

# Księga Mistrza Gry

---

## 0) Zasady prowadzenia w 30 sekund

- **Zaczynaj od fikcji.** Najpierw opis sytuacji i działania graczy, dopiero potem test.
  - **Ustal stawkę przed rzutem.** Powiedz: *co jest na szali i co się stanie przy porażce*.
  - **Jedna decyzja → jeden rzut → sensowny efekt.** Nie rozbijaj jednej intencji na 3 testy.
  - **Porażka pcha grę do przodu.** Nie „resetuj” sceny – zmień ją komplikacją, kosztem lub presją.
  - **Trzymaj spójność.** Te same warunki → podobna Trudność, podobne konsekwencje.
  - **Siatka jest opcją.** Domyślnie gra działa bez mapy: „Blisko / Niedaleko / Daleko / Bardzo daleko”.
- 

## 1.1. Kiedy w ogóle rzucać?

Rzut ma sens tylko wtedy, gdy jednocześnie:

- wynik **nie jest oczywisty**,
- istnieje **realna stawka** (coś się zmieni),
- obie strony akceptują, że **mechanika ma prawo zdecydować**.

Nie rzucaj, gdy:

- działanie jest rutynowe i bez presji,
- porażka nie wniesie nic ciekawego,
- sukces jest pewny, a cena już zapłacona (np. gracze mają czas, narzędzia i bezpieczeństwo).

**Przykład (bez rzutu):** Specjalista ma dostęp administracyjny i spokojne warunki – otwarcie standardowych drzwi w bazie nie wymaga testu.

**Przykład (z rzutem):** Te same drzwi, ale alarm jest aktywny, a patrol zbliża się za 30 sekund – to jest test, bo stawką jest czas i ujawnienie.

---

## 1.2. Checklista rozstrzygnięcia (procedura stołowa)

1. Gracz mówi: **co robi i co chce osiągnąć**.
2. Ty odpowiadasz: **co stoi na przeszkodzie i jaka jest stawka**.
3. Wybieracie cechę: **Siła (S)** / **Zręczność (Z)** / **Moc (M)**.
4. Ustalasz **Trudność (T)** albo **Obronę** (w walce).
5. Określasz modyfikator sytuacji: **podbicie/obniżenie kości** oraz ewentualną **pomoc**.
6. Rzut → wynik → konsekwencja → aktualizacja sceny.

Skrót: **Opis** → **Stawka** → **Cecha** → **T/Obrona** → **Rzut** → **Konsekwencja**.

---

## 1.3. Trudność (T): skala i praktyczne reguły

**U**żyj jednej skali w całej grze. To buduje zaufanie graczy do decyzji MG.

- **T 3 – łatwe:** sprzyjające warunki, brak presji, minimalny opór.

- **T 4 – standard:** „normalna robota” w przygodzie.
- **T 5 – trudne:** presja czasu, ryzyko, przeciwnik, wąskie okno.
- **T 6 – bardzo trudne:** wyraźna przewaga wroga, wysokie ryzyko, złożone działanie w stresie.
- **T 8 – heroiczne:** ponadprzeciętny wyczyn; zwykle wymaga przewagi, planu lub zasobu.
- **T 12 – legendarne:** moment „wow”; rzadko bez przygotowania i często z dużą ceną.

**Zasada praktyczna:** jeśli nie wiesz, co ustawić – zacznij od **T 4** i dopiero potem uzasadnij „w górę” lub „w dół”.

#### 1.4. Modyfikatory bez liczenia: podbij/obniż kość

Zamiast dodawać bonusy i kary, w NDE zmieniasz **rozmiar kości** na jeden test.

- **Lepsza sytuacja:** podbij kość o 1 stopień

`<span class="rpg-token token-d4"> k4` → `<span class="rpg-token token-d6"> k6` → `<span class="rpg-token token-d8"> k8`  
 → `<span class="rpg-token token-d12"> k12` → `<span class="rpg-token token-d20"> k20`

- **Gorsza sytuacja:** obniż kość o 1 stopień (w drugą stronę).

**Pomoc sojusznika:** kosztuje jego akcję i daje **podbicie kości o 1 stopień** na dany test.

**Przykład:** Zamek w ciszy (T 4) vs zamek w deszczu i pod ostrzałem (T 5 + obniżenie kości, bo drżą ręce i brak widoczności).

To zwykle działa lepiej niż „T 6 i +2 i -1”.

#### 1.5. Wyniki testów: sukces, porażka i tempo gry

- **1 na kości:** porażka + komplikacja (komplikacja wchodzi na pewno).
- **Wynik < T:** porażka (ale sytuacja się zmienia).
- **Wynik ≥ T:** sukces.
- **Maksymalny wynik na kości:** sukces wyjątkowy (dodatkowa korzyść).

**Jak projektować porażkę, żeby nie blokowała gry?**

Zanim gracz rzuci, ustal 1–2 rodzaje kosztu:

- **czas** (ktoś zdąży, coś się zamknie),
- **pozycja** (gorzej ustawieni, odsłonięci),
- **zasób** (sprzęt, amunicja, energia, Punkt Mocy),
- **uwaga** (alarm, podejrzenia, trop).

**Przykład (fail-forward):**

Gracz chce sforsować drzwi. Porażka nie oznacza „nie otwierasz”.

Porażka oznacza: „otwierasz, ale robisz hałas – patrol ma teraz Blisko, a poziom alarmu rośnie”.

## 2) Łut Szczęścia (Ł S): jak wspierać dramaturgię bez psucia gry

Każdy bohater ma na start sesji 2 Ł S. To jest narzędzie graczy, ale MG odpowiada za jego „ekonomię” na stole.

### 2.1. Na co gracze wydają Ł S?

Wydać 1 Ł S, aby:

- wykonać **przerzut** (zostawiają lepszy),
- **podbić kość o 1 stopień** na jeden rzut,
- zamienić porażkę na **sukces z kosztem** (MG dokłada cenę).

## 2.2. Kiedy przyznać dodatkowy Ł S?

MG może przyznać +1 Ł S za:

- świadome podjęcie ryzyka, które napędza scenę,
- wejście w konsekwencje bez „targowania się”,
- kreatywne rozwiązanie zgodne z konwencją,
- bardzo dobre granie relacją, motywacją lub stawką.

**Zasada higieny:** przyznawaj oszczędnie (1–2 na sesję na osobę w skrajnie hojnej grze). Ł S ma być „iskrą”, nie stałym paliwem.

---

## 3) Konflikt i walka

NDE ma walczyć szybko. Jeżeli walka trwa 60 minut, to prawie zawsze oznacza: za dużo wrogów „na HP” albo za dużo drobnych rzutów.

### 3.1. Domyślnie bez mapy: dystanse sceniczne

Używaj czterech dystansów:

- **Blisko** – na wyciągnięcie ręki (zwarcie),
- **Niedaleko** – kilka kroków,
- **Daleko** – druga strona sceny,
- **Bardzo daleko** – snajpersko/pojazdowo.

W turze postać ma: **Przemieszczenie + 1 Akcję**.

Przemieszczenie zwykle zmienia dystans o **1 stopień** (Niedaleko → Blisko).

**Przykład:** Wojownik jest Niedaleko. W turze: podbiega (Blisko) i atakuje.

### 3.2. Opcja: siatka (grid) – gdy potrzebujesz precyzji

Jeżeli gracie na siatce:

- ruch w turze: **do 5 kratek**,
- skosy dozwolone,
- teren utrudniony może kosztować „2 kratki za 1 wejście” (opcjonalnie).

Wszystkie inne zasady pozostają identyczne.

---

### 3.3. Obrona przeciwników i obrażenia

W walce zamiast Trudności używasz **Obrony** (taki „T dla walki”).

**Obrona (orientacyjnie):**

- **S**łaby 4
- **Typowy** 5
- **Elita** 6
- **Boss** 8 (legendarny boss 12)

**Atak:** rzut **Sily** (wręcz) albo **Zręczności** (dystans) przeciw Obronie.

**Obrażenia (tempo):**

- trafienie zadaje **1 Serce**,
- sukces wyjątkowy zadaje **2 Serca** albo daje silny efekt (rozbrojenie, przewrócenie, wybicie z rytmu, rozproszenie).

**Pacholki i elity (polecany model):**

- **Pachołek:** 1 trafienie = znika z walki (pokonany, ucieka, obezwładniony).
- **Elita:** ma 2 **Serca** (albo „2 trafienia”), często ma jedną przewagę taktyczną.
- **Boss:** ma 3 **Serca** + 1–2 „ruchy bossa” (patrz 3.6).

To daje szybkie starcia bez liczenia punktów.

---

### 3.4. Osłona, przewaga i „czytelny teren”

Zamiast mnożyć reguły, używaj jednego języka: **kość w górę** / **kość w dół**.

- Lekka osłona, dym, kiepski kąt: **obniż kość atakującego** o 1 stopień.
- Dobra pozycja, zaskoczenie, przewaga wysokości: **podbij kość** o 1 stopień.
- Pełna osłona: atak jest niemożliwy, dopóki sytuacja się nie zmieni.

**Przykład:** Snajper w oknie jest „Daleko” i ma przewagę wysokości → atakujący dostaje obniżenie kości.

Drużyna zmienia scenę: granat dymny, flankowanie, obejście – i przewaga znika.

---

### 3.5. Kolejność w walce bez liczenia inicjatywy

Polecany, szybki schemat:

1. **Gracze działają** (w dowolnej kolejności przy stole).
2. **Przeciwnicy działają**.
3. Powtórz.

To pozwala graczom planować krótkie kombinacje bez obciążania stołu inicjatywą.

---

### 3.6. Jak prowadzić bossa, żeby był ciekawy (a nie „gąbką na obrażenia”)

Boss w NDE powinien mieć:

- **Obronę 8** (albo 12 w wersji „finał sezonu”),
- 3 **Serca**,
- 1–2 **unikalne ruchy**, które zmieniają scenę.

**Przykładowe ruchy bossa (uniwersalne):**

- **Odepchnięcie:** ktoś trafiony cofa się o 1 dystans (Blisko → Niedaleko) i traci pozycję.
- **Przełamanie osłony:** boss niszczy osłonę lub zmusza do wyjścia z ukrycia.
- **Wezwanie wsparcia:** dołączają 2 pachołki lub jedna elita (najlepiej raz na walkę).
- **Strefa zagrożenia:** obszar staje się niebezpieczny (ogień, prąd, runy) – kto w nim zostaje, ryzykuje test.

**Zasada:** ruch bossa ma zmieniać pole gry, a nie tylko „zadawać więcej”.

---

### 3.7. Morale i zachowanie wrogów (lekka procedura)

Gdy:

- padnie pierwszy pachołek, albo
- elita straci pierwsze Serce, albo
- boss straci drugie Serce,

rzucić d6 i k6 i zdecyduj:

- **1–2:** wycofują się / szukają osłony / negocjują,
- **3–4:** trzymają pozycję,

- **5–6:** nacierają agresywnie.

Modyfikuj o +1 jeśli mają przewagę, -1 jeśli są przerażeni lub odcięci.

#### 4) Moce (M) po stronie MG: jak je wyceniać i jak nie psuć tempa

W NDE „Moc” obejmuje magię, psionikę, cybernetykę, hackowanie, charyzmę „na poziomie filmu” – zależnie od świata.

##### 4.1. Skala mocy: Trudność i koszt Punktów Mocy

- **Sztuczka:** T 4, koszt 0–1 **PM** (mały, krótki efekt).
- **Standard:** T 5, koszt 1 **PM** (pojedynczy cel, krótki skok, tarcza).
- **Silna:** T 6, koszt 2 **PM** (obszar, kontrola, leczenie).
- **Wielka:** T 8–12, koszt 3 **PM** (efekt zmieniający scenę).

**Wskazówka:** jeżeli efekt ma „zmienić zasady sceny” (most z lodu, blackout w dzielnicy) – to jest Wielka moc.

##### 4.2. Konsekwencje porażki mocy

Porażka powinna być konkretna i natychmiastowa:

- utrata **PM** (zawsze),
- przeciążenie (spadek pozycji, odsłonięcie),
- ślad (cyfrowy/astralny),
- efekt uboczny w środowisku (hałas, błysk, zapach, echo).

**Przykład:** Hack „na żywo” w walce. Porażka: **PM** przepada, a system loguje intruza – wchodzi licznik „kontr-ICE”.

##### 4.3. Obrona przed mocą

Jeśli fikcja to uzasadnia, pozwól na „kontr-test”:

- **Zręczność** (unik, refleks) albo
- **Moc** (odporność, kontr-rytuał, zaporą).

Kontr-test nie powinien mnożyć rzutów. Stosuj go tam, gdzie to robi scenę ciekawszą (np. paraliż, kontrola umysłu).

##### 5.1. Buduj sceny w 5 krokach

1. **Cel sceny:** co drużyna ma osiągnąć (konkret).
2. **Przeszkody:** 2–3 różne typy (ludzie, urządzenia, środowisko).
3. **Zagrożenie:** przeciwnicy, hazardy, pułapki, presja czasu.
4. **Licznik (opcjonalnie):** 3–5 pól; porażki przesuwają licznik; na końcu wchodzi duży skutek.
5. **Nagroda i konsekwencje:** co zmienia sukces, co zmienia porażka.

To jest minimalny „silnik sceny” – działa w fantasy, sci-fi i kryminale.

##### 5.2. Liczniki (clocks) – prosta wersja

Licznik ma 3–5 pól. Zapełnia się, gdy:

- test kończy się porażką,
- ktoś robi hałas,

- wrogowie mają czas na reakcję.

Gdy licznik się zapełni, wchodzi skutek:

- alarm,
- posiłki,
- zamknięcie drogi,
- utrata zasobu,
- eskalacja konfliktu.

**Przykład:** „Alarm 0/4”. Porażka w skradaniu = +1. Sukces wyjątkowy = -1 (opcjonalnie).

Gdy dojdzie do 4/4 – pojawia się patrol i drzwi się ryglują.

### 5.3. Jak dobrać „trudność sceny”, nie licząc wszystkiego


Dla drużyny 3–5 bohaterów:

- **Łatwo:** 3–5 pachołków lub jedna elita bez przewag terenu.
- **Standard:** 6–8 pachołków albo elita + 2–4 pachołki, albo hazard środowiskowy.
- **Trudno:** boss + 2–4 pachołki, albo 2 elity + 3–5 pachołków, albo licznik 3.
- **Heroicznie:** boss + wsparcie + presja terenu + licznik 3–5.

**Najważniejsze:** teren i osłony często znaczą więcej niż liczba wrogów.

### 6.1. Skradanie i infiltracja: „Alarm”

1. Ustal licznik **Alarm 0/3 do 0/5**.
2. Każda porażka = +1 alarm.
3. Gracze mogą zmniejszać alarm działaniami (np. fałszywy sygnał, sabotaż) – to są normalne testy.
4. Na maksimum wchodzi skutek: patrol, ryglowanie, lockdown.



**Przykład:** Drużyna idzie korytarzem. Specjalista chce obejść kamery (  T 5). Porażka = +1 alarm.

Zanim rzuci, wie, co ryzykuje – i to jest klucz.

### 6.2. Pościg: „Dystans pościgu”

Ustal **Dystans** w krokach, np. 3 (średnio).

Każda „tura pościgu”:

- uciekający robi test (  lub  zależnie od sposobu),
- ścigający robi test,
- sukces uciekającego zwiększa dystans, sukces ścigającego zmniejsza,
- gdy dystans spadnie do 0 – dogonienie,
- gdy wzrośnie do 5 – ucieczka.

Dodawaj przeszkody (skręt, tłum, barykada) jako opis + modyfikator kości.

### 6.3. Śledztwo: „Wskazówki zamiast ściany testów”

Zasada: **wskazówka kluczowa nie może utknąć na jednym teście**.

Jeżeli scena śledcza ma iść dalej, wskazówka kluczowa jest dostępna:

- automatycznie (jeśli gracze zrobili sensowną rzecz),

- albo po teście, ale porażka daje ją „z kosztem” (czas, fałszywy trop, alarm).

**Przykład:** Badanie ciała. Sukces: dostają prawdę. Porażka: dostają prawdę, ale przyjeżdża straż lub ktoś ich zauważa.

#### 6.4. Konflikt społeczny: stawka, presja, konsekwencja

Nie rób z rozmowy „walki na rzutach”. Ustal:

- czego chce NPC,
- czego chcą gracze,
- co jest stawką,
- ile jest „ruchów” do przesilenia (licznik 3–5).

Testy **M** (wpływ, blef, autorytet) lub **Z** (czytanie intencji) zmieniają pozycję rozmowy.

Porażka daje koszt (złe wrażenie, utrata zasobu, czas, wrogość).

#### 7.1. Komplikacje przy porażce (rzuć <span class="rpg-token token-d6"> d6 </span> <span class="rpg-token token-k6"> k6 </span>)

1. Strata czasu / ktoś zdążył zareagować.
2. Ujawnienie pozycji / wzrost alarmu.
3. Drobną szkodą: -1 Serce lub utrata zasobu.
4. **Z**ła pozycja: wypchnięcie, upadek, odsłonięcie.
5. Utrata lub uszkodzenie sprzętu.
6. Pojawia się nowe zagrożenie w scenie.

#### 7.2. Korzyści przy sukcesie wyjątkowym (rzuć <span class="rpg-token token-d6"> d6 </span> <span class="rpg-token token-k6"> k6 </span>)

1. Szybciej (oszczędzasz czas lub ruch).
2. Ciszej (brak wzrostu alarmu).
3. Bez kosztu (np. bez wydania **PM** / bez konsekwencji terenu).
4. Większy efekt (większy zasięg, dodatkowy cel).
5. Lepsza pozycja sojusznika (ktoś dostaje podbicie kości w następnej akcji).
6. Dodatkowa wskazówka lub przewaga fabularna.

#### 7.3. Szybki wpis przeciwnika (format do notatek)

**Nazwa** — **Obrona**, **Serca**, **Taktyka**, **Sztuczka/Przewaga**

- **Pacholek:** Obrona 4–5, 1 trafienie = znika.
- **Elita:** Obrona 6, 2 **Serca**, jedna przewaga (mobilność/kontra/osłona).
- **Boss:** Obrona 8 (lub 12), 3 **Serca**, 1–2 ruchy bossa.

**Przykład (uniwersalny):**

**Ochroniarz** — **Obrona 5, 1 trafienie, trzyma korytarz, granat dymny (raz)**

#### 8) Bezpieczeństwo i umowa stołu (minimum)

- Ustalcie, czego nie gracie (tematy tabu) i co „przewijacie”.

- Uzgodnijcie prosty sygnał przerwania sceny (np. „stop” lub „pauza”).
- Konflikty przy stole rozwiązuj rozmową poza fikcją, nie „rulings w złości”.

To poprawia jakość gry bardziej niż jakakolwiek mechanika.

---

## 9) Modułowość i rozwój przez społeczność: jak to utrzymać w ryzach

Jeśli budujesz NDE jako „engine”, to społeczność najłatwiej będzie rozwijać przez paczki:

- **Pakiet gatunkowy** (fantasy/cyberpunk/horror): mapowanie Mocy, lista atutów, sprzęt, przeciwnicy, 1–2 procedury (np. strach, pościg).
- **Pakiet przeciwników**: 10–20 wpisów pachołek/elita/boss + taktyki.
- **Pakiet przygód**: 1-stronicowe sceny z licznikami i stawkami.

**Wymóg jakości wkładu:** każda nowa reguła powinna mieć:

- zdanie „po co to jest” (jaki problem rozwiązuje),
- krótki zapis reguły,
- przykład 3–5 linijek.

Dzięki temu dodatki nie rozsadzają rdzenia i będą czytelne dla nowych.

---