

スタート (要約)

[ERROR] 1) Bohater w 1 minutę

[Translation Failed] * **Koncept:** kim jesteś i w jakim gatunku grasz (1 zdanie).

- **Rola (wybierz jedną):**

- **Szturm** – presja, walka, przełamywanie przeszkód
- **Specjalista** – skradanie, precyza, technika, obserwacja
- **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja

- **Cechy (3):**

- **Siła (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
- **Zręczność (Z)** – refeks, skradanie, strzelanie, pilotowanie
- **Moc (M)** – magia/psionika/technologia/blef/intuicja (zależnie od świata)

- **Kości cech:** jedna cecha **k12**, jedna **k8**, jedna **k6** (wybierz zgodnie z rolą).

- **Serca: 5. Punkty Mocy:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistyce krótkich zasad „1-page”.

Łut Szczęścia (jak działa): wydaj 1 ŁS, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (ostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbicie kości o 1 stopień** na ten jeden rzut (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), albo
- **Zamiana porażki na „sukces z kosztem”** — akcja się udaje, ale MG natychmiast dokłada cenę (np. tracisz czas, robisz hałas, zużywasz zasób, kończysz w gorszej pozycji, przyciągasz uwagę, psujesz sprzęt).

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

- **Ekwipunek:** 1 narzędzie „kluczowe” (np. miecz, karabin, zestaw hakerski), 1 ochrona (pancerz, tarcza energetyczna, kamuflaż), 3 drobiazgi pasujące do konceptu.

Przykład: Specjalista: Z **k12**, M **k8**, S **k6**. W cyberpunku M to „Hacking/Influence”; w fantasy M to „Magia/Wola”.

[ERROR] 2) Jak rozstrzygać akcje

[Translation Failed] 1. Gracz mówi **co robi i jak** (opis w świecie gry). 2. Prowadzący ustala **Trudność** i stawkę („co się stanie przy porażce”). 3. Rzuć kością cechy (S/Z/M) i porównaj z Trudnością.

Trudność (T):

- 3 łatwe, 4 standard, 5 trudne, 6 bardzo trudne, 8 heroiczne, 12 legendarne.

Wynik rzutu:

- 1 – porażka z konsekwencją (komplikacja wchodzi na pewno).
- < T – porażka (ale scena idzie dalej: strata czasu, hałas, gorsza pozycja, utrata zasobu).
- ≥ T – sukces.

- **Maks na kości** (np. 12 na **k12**, 20 na **k20**) – sukces wyjątkowy: dostajesz dodatkową korzyść.

Modyfikatory bez liczenia:

- **Lepsza sytuacja**: podbij kość o 1 stopień (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**).
- **Gorsza sytuacja**: obniż kość o 1 stopień (**k20** → **k12** → **k8** → **k6** → **k4**).
- **Pomoc sojusznika** (kosztuje jego akcje): podbij kość o 1 stopień.

Przykład: Adept próbuje zamknąć portal (M **k8**) przy alarmie i stresie → gorsza sytuacja, spada na **k6**. T = 5. Rzut 6: sukces, ale „alarm” zostaje w tle jako presja fabularna.

[ERROR] 3) Ruch i walka – domyślnie bez siatki, siatka jako opcja

[Translation Failed] **Domyślnie: theatre of mind (zalecane)**

- Odległości opisuj jako: **Blisko** (na wyciągnięcie), **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.).
- **Atak**: rzut **S** (wręcz) albo **Z** (dystans) przeciw **Obronie** celu.

Obrona przeciwników (orientacyjnie):

- **Slaby** 4, **Typowy** 5, **Elita** 6, **Boss** 8 (legendarny boss 12).

Skutki trafienia (szybka walka):

- Trafienie zadaje **1 Serce**.
- Sukces wyjątkowy zadaje **2 Serca** albo daje silny efekt (rozbrojenie, przewrócenie, rozproszenie).

Osłona i przewaga pozycyjna:

- Lekka osłona / gorszy kąt: obniż kość atakującego o 1 stopień.
- Dobra pozycja / zaskoczenie: podbij kość o 1 stopień.

Opcja: gra na siatce

- 1 kratka = 1–2 m. Ruch w turze: **do 5 kratek**. Reszta zasad bez zmian.

Przykład: Specjalista strzela z osłony (Z **k12**) do elity (Obrona 6). Cel jest w lekkiej osłonie → Z spada na **k8**. Rzut 7: sukces, 1 Serce obrażeń.

[ERROR] 4) Moce, „czary” i zagrania specjalne (uniwersalne)

[Translation Failed] To obejmuje magię, psionikę, cybernetykę, gadżety, sztuczki filmowe – zależnie od świata.

- Gdy robisz coś **ponad standard**: wydaj **Punkt Mocy** i rzuć **M**.
- Ustal poziom efektu:

Poziomy mocy (T / koszt):

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

Porażka: PM przepada, a konsekwencja jest natychmiastowa (przeciążenie, ślad cyfrowy, rysa w rytuale, niechciana uwaga).

Odzysk: po scenie konfliktu odzyskujesz **1 PM**, po bezpiecznym odpoczynku – do pełna.

Przykład: W space-operze Adept próbuje „zagiąć sensor” drona: Standard, T 5, koszt 1 PM. Rzut M **k8** = 8: sukces wyjątkowy – dron traci sygnał i myli trop.

[ERROR] 5) Upadek, ryzyko i leczenie

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

- Sojusznik może zwiększyć akcję, by postawić cię na **1 Serce** (pierwsza pomoc, adrenalina, restart systemu).
- Po scenie, jeśli macie chwilę oddechu: wracacie do **pełnych Serc**, o ile macie warunki (schronienie, opatrunki, serwis, posiłek).
- Jeżeli scena była wyjątkowo brutalna albo wrogowie mają przewagę, prowadzący może wymagać, by „pełny reset” wymagał bezpiecznego postoju.

Przykład: Szturm spada do 0. Specjalista wciąga go za osłonę i zużywa akcję: Szturm wraca na 1 Serce i może działać w następnej turze.

6) キャラクターの成長

冒険の後に、次のいずれかを選択してください：

- 1つの属性をサイコロのサイズで上げる：**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**、
 - または +1 ハート（最大7）、
 - または +1 マナ（最大5）。例：戦士が力を **d10** から **d12** に上げる — **TN** 12に当てやすくなる。
-

7) ダブル・**d6** バリアント

ダイス **d6** が1つだけの場合：

- 各特性には成功の閾値があり、ダイスのサイズの代わりになります：
 - マスター 3+, 熟練者 4+, 初心者 5+, スキルなし 6。
- 難易度 (**TN**) は状況を1段階変化させます（簡単/難しい）。
- 助け：閾値を1下げる（例：このロールで4+から3+に）。
- 成長：1つの特性のレベルを上げる（例：熟練者4+ → マスター3+）または+1 ハート/マナ。例：軽い防御を持つターゲットに対する盗賊の射撃（熟練者4+）は、難易度が1段階上がるため5+が必要です。**d6** のロール=5 — ヒット。