiejętności, których nie posiada. Test taki kończy się zawsze porażką.

Przykład: Gnomi mag Salvador o sile 13 nie może testować umiejętności Siłacz (St. 0), próbować się wspinać z obciążeniem ani pływać z obciążeniem. Skończy się to dla niego zawsze porażką.

Stopień umiejętności jest wskazówką co do tego, jak dobrze postać opanowała daną wiedzę. W przypadkach gdy dane zadanie znacznie przekracza możliwości postaci, MG może albo ustalić wysoki modyfikator karny, albo w ogóle nie pozwolić na testowanie danej umiejętności.

Przykład: Wojownik z ludu Strażników, Agaron, posiada wiedzę o Technologii na st. 1. Pragnie zbadać, jak działa pistolet plazmowy, znaleziony w jukach zabitego przez potwora profesora inżynierii. MG może w tej sytuacji zezwolić na rzut na Int. + Technologia z karą -30, lub w ogóle nie pozwolić na wykonanie testu, informując jedynie gracza, iż jego postać znalazła „jakiś zaawansowany artefakt technologiczny, którego działania nie pojmuję.”