

Księga Gracza

1) Jak wygląda gra przy stole

- **Prowadzący (MG)** opisuje sytuację i mówi, co jest w tej scenie możliwe.
- Ty mówisz: **co robisz** oraz **jaki chcesz efekt**.
- Jeśli wynik jest niepewny albo ryzykowny, MG mówi:
 1. **jakiej cechy** używasz (**S**/**Z**/**M**),
 2. **jaka jest Trudność** **T** (albo **Obrona** celu),
 3. **co grozi przy porażce** (konsekwencja).

Potem rzucasz kością cechy i od razu wiecie, co się dzieje dalej.

Najkrótsza zasada

Rzuć kością cechy. Wynik $\geq T$ = sukces.

2) Co ma Twoja postać

Twoja postać ma:

- **Koncept** (1 zdanie: kim jesteś, w jakim świecie działasz),
- **Rolę** (Szturm / Specjalista / Adept),
- 3 **cechy**: Siła (**S**), Zręczność (**Z**), Moc (**M**),
- **Serca** (wytrzymałość) i **Punkty Mocy** (**PM**),
- **Łut Szczęścia** (**ŁS**),
- (opcjonalnie) **Talenty**,
- **ekwipunek**.

2.1 Cechy (**S**/**Z**/**M**) — do czego są

- **Siła** (**S**): walka wręcz, forsowanie, dźwiganie, wytrzymałość.
- **Zręczność** (**Z**): strzelanie, precyzja, skradanie, uniki, akrobatyka, prowadzenie pojazdów.
- **Moc** (**M**): „efekty specjalne” świata gry: magia, psionika, wiara, supertechnologia, hacking, wpływ, intuicja — zależnie od konwencji.

2.2 Kości cech — jak działają

Każda cecha ma kość: k4, k6, k8, k12 lub k20.

Gdy używasz cechy, rzucasz **jedną kością** tej cechy.

- Większa kość = większa szansa na sukces i na sukces wyjątkowy (maks na kości).

Przykład: Masz Zręczność k8. Gdy strzelasz, wspinasz się albo skradasz, zwykle rzucasz k8.

2.3 Zasoby: Serca, Punkty Mocy i Łut Szczęścia

- Serca: 5 na start. Trafienia i presja odbierają Serca.
- **Punkty Mocy** (PM): 3 na start. Wydajesz je na moce i zagrania ponad standard.
- **Łut Szczęścia** (ŁS): 2 na start każdej sesji. To Twoje „ratowanie scen” i podkręcanie dramaturgii.

Krok 1: Koncept i rola

Wybierz rolę – to jest ogólny styl działania (pasuje do każdego uniwersum).

- **Szturm**: wchodzisz w ryzyko i wypychasz sceny do przodu.
(np. wojownik, marines, ochroniarz, łowca, barbarzyńca)
- **Specjalista**: działasz precyzyjnie, z planem i narzędziami.
(np. łotr, snajper, zwiadowca, haker, pilot, tropiciel)
- **Adept**: robisz rzeczy „ponad standard” – mocą, wiedzą, wpływem.
(np. mag, psionik, kapłan, alchemik, technomanta, dyplomata)

Krok 2: Rozdaj kości cech

Rozdaj kości: jedna cecha k12, jedna k8, jedna k6.

Szybkie odpowiedzi:

- **Szturm** zwykle ma S najwyżżej.
- **Specjalista** zwykle ma Z najwyżżej.
- **Adept** zwykle ma M najwyżżej.

Krok 3: Zapisz zasoby

- Serca: 5
- **Punkty Mocy**: 3
- **Łut Szczęścia**: 2 (odświeżany na początku sesji)

Krok 4 (opcjonalnie): Wybierz 2 Talenty

Talenty to krótkie hasła opisujące, w czym jesteś dobry (kompetencje, które często wracają w grze).

- Przykłady: „Zwiadowca”, „Mechanik”, „Medyk”, „Negocjator”, „Atleta”, „Analityk”, „Haker”, „Rytualista”.

Jak działają Talenty: jeśli Talent realnie pomaga w teście, MG traktuje to jako lepszą sytuację i możesz **podbić kość o 1 stopień** na ten rzut.

- Zwykle 1 Talent na 1 test.
- Talent nie zastępuje opisu działania – ma wzmacniać sensowny plan.

Przykład: Masz Talent „Mechanik” i próbujesz awaryjnie uruchomić generator. MG uznaje, że to pomaga: podbijasz k8 na k12 na ten test.

Krok 5: Sprzęt

Wypisz:

- 1 narzędzie „kluczowe” (broń lub sprzęt zawodowy),

- 1 ochronę (pancerz, tarcza, kamuflaż – zależnie od świata),
- 3 rzeczy użytkowe.

Sprzęt najczęściej działa jako **pozwolenie**: jeśli coś masz, możesz próbować odpowiednich działań. Dobre narzędzie może też tworzyć lepszą sytuację (podbicie kości), jeśli ma to sens.

Przykład postaci (uniwersalny)

- Rola: Specjalista
- **S** k6, **Z** k12, **M** k8
- **Serca** 5, **PM** 3, **Ł** **S** 2
- Talenty: „Zwiadowca”, „Negocjator”
- Sprzęt: broń dystansowa, wytrychy / zestaw narzędzi, lina, latarka

4.1 Kiedy rzucasz

Rzucasz, gdy:

- coś jest **ryzykowne** lub niepewne,
- porażka ma **znaczącą konsekwencję**.

Jeśli coś jest oczywiste i bez presji, MG może powiedzieć „udaje się” bez rzutu.

4.2 Trudność T

MG wybiera Trudność:

- **T 3** łatwe
- **T 4** standard
- **T 5** trudne
- **T 6** bardzo trudne
- **T 8** heroiczne
- **T 12** legendarne

Ty nie musisz „zgadywać” Trudności — MG mówi ją wprost.

4.3 Wyniki rzutu

- **1**: porażka z konsekwencją (komplikacja wchodzi na pewno).
- **Wynik < T**: porażka (ale scena idzie dalej).
- **Wynik ≥ T**: sukces.
- **Maks na kości** (np. 12 na k12, 20 na k20): sukces wyjątkowy + dodatkowa korzyść.

Dodatkowa korzyść (przykłady): szybciej, ciszej, bezpieczniej, większy efekt, lepsza pozycja, dodatkowy detal w Twoją stronę.

4.4 Lepsza/gorsza sytuacja (bez bonusów)

Zamiast liczyć modyfikatory, gracie sytuację:

- **Lepsza sytuacja** → podbij kość o 1 stopień
(k6 → k8 → k12
→ k20)
- **Gorsza sytuacja** → obniż kość o 1 stopień
(k20 → k12 → k8)

k8 → k6 → k4

Twoja rola jako gracza: **twórz lepsze warunki** przez opis i decyzje (osłona, przygotowanie, narzędzia, plan, rozpoznanie).

4.5 Pomoc sojusznika

Sojusznik może zużyć swoją Akcję, by Ci pomóc. Wtedy na ten jeden rzut:

- podbijasz kość o 1 stopień.

Pomoc musi mieć sens w opisie (odwrócenie uwagi, osłona, podanie narzędzi, wsparcie ogniowe, druga para rąk).

Przykład testu (jasny i kompletny)

Chcesz otworzyć zablokowane drzwi, zanim przybiegną strażnicy.

- MG: „To Zręczność. **T 5**. Porażka: robisz hałas i tracisz czas.”
- Masz **Z** k8, ale używasz wytrychów i masz Talent „Specjalista od zamków” → lepsza sytuacja, podbijasz na k12.
- Rzut k12 = 6 → sukces: drzwi puszczają bez alarmu.

5) Łut Szczęcia (Ł **S**) — kiedy warto go użyć

Na początku każdej sesji masz 2 Ł **S**. Ł **S** jest po to, by:

- ratować ważne sceny,
- dodawać dramaturgii,
- nagradzać odważne decyzje.

Wydaj 1 Ł **S**, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (zostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbicie kości o 1 stopień** na ten jeden rzut, albo
- **Zamiana porażki na „sukces z kosztem”** — akcja się udaje, ale MG natychmiast dokłada cenę.

Odzysk Ł **S**: na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać +1 Ł **S** za odważne ryzyko, świetną decyzję fabularną lub granie konsekwencjami.

Przykład: Porażka przy skoku między dachami oznaczałaby upadek na ulicę. Wydajesz 1 Ł **S** i zamieniasz porażkę na sukces z kosztem: doskakujesz, ale gubisz sprzęt albo skręcasz kostkę (gorsza sytuacja w kolejnej scenie).

6.1 Odległości (domyślnie, bez mapy)

Opisujcie odległość czterema słowami:

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

W turze masz: **Przemieszczenie + 1 Akcję**.

Przemieszczenie zwykle zmienia odległość o 1 stopień (Niedaleko → Blisko itp.).

6.2 Opcja: gra na siatce

Jeśli gracie na mapie:

- 1 kratka = 1–2 m,
- ruch w turze: **do 5 kratek**,
- diagonale liczą się jak 1 kratka,
- reszta zasad działa identycznie.

6.3 Atak

- **Wręcz:** rzut **S** przeciw **Obronie** celu.
- **Dystans:** rzut **Zręczności (Z)** przeciw **Obronie** celu.

Obrona przeciwników (orientacyjnie):

- **4 S** słaby
- **5** Typowy
- **6** Elita
- **8** Boss
- **12** Legendarny boss

6.4 Osłona i pozycja

- Cel w osłonie / zły kąt / presja → gorsza sytuacja (obniż kość).
- Dobra pozycja / zaskoczenie / przewaga liczebna → lepsza sytuacja (podbij kość).

6.5 Trafienie i obrażenia

- Trafienie zadaje **1 Serce**.
- Sukces wyjątkowy zadaje **2 Serca** albo daje mocny efekt (rozbicie, przewrócenie, odepchnięcie, wybiecie z osłony).

6.6 0 Serc

Gdy spadasz do **0 Serc**, jesteś wyłączony z akcji (raniony, ogłuszony, w szoku – według konwencji).

- Sojusznik może zużyć Akcję, by postawić Cię na **1 Serce**.
- Jeśli presja trwa, Twoim priorytetem jest osłona i ewakuacja, nie „tanking”.

Przykład krótkiej tury (bez siatki)

- Jesteś **Niedaleko** elity.
 - Przemieszczenie: wchodzisz **Blisko** za filar (osłona).
 - Akcja: atak wręcz (**S**). Obrona elity to **6**. Masz **S** k12.
- Rzut 9: sukces, elita traci 1 Serce.

7) Moce i zagrania ponad standard (Punkty Mocy)

To, co nazywamy „mocą”, zależy od świata: czary, psionika, wiara, gadżety, hacking, supersztuczki.

7.1 Jak używasz mocy

1. Opisz efekt.
2. MG mówi Trudność i koszt w **PM**.
3. Wydaj **PM** i rzuć **Mocą (M)**.

7.2 Poziomy efektu (T / koszt)

- **Sztuczka:** krótki efekt, trik → **T 4**, koszt 0–1 PM
- **Standard:** atak, tarcza, impuls → **T 5**, koszt 1 PM
- **Silna:** obszar, leczenie, paraliż, hack „na żywo” → **T 6**, koszt 2 PM
- **Wielka:** zmiana sceny, potężna ingerencja → **T 8–12**, koszt 3 PM

7.3 Porażka i sukces wyjątkowy

- Porażka: wydane PM przepadają, a konsekwencja wchodzi (przeciążenie, ślad, utrata pozycji, efekt uboczny).
- Maks na kości: sukces wyjątkowy + dodatkowa korzyść (większy zasięg, dłuższy czas, silniejszy efekt, albo mniej „skutków ubocznych”).

7.4 Odzysk PM

- Po scenie konfliktu odzyskujesz **1** PM.
- Po bezpiecznym odpoczynku – do pełna (o ile świat gry na to pozwala).

Przykład (fantasy): „Krótki skok” – Standard, **T 5**, koszt 1 PM.

Przykład (sci-fi): „Przeciążam zamek elektroniczny” – Standard, **T 5**, koszt 1 PM.

8) Odpoczynek i regeneracja

Jeśli macie bezpieczną chwilę (schronienie, opatrunek, serwis, posiłek):

- wracacie do pełnych **Serc**,
- i uzupełniacie PM zgodnie z zasadą odpoczynku w waszej konwencji.

W bardziej surowych kampaniach MG może wymagać pełnego postoju, by odzyskać wszystko.

9) Rozwój postaci (kiedy „levelujesz”)

Rozwój następuje **po przygodzie** (zwykle po 1–3 sesjach, zależnie od tempa kampanii).

Wybierasz **jedno**:

- podbij jedną cechę o 1 stopień kości (maks. do k20), albo
- +1 Serce (maks. 7), albo
- +1 PM (maks. 5), albo
- nowy Atut (krótka, jednozdaniowa zasada uzgodniona z MG).

Przykład: Zręczność rośnie z k8 do k12. Od teraz wszystkie testy k12 robisz na k12.

10) Wariant „tylko k6”: 2k6

Jeśli chcecie grać tylko na k6:

- Każdy test to **2k6 + modyfikator cechy**.
- Modyfikatory cech na start: jedna cecha +2, jedna +1, jedna +0.

Wynik:

- **6 lub mniej** – porażka z konsekwencją
- **7–9** – sukces z kosztem
- **10+** – pełny sukces
- **12** – sukces wyjątkowy

Sytuacja: dawaj **+1** / **-1** do rzutu (sprzyja / przeszkadza), zamiast zmieniać progi.

Łut Szczęścia w 2k6: działa identycznie, tylko „podbicie kości” zamieniasz na **+1 do rzutu**.

11) Dobre nawyki gracza

- **M**ów: **co robisz + po co**. Cel działań ułatwia MG ustawienie stawki.
- Jeśli Trudność jest wysoka: nie „męcz rzutu” — **zmień sytuację** (przygotowanie, narzędzie, osłona, pomoc, inna droga).
- Współpracuj: pomoc sojusznika to jedna z najsilniejszych, najprostszych dźwigni w systemie.
- W walce wygrywa pozycja: osłona, dystans i przewaga sytuacyjna są często ważniejsze niż statystyka.