

TESTY SPORNE

Niektóre umiejętności działają na siebie niczym tarcza i miecz. Co wymaga zastosowania specjalnego rodzaju testów, zwanych testami spornymi. Umiejętnościami tego typu, są przede wszystkim sprawności społeczne. Poniżej podano najczęstsze przykłady takich sytuacji.

- Test Empatii przeciwko Aktorstwu (przy próbie oszustwa)
- Test Obserwacji przeciwko Kryciu się (przy próbie ukrywania się)
- Test Obserwacji przeciwko Manipulacji (przy próbie kradzieży kieszonkowej)
- Test Torturowania przeciwko Sile Woli (przy próbie wymuszenia informacji)
- Test Tropienia przeciwko testowi Tropienia (przy zacieraniu śladów)

Sytuację taką rozwiązuje się w następujący sposób:

1. Bohater, który korzysta z umiejętności, mającej wpłynąć na kogoś (np. oszukać, ukryć coś, wymusić informacje) testuje swoją cechę (Aktorstwo, Krycie się, Manipulację, Tropienie lub Torturowanie);

Przykład: *Krasnolud Ojog próbuje zatrzeć za sobą ślady, aby nie odkryły ich gobliny. Posiada Zw. wysokości 23 i Tropienie wysokości 12%, co daje w sumie 35%. Wyrzut 17 oznacza, że działanie się powiodło.*

2. Jeśli jego wynik okazał się sukcesem, liczba uzyskanego przerwania staje się modyfikatorem karnym dla przeciwnika, który próbuje w jakiś sposób zanegować działanie postaci (np. oprzeć się torturom, przejrzeć emocje postaci, czy zauważyć ukryte elementy).

Przykład: *Ojog przerzucił test o 13%. Gobliny, próbujące odkryć jego ślady otrzymają ujemny modyfikator -13 do Tropienia.*

3. Przeciwnik, która próbuje przejrzeć zachowania danej postaci testuje teraz swoją cechę, z karnym modyfikatorem. Powodzenie działania zależne jest od tego testu.

Przykład: *Gobliny szukają Ojoga. Testują swoje Tropienie (35 Per. +10) 45 z karnym -13. Niestety na kości MG pojawiło się 40, co oznacza, iż nie odnalazły śladów krasnoluda! Choć należy zauważyć, że gdyby nie zatarał ich on za sobą, na pewno zostałyby odkryte.*

Należy jednak zaznaczyć, iż powyższych zasad używa się jedynie wtedy, gdy przeciwko sobie testowane są różne Atrybuty (np. Zw. i Per. w podanym przykładzie). W przypadku, w którym bohaterowie testują ten sam współczynnik i umiejętność (np. S.F. przy przeciąganiu liny, czy Zw. + Artyzm W konkursie tańca), wygrywa po prostu ten, który uzyskał więcej przebić.