

Księga Potworów

- Używamy tych samych pojęć co w podstawowych zasadach i księdze MG.
- **Tylko gracze rzucają.** Przeciwnicy wywierają presję poprzez TN i ruchy; obrażenia zwykle wynikają z „odwetu” lub testów wymuszonych na graczech.

Nazwa — Klasa, TN, Rany, Rola, Ruch, Specjal

- **Klasa:** Pachołek | Elita | Boss
- **TN:** liczba 4/6/8/12 określająca trudność trafienia/obejścia przeciwnika.
- **Rany:** tylko dla Elity i Bossa (Elita: 2, Boss: 3 domyślnie). Pachołek nie ma Ran (schodzi po trafieniu).
- **Rola:** Brute (bijatyka), Skirmisher (mobilny), Artillery (dystans), Controller (kontrola pola), Support (wsparcie).
- **Ruch:** domyślnie 5 kratek. Zmień, jeśli mobilność jest unikalna (np. 6 Szybki, Latanie, Skok 3).
- **Specjal:** 1–2 krótkie zdolności opisowe (patrz sekcje „Cechy” i „Ruchy”).

Przykład zapisu: „Strażnik Elitarny — Elita, TN 8, Rany 2, Brute, Ruch 5, Specjal: Osłona Ciężka; Napór”.

Pacholek (minion):

- **Pacholek (minion):** TN 6, schodzi po 1 trafieniu. W ilości tworzą presję. Odwet przy pudle: -1 Serce.
- **Elita:** TN 8, 2 Rany. Zwykle ma 1 cechę defensywną lub mobilność. Odwet przy pudle: -1 Serce; czasem dodatkowy skutek sytuacyjny.
- **Boss:** TN 12, 3 Rany. Ma 2–3 ruchy specjalne i wpływa na teren/tempo. Może wywoływać testy na graczach (np. unik, stabilizacja).

Brute (walka wręcz):

- **Brute (walka wręcz):** naciska w zwarciu, wypycha z osłon.
- **Skirmisher (mobilny):** wchodzi/wychodzi z kontaktu, karze za samotność.
- **Artillery (dystans):** strzela zza osłon, zmusza do ruchu.
- **Controller (kontrola):** tworzy strefy zagrożeń, dymy, pola wypychające.
- **Support (wsparcie):** wzmacnia sojuszników, obniża TN sojuszników lub podnosi TN bohaterów o 1 stopień sytuacyjnie.

Dodaj 1–2 do statblocka. Zawsze działają opisowo; zmieniają TN o 1 stopień tylko gdy ma to sens.

- **Osłona Naturalna:** w zasięgu dystansowym przeciwnik zwykle ma częściową osłonę (atak na niego → TN +1 stopień).
- **Pancerz Lekki:** pierwsza utrata 1 Serca z odwetu na tej jednostce w scenie jest ignorowana.
- **Twardy:** pierwszy sukces przeciw tej jednostce nie zadaje Rany (tylko odrzuca/pozycja) — dobre dla bossów.
- **Szybki (Ruch 6):** ignoruje 1 kratkę terenu utrudnionego na turę.
- **Wspinacz/Skoczek:** porusza się pionowo/po przeszkodach jak po płaskim, skok 3 kratka.
- **Latanie:** ignoruje przeszkody terenowe (MG dba o sensowne osłony).
- **Zwiadowca:** trudniej go zaskoczyć; pierwsza próba skradania przeciw niemu ma TN +1.
- **Odporność [typ]:** pierwszy efekt danego typu w scenie jest zredukowany (MG wyjaśnia: słabszy zasięg, krótszy czas).
- **Wrażliwość [typ]:** przeciw temu typowi ataków TN o 1 stopień niższe.
- **Roje:** gdy stoi obok celu, odwet na pudle może dotknąć dwóch bohaterów w zasięgu 1.

Wybierz 1–2 charakterystyczne. Ruchy opisują efekt; jeśli grożą bohaterom, MG może kazać im wykonać odpowiedni test (Z lub M) przeciw TN przeciwnika.

- **Napór (Brute):** po trafieniu bohatera, dodatkowo przesuń go o 1–2 kratki.
- **Zerwanie Osłony:** gdy ta jednostka trafi, osłona celu przestaje działać do końca następnej tury.
- **Szarpnięcie (Skirmisher):** wejście/wyjście ze zwarcia nie prowokuje odwetu.
- **Salwa (Artillery):** obszar 3×3; wszyscy w obszarze test Z przeciw TN; porażka: –1 Serce i wypchnięcie o 1 kratkę.
- **Kotwica (Controller):** pole 3×3 staje się „lepki teren” (wejście kosztuje całą Akcję) do końca następnej tury.
- **Wzmocnienie (Support):** jeden sojusznik do końca rundy ma łatwiej o 1 stopień (atakujący w niego mają TN +1).
- **Przyzwanie (Boss):** raz na starcie przywołuje 2 pachołków w wolnych kratkach.
- **Bariera (Boss):** do końca kolejki boskiej strony bohaterowie wykonują ataki dystansowe na TN +1.
- **Wstrząs (Boss):** wszyscy w zasięgu 2 kratek test S vs TN; porażka: –1 Serce lub powalenie (tracisz Ruch w tej turze).

1. **Wybierz klasę:** Pachołek / Elita (2 Rany) / Boss (3 Rany).
2. **Ustaw TN:** 6 / 8 / 12 (wyjątkowo 4 dla bardzo słabych lub 10 dla twardych elit).
3. **Nadaj rolę:** Brute, Skirmisher, Artillery, Controller, Support.
4. **Dodaj 1–2 cechy i 1 ruch specjalny** (Boss: 2–3 ruchy).
5. **Ruch:** zwykle 5; zmień tylko, jeśli to kluczowe.

Gotowe. Ten szkielet działa we wszystkich realiach.

Poniższe wpisy podmieniaj nazwami/kolorami świata.

7.1 Pachołki

- Strażnik Pachołek — Pachołek, TN 6, —, Brute, Ruch 5, Specjal: Osłona Naturalna.
- Zwiadowca Pachołek — Pachołek, TN 6, —, Skirmisher, Ruch 6, Specjal: Zwiadowca.
- Strzelec Pachołek — Pachołek, TN 6, —, Artillery, Ruch 5, Specjal: Salwa (mały obszar 2×2, tylko ostrzega: na porażce -1 Serce).
- Kontroler Pachołek — Pachołek, TN 6, —, Controller, Ruch 5, Specjal: Kotwica (na 1 turę, jednorazowo).
- Wsparcie Pachołek — Pachołek, TN 6, —, Support, Ruch 5, Specjal: Wzmocnienie (raz na scenę).

7.2 Elity

- Strażnik Elitarny — Elita, TN 8, Rany 2, Brute, Ruch 5, Specjal: Pancerz Lekki; Napór.
- Skrytobójca Elitarny — Elita, TN 8, Rany 2, Skirmisher, Ruch 6, Specjal: Szarpnięcie; Wrażliwość [obserwacja] (łatwiej go wykryć).
- Strzelec Elitarny — Elita, TN 8, Rany 2, Artillery, Ruch 5, Specjal: Osłona Naturalna; Salwa (3×3 po przygotowaniu).
- Kontroler Elitarny — Elita, TN 8, Rany 2, Controller, Ruch 5, Specjal: Kotwica; Wypchnięcie o 1 kratkę przy sukcesie wyjątkowym.
- Medyk Elitarny — Elita, TN 8, Rany 2, Support, Ruch 5, Specjal: Wzmocnienie; przy trafieniu cofa 1 komplikację sojusznika (opisowo).

7.3 Bossowie

- Przywódca — Boss, TN 12, Rany 3, Support, Ruch 5, Specjal: Przyzwanie; Wzmocnienie; Bariera.
- Kolos — Boss, TN 12, Rany 3, Brute, Ruch 5, Specjal: Napór (do 2 kratek); Twardy; Wstrząs.
- Łowca — Boss, TN 12, Rany 3, Skirmisher, Ruch 6, Specjal: Szarpnięcie; Zwiadowca; Salwa (skokowa — po ruchu).
- Taktik — Boss, TN 12, Rany 3, Controller, Ruch 5, Specjal: Kotwica (utrzymanie za 1 Manę/zasób tury); Bariera; Przyzwanie (1 pachołek/ turę do maks 3).

Hazard to „bezmyślny przeciwnik” lub efekt środowiskowy. Działa turami albo na wyzwalacz. Format: **Nazwa — TN, Efekt, Jak wyłączyć**

- Wieżyczka — TN 8, Efekt: przy turze przeciwników każdy w linii strzału test Z vs TN, porażka: -1 Serce; Wyłączenie: test M lub Z TN 8 przy panelu.
- Zatrzask — TN 6, Efekt: wejście w pole wymusza test Z; porażka: unieruchomienie lub -1 Serce; Wyłączenie: Z TN 6 z narzędziami.
- Pole Repulsywne — TN 8, Efekt: na początku tury przesuwa o 2 kratki w kierunku krawędzi; Wyłączenie: M TN 8 (rozproszenie) lub odcięcie zasilania (S TN 6).
- Gaz/Dym — TN 6, Efekt: w obszarze 3×3 test M lub Z; porażka: ślepa plamka/-1 Serce; Wyłączenie: przewietrzenie (S) lub uszczelnienie (Z).

Wybierz 1 z każdego wiersza (lub rzuć d6):

1. Cel sceny: przejście / odzyskanie / wyłączenie / eskortowanie / kradzież / obrona
2. Teren wiodący: otwarty / wąskie korytarze / wielopoziom / osłony modułowe / niebezpieczne krawędzie / mgła-dym
3. Przeciwnicy: 6× pachołek / 4× pachołek + elita / 2× elita / boss / boss + 2× pachołek / elita + hazard
4. Przewaga przeciwnika: osłona / wysokość / mobilność / licznik czasu / wąskie gardła / wsparcie odległe
5. Przewaga graczy: zaskoczenie / wyższy poziom / narzędzia / krótka bariera / skrót / sojusznik neutralny

Zamiast TN liczbowych użyj stopni:

- **Pachołek:** „Normalne” (odpowiednik TN 6)
- **Elita:** „Trudne” (+1 stopień)
- **Boss:** „Bohaterskie” (+2 stopnie) i 3 Rany Cechy i ruchy działają tak samo; gdy „TN +1” w opisie, podnieś stopień.

Jeśli walka trwa za krótko

- Jeśli walka trwa za krótko: dodaj pacholków falami (2/ turę) lub podnieś TN o 1 stopień na rzecz przeciwników mających przewagę pozycji.
- Jeśli walka dłuży się: pozwól na sukces wyjątkowy częściej przez tworzenie okazji (lepsza pozycja), albo obniż TN osłabionym wrogom.
- Dwie elity ≈ mały boss; boss + 4 pachołki ≈ starcie finałowe na sesję 2-godzinną.

Straż Obronny — Pachołek, TN 6, —, Artillery, Ruch 5, Specjal: Osłona Naturalna.

- Straż Obronny — Pachołek, TN 6, —, Artillery, Ruch 5, Specjal: Osłona Naturalna.
- Patrol Mobilny — Pachołek, TN 6, —, Skirmisher, Ruch 6, Specjal: Zwiadowca.
- Ciężki Szturm — Elita, TN 8, Rany 2, Brute, Ruch 5, Specjal: Pancerz Lekki; Napór.
- Taktyk Pola — Elita, TN 8, Rany 2, Controller, Ruch 5, Specjal: Kotwica; Wzmocnienie.
- Przywódca Polowy — Boss, TN 12, Rany 3, Support, Ruch 5, Specjal: Przyzwanie; Bariera; Wzmocnienie.
- Kolos Terenowy — Boss, TN 12, Rany 3, Brute, Ruch 5, Specjal: Twardy; Wstrząs; Napór.

To zestaw narzędzi do szybkiego tworzenia przeciwników. Ustal TN, wybierz klasę i rolę, dodaj 1–2 cechy oraz ruch — i masz grywalnego wroga gotowego na planszę.