

Księga Zasad

Wstęp

- Plansza w kratę (papier w kratkę, mata, VTT) i znaczniki postaci.
- Ołówek i karta postaci.
- Kości: **d6, d8, d10, d12, d20**.
 - W praktyce wystarczy **po jednej** z każdej (na stół / na drużynę), bo rzuca się jedną kością naraz.
 - Jeśli macie tylko d6, użyj wariantu „tylko-d6” (na końcu).

Wstęp

Te słowa pojawiają się w zasadach — tutaj są wyjaśnione „po ludzku”:

- **MG (Mistrz Gry):** osoba prowadząca — opisuje sytuacje, steruje światem i przeciwnikami, ustala trudności (TN) i konsekwencje.
- **Gracz:** opisuje działania swojej postaci i wykonuje rzuty.
- **Kratka:** jedno pole na planszy. Używamy kratek do odległości i ruchu.
- **Ruch:** przemieszczenie postaci o określoną liczbę kratek.
- **Akcja:** „jedna ważna rzecz” w turze (atak, rzut zdolności, uruchomienie mechanizmu, czar itd.).
- **Tura:** kolej na wykonanie ruchu i akcji.
- **Test:** rzut kością, który rozstrzyga niepewny wynik.
- **TN (Trudność):** liczba, którą trzeba osiągnąć lub przebić, żeby się udało.
- **Cechy:** Siła (S), Zręczność (Z), Magia (M). Określają jaką kością rzucasz.
- **Kość cechy:** rozmiar kości przypisany do cechy (np. Z d10).
- **Sukces:** wynik \geq TN.
- **Sukces wyjątkowy:** maksymalny wynik na kości (np. 12 na d12). Oprócz sukcesu daje dodatkową korzyść.
- **Komplikacja:** dodatkowy problem po porażce — np. hałas, utrata czasu, zgubienie rzeczy, gorsza pozycja, utrata zasobu.
- **Osłona:** przeszkoda między tobą a celem. Zwykle podnosi TN ataku dystansowego.
- **Odwet:** konsekwencja pudła w walce — tracisz 1 Serce, jeśli przeciwnik mógł cię realnie dosięgnąć.
- **Serce:** punkt życia (HP w najprostszym sensie).
- **Mana:** zasób do zdolności „Magia” (może oznaczać też technologię/psionikę — zależnie od świata).
- **Rana (Boss):** „trafienia” Bossa. Boss pada po kilku Ranach.

Wstęp

Tworzenie postaci jest celowo krótkie. Postać to: rola + trzy cechy + zasoby.

2.1 Role (wybierz jedną)

2.1 Role (wybierz jedną)

- **Wojownik** — specjalizuje się w Siłę (walka wręcz, forsowanie przeszkód).
- **Łotr** — specjalizuje się w Zręczność (strzały, skradanie, precyza, uniki).
- **Mag** — specjalizuje się w Magię (efekty specjalne, kontrola, „moc”).

Role są nazwami technicznymi. W innym świecie mogą oznaczać np. żołnierza/agenta/specjalistę.

2.2 Cechy i kości

2.2 Cechy i kości

Masz trzy cechy:

- **Siła (S)** — wszystko, co opiera się na sile fizycznej i wytrzymałości.
- **Zręczność (Z)** — szybkość, refleks, precyza, skradanie.
- **Magia (M)** — efekty specjalne: czary, psionika, technologia, „umiejętności nadludzkie” (zależnie od świata).

Każda cecha ma rozmiar kości. Na start:

- **Wojownik:** S d10, Z d6, M d6
- **Łotr:** S d6, Z d10, M d6
- **Mag:** S d6, Z d6, M d10

2.3 Zasoby

2.3 Zasoby

- **Życie:** 5 Serc.
- **Mana:** 3.

2.4 Talenty (opcjonalne, ale polecane)

2.4 Talenty (opcjonalne, ale polecane)

Talenty to **2 krótkie hasła**, które opisują w czym twoja postać jest dobra (bez świata i bez listy):

- np. „Negocjator”, „Mechanik”, „Zwiadowca”, „Analityk”, „Atleta”, „Medyk”, „Haker”.

Jak działają Talenty (prosto): jeśli Talent realnie pomaga w teście, MG może **obniżyć TN o 1 stopień.**

- Talent nie daje automatycznych sukcesów.
- Zwykle **maksymalnie jeden Talent** może pomóc w jednym teście.

2.5 Ekwipunek

2.5 Ekwipunek

Wypisz:

- broń lub narzędzie do walki,
- ochronę (opcjonalnie),
- 3 rzeczy przydatne w przygodzie.

Sprzęt w rdzeniu zasad jest „pozwoleniem” (umożliwia akcje), a nie bonusem liczbowym.

2.6 Przykład kompletnej postaci

2.6 Przykład kompletnej postaci

- Rola: Łotr
- Cechy: S d6, Z d10, M d6
- Życie: 5 Serc, Mana: 3
- Talenty: „Zwiadowca”, „Negocjator”
- Sprzęt: narzędzie do walki dystansowej, wytrychy, lina, latarka

Wstęp

Ta część jest najważniejsza — jeśli ją rozumiesz, rozumiesz system.

3.1 Kiedy robisz test

3.1 Kiedy robisz test

Test robisz wtedy, gdy spełnione są oba warunki:

1. wynik jest niepewny (może się udać albo nie), oraz
2. stawka jest realna (porażka coś zmieni / coś kosztuje).

Jeśli czynność jest banalna i bez presji — MG może powiedzieć „udało się” bez rzutu.

3.2 Jak wykonać test (krok po kroku)

3.2 Jak wykonać test (krok po kroku)

1. Gracz mówi **co robi** i **jaki chce efekt**.
2. MG wybiera cechę: S albo Z albo M.
3. MG ustala **TN** (Trudność) i ewentualne modyfikacje sytuacyjne.
4. Gracz rzuca **jedną kością cechy**.
5. Porównuj wynik do TN i rozstrzygnij skutki.

3.3 Skala trudności (TN)

3.3 Skala trudności (TN)

Używamy czterech poziomów:

- **TN 4 (Latwe)**: uda się często, jeśli postać jest choć trochę kompetentna.
- **TN 6 (Normalne)**: standardowa trudność w przygodzie.
- **TN 8 (Trudne)**: wymaga przewagi sytuacyjnej, przygotowania lub specjalizacji.
- **TN 12 (Bohaterskie)**: duże wyzwanie. Zwykle dla bardzo dobrych kości (d12/d20), świetnych warunków lub obu naraz.

Wyniki Testu

Poziom Trudności (TN): 4 (Latwy), 6 (Normalny), 8 (Trudny).

Wynik Rzutu:

- 1: Porażka + Komplikacja.
- < TN: Porażka.

- $\geq TN$: **Sukces**.
 - **Max (10/20)**: **Sukces + Korzyść**.
-

3.4 Wyniki testu

3.4 Wyniki testu

- **Wynik $\geq TN \rightarrow$ Sukces.** Postać osiąga zamierzony efekt.
- **Wynik $< TN \rightarrow$ Porażka.** Efekt nie wychodzi.
- **Wyrzucona 1 \rightarrow Porażka + komplikacja.** (Nawet gdy TN jest niskie.)
- **Maksymalny wynik na kości \rightarrow Sukces wyjątkowy.**
 - Oprócz sukcesu dostajesz **dodatkową korzyść**.
 - Dodatkowa korzyść powinna wynikać z sytuacji (więcej efektu, mniej ryzyka, szybciej, ciszej, itp.).

3.5 Modyfikowanie trudności „bez liczenia”

3.5 Modyfikowanie trudności „bez liczenia”

Zamiast dodawać $+1/-1$ do rzutów, zmieniamy TN o **jeden stopień**.

- **Gorsze warunki \rightarrow TN +1 stopień** (np. 6 \rightarrow 8):
 - osłona celu, ciemność, ślisko, presja czasu, hałas, rozproszenie.
- **Lepsze warunki \rightarrow TN -1 stopień** (np. 8 \rightarrow 6):
 - przygotowanie, dobre narzędzia, przewaga pozycji, zaskoczenie, pełna koncentracja.

Jeśli coś jest „skrajnie” trudne/łatwe, MG może przesunąć o **2 stopnie**.

Granice:

- Jeśli po obniżkach TN spada poniżej 4, uznaj to za „prawie pewne” (zwykle bez rzutu).
- Jeśli po podwyżkach TN wychodzi powyżej 12, uznaj to za „prawie niemożliwe” (zwykle wymaga planu lub innego podejścia).

3.6 Pomoc sojusznika

3.6 Pomoc sojusznika

Sojusznik może w swojej turze (albo w scenie poza walką) poświęcić Akcję, by pomóc.

Efekt pomocy (rdzeń): na ten jeden test podbij kości o 1 rozmiar:

- d6 → d8 → d10 → d12 → d20

Zasady porządku:

- Zwykle **jedna osoba** może dać pomoc do jednego testu (żeby nie robić „wieży pomocy”).
- Pomoc musi być opisana sensownie: osłanianie, podanie narzędzi, odwrócenie uwagi, stabilizacja, wskazówki.

3.7 Powtarzanie testów

3.7 Powtarzanie testów

Jeśli test się nie udał, nie powtarzaj go „w kółko” bez zmiany sytuacji.

- Albo robisz coś inaczej (inna cecha / inne narzędzia / inna droga),
- albo akceptujesz komplikację (np. zużycie czasu, alarm),
- albo wycofujesz się.

3.8 Przykłady testów (poza walką)

3.8 Przykłady testów (poza walką)

Przykład A — ciche przejście:

- Gracz: „Chcę przejść niezauważony przez otwartą przestrzeń”.
- MG: Zręczność (Z). Jest półmrok i są przeszkody → TN 6 (Normalne).
- Rzut d10=5 → porażka. MG: „Nie zostajeszauważony od razu, ale ktoś słyszy dźwięk i zaczyna sprawdzać teren (komplikacja: presja czasu)”.

Przykład B — praca z narzędziami:

- Gracz: „Chcę szybko uruchomić mechanizm”.
- MG: Siła, jeśli to czysto fizyczne, albo Magia, jeśli to efekt specjalny; tu: Siła (S). TN 6.
- Sojusznik pomaga (podbiija kość). Rzut d12=12 → sukces wyjątkowy: działa od razu i dodatkowo nie robi hałasu.

Wstęp

Ta sekcja mówi jak „mierzyć” na planszy.

4.1 Kratki

4.1 Kratki

- 1 kratka = podstawowa jednostka odległości.
- Możesz poruszać się także po skosie — liczy się jak zwykła kratka.

4.2 Ruch

4.2 Ruch

- Standardowy ruch: **do 5 kratek** w swojej turze.
- Ruch możesz wykonać przed lub po Akcji (albo rozdzielić: część przed, część po).

4.3 Linia działania i osłona (prosto)

4.3 Linia działania i osłona (prosto)

- **Pełna osłona:** cel jest całkowicie zasłonięty → nie da się go trafić dystansowo.
- **Częściowa osłona:** widać cel, ale jest zasłona → TN +1 stopień przy ataku dystansowym.

MG może używać osłony także w innych testach (np. trudniej zauważyc kogoś za przeszkodą).

Wstęp

Walka jest „zwykłą sceną z testami”, tylko uporządkowaną w tury.

5.1 Kiedy zaczyna się walka

5.1 Kiedy zaczyna się walka

Walka zaczyna się, gdy:

- co najmniej jedna strona chce skrzywdzić drugą, oraz
- ważne jest kto i kiedy działa.

Jeśli sytuacja jest krótka i oczywista, MG może rozstrzygnąć ją bez pełnej walki (np. jednym testem).

5.2 Kolejność tur (prosta wersja)

5.2 Kolejność tur (prosta wersja)

Najprościej:

- Najpierw działają wszyscy gracze (w dowolnej kolejności),
- potem działają przeciwnicy,
- i tak w pętli.

To jest celowo proste i szybkie. Jeśli kiedyś zechcesz bardziej taktycznie, można dodać inicjatywę (to materiał do księgi MG).

5.3 Co możesz zrobić w turze

5.3 Co możesz zrobić w turze

W swojej turze masz:

- **Ruch** (do 5 kratek),
- **1 Akcję.**

Akcja to np.:

- atak,
- rzut cechy (np. wyrwanie dźwigni, przebiegnięcie przez zagrożenie),
- użycie sprzętu,
- pomoc sojusznikowi,
- użycie Magii.

Atak

1. Wybierz cel (w zasięgu i w linii widzenia).
 2. Wybierz broń/czar.
 3. Sprawdź, jakie Cechy używa (np. Siła wręcz, Zręczność na dystans, Magia do czaru).
 4. **Rzuć.** Porównaj z TN przeciwnika.
-

5.4 Atak — jak to działa

5.4 Atak — jak to działa

1. Wybierz cel (w zasięgu i w linii działania).
2. Wybierz typ ataku:
 - wręcz → rzut Siły (S),
 - dystans → rzut Zręczności (Z).
3. Ustal TN celu.
4. Rzuć kością.

TN przeciwników (rdzeń):

- **Pachołek:** TN 6
- **Elita:** TN 8
- **Boss:** TN 12

Trafienie

- **Pachołek:** Ginię (lub odpada z walki).
 - **Elita/Boss:** Traci 1 Serce.
 - **Gracz:** Traci 1 Serce (chyba że ma Pancerz — wtedy Pancerz pochłania trafienie, ale się zużywa).
-

5.5 Co się dzieje po trafieniu

5.5 Co się dzieje po trafieniu

- **Pachołek:** po sukcesie „schodzi” (przystaje być zagrożeniem w walce).
- **Elita:** po sukcesie dostaje 1 Ranę; standardowo Elita ma **2 Rany**.
- **Boss:** po sukcesie dostaje 1 Ranę; Boss ma **3 Rany**.
- **Sukces wyjątkowy:**
 - na Elitę/Bossa: zadaj +1 Ranę (czyli łącznie 2 Rany),

- lub uzyskaj inny sensowny bonus (odepchnięcie, rozbrojenie, przejęcie pozycji)
— wybierz jeden.

Jeśli chcesz jeszcze prostszej księgi potworów, możesz zrezygnować z elit i używać tylko pachołków i bossów.

Pudło i Odwet

Walka ma ryzyko. Jeśli **nie trafisz** (wynik $< TN$) lub wyrzucisz **1**:

- Przeciwnik kontratakuje: tracisz **1 Serce**.
- Albo dzieje się inna logiczna komplikacja (np. tracisz broń, zostajesz przewrócony).

To nie jest tura przeciwnika — to efekt Twojego nieudanego ataku.

5.6 Pudło i „Odwet”

5.6 Pudło i „Odwet”

Walka ma ryzyko. Gdy atakujesz i nie trafiasz, przeciwnik często „odpowiada”.

Zasada odwetu (rdzeń): jeśli wynik ataku $< TN$ i przeciwnik mógł cię realnie dosiągnąć, tracisz **1 Serce**.

Jak rozumieć „mógł dosiągnąć” (bez zawiłości):

- jeśli atakujesz wręcz (stoisz obok) — prawie zawsze tak,
- jeśli atakujesz dystansowo, a jesteś na otwartej przestrzeni i przeciwnik ma możliwość oddania ataku — zwykle tak,
- jeśli masz pełną osłonę lub jesteś poza realnym zasięgiem zagrożenia — zwykle nie.

Wyrzucona 1 w walce: porażka + komplikacja. Najczęściej oznacza to: tracisz 1 Serce i dodatkowo coś się pogarsza (np. upadasz, gubisz broń, zostajesz wypchnięty z osłony).

5.7 Zasięg ataków (domyślny)

5.7 Zasięg ataków (domyślny)

Żeby nie mnożyć liczb, użyj prostych zasad:

- Wręcz: cel na sąsiedniej kratce.
- Dystans: cel w „zasięgu wzroku” na planszy.
 - Jeśli MG chce ograniczenia: przyjmij **do 10 kratek** bez kary; powyżej 10 kratek $TN +1$ stopień.

5.8 Kilku przeciwników naraz

5.8 Kilku przeciwników naraz

Jeśli kilku pachołków jest „w zwariu” z jedną postacią, MG może:

- podnieść TN o 1 stopień (presja), albo
- uznać, że porażka oznacza dodatkową komplikację (np. tracisz pozycję).

Zasada ma być szybka: **jedno rozstrzygnięcie → jeden efekt.**

5.9 Przykłady walki (krok po kroku)

5.9 Przykłady walki (krok po kroku)

Przykład A — prosta wymiana w zwariu:

- Wojownik (S d10) stoi obok pachołka (TN 6).
- Rzut d10=4 → pudło. Ponieważ to zwarcie, działa odwet → Wojownik traci 1 Serce.

Przykład B — boss i sukces wyjątkowy:

- Łotr (Z d10) strzela do Bossa (TN 12). MG mówi: „Bez przygotowania to trudne”.
- Sojusznik pomaga (kość d12) i Łotr ma dobrą pozycję (TN 12 → 8).
- Rzut d12=12 → sukces wyjątkowy: Boss dostaje 2 Rany.

Wstęp

W tej mechanice „Magia” to kategoria efektów specjalnych. W zależności od świata może oznaczać:

- czary, psionikę,
- sprzęt/technologię,
- zdolności nadludzkie,
- dowolny inny „specjalny zasób” postaci.

6.1 Mana

6.1 Mana

- Na start masz **3 Mana**.
- Mana jest wydawana, gdy próbujesz uzyskać efekt „ponad normalne możliwości”.

6.2 Jak działa użycie Magii

6.2 Jak działa użycie Magii

1. Opisz efekt, który chcesz uzyskać.
2. MG przypisuje TN i koszt Many.
3. Wydaj Manę.
4. Rzuć kością Magii (M) i porównaj do TN.

Porażka: efekt nie działa; Mana przepada; dochodzi drobna konsekwencja.

6.3 Poziomy efektów (TN i koszt)

6.3 Poziomy efektów (TN i koszt)

- **Sztuczka:** TN 4, koszt 0–1
 - mały efekt: światło, dźwięk, zasłona dymna, chwilowe rozproszenie.
- **Standard:** TN 6, koszt 1
 - pocisk, bariera, skok 5 kratek, krótkie wzmocnienie.
- **Silny:** TN 8, koszt 2
 - obszar, kontrola, leczenie +2 Serca, unieruchomienie.
- **Wielka moc:** TN 12, koszt 3
 - duży, sceniczny efekt, który zmienia sytuację.

6.4 Sukces wyjątkowy w Magii

6.4 Sukces wyjątkowy w Magii

Jeśli wyrzucisz maks na kości Magii:

- zwiększą skalę efektu (np. większy obszar / dłużej / mocniej), albo
- obniż koszt (MG może zwrócić 1 Manę), albo
- dodaj dodatkową korzyść (np. efekt jest cichy, precyzyjny, bezpieczny dla sojuszników).

6.5 Przykłady Magii

6.5 Przykłady Magii

Przykład A — defensywa:

- Gracz: „Chcę postawić krótką osłonę, żeby bezpiecznie przebiec 5 kratek”.
- MG: Standard TN 6, koszt 1.
- Rzut M d10=9 → sukces: przebiegasz, sytuacja jest bezpieczniejsza.

Przykład B — porażka i konsekwencja:

- Gracz: „Chcę unieruchomić elitę” (TN 8, koszt 2).
- Rzut=3 → porażka: efekt nie działa, tracisz 2 Many i pojawia się komplikacja (np. odsłaniasz się).

7.1 Serce (życie)

7.1.1 Serce (życie)

- Standardowo masz **5 Serc**.
- Utrata Serca oznacza realną szkodę lub wyczerpanie — zależnie od świata.

0 Serc

Jeśli spadniesz do 0 Serc:

- Jesteś **Powalony**.
- Nie możesz wykonywać akcji (tylko czołganie i mówienie resztką sił).
- Sojusznik może Cię „podnieść” (akcja Pomocy), przywracając 1 Serce.
- Jeśli otrzymasz obrażenia będąc Powalonym — **Ginisz**.

7.2 0 Serc

7.2.1 0 Serc

Jeśli spadniesz do 0 Serc:

- jesteś **przewrócony** i nie wykonujesz akcji,
- sojusznik może poświęcić Akcję, aby postawić cię na nogi z **1 Sercem**.

7.3 Odpoczynek

7.3.1 Odpoczynek

Po scenie walki/konfliktu, jeśli macie chwilę bezpiecznego odpoczynku (i podstawowe warunki), wracacie do pełni:

- Serc,
- Many.

To utrzymuje system szybki i nie wymaga długiego leczenia.

Wstęp

Po zakończeniu przygody (lub istotnego etapu) postać wybiera **jedno**:

- podbij S/Z/M o 1 rozmiar kości ($d6 \rightarrow d8 \rightarrow d10 \rightarrow d12 \rightarrow d20$),
- albo +1 Serce (max 7),
- albo +1 Mana (max 5).

Wskazówka: podbiecie kości oznacza większą skuteczność w danej dziedzinie, bez dokładania kolejnych kości do rzutów.

Wstęp

Jeśli nie chcesz używać różnych kości, użyj tego wariantu.

9.1 Zamiast rozmiarów kości — progi

9.1 Zamiast rozmiarów kości — progi

Każda cecha ma próg sukcesu na d6:

- **Mistrz:** sukces na 3+
- **Wyszkolony:** sukces na 4+
- **Nowicjusz:** sukces na 5+
- **Bez biegłości:** sukces tylko na 6

9.2 Trudności i sytuacja

9.2 Trudności i sytuacja

Zamiast TN 4/6/8/12 używaj „stopni trudności” przez zmianę progu:

- normalnie rzucasz na swój próg,
- trudniej o 1 stopień → próg +1,
- łatwiej o 1 stopień → próg -1,
- (minimalnie 2+, maksymalnie 6).

9.3 Pomoc

9.3 Pomoc

Pomoc sojusznika obniża próg o 1 na ten rzut.

9.4 Walka w tylko-d6

9.4 Walka w tylko-d6

Możesz zostawić te same kategorie przeciwników, ale zamiast TN użyj „stopni”:

- Pachołek: „Normalne” (bez zmiany progu),
- Elita: „Trudne” (+1 do progu),
- Boss: „Bohaterskie” (+2 do progu) oraz 3 Rany.

9.5 Rozwój

9.5 Rozwój

Rozwój w tylko-d6:

- podnieś poziom jednej cechy (np. Nowicjusz → Wyszkolony),
- albo +1 Serce/Mana.

Wstęp

Gdy nie wiesz co zrobić, użyj tej kolejności:

1. Co dokładnie gracz chce osiągnąć?
2. Jaka cecha ma sens: S/Z/M?
3. Jakie jest TN (4/6/8/12) i czy warunki zmieniają je o 1 stopień?
4. Czy ktoś pomaga (podbicie kości)?
5. Rzut → sukces/porażka.
6. Jeśli porażka: jaka komplikacja (albo odwet w walce)?
7. Jeśli sukces wyjątkowy: jaka dodatkowa korzyść?

Wstęp

Te dodatki nie są wymagane, ale czasem ułatwiają prowadzenie.

11.1 Ochrona (pancerz) jako prosty zasób

11.1 Ochrona (pancerz) jako prosty zasób

Jeśli chcesz, żeby „ochrona” miała znaczenie mechaniczne:

- Postać z ochroną ma 1 żeton **Pancerza** na scenę.
- Gdy miałaby stracić 1 Serce (odwet/cios), może zamiast tego zużyć Pancerz.

11.2 Presja czasu jako stoper

11.2 Presja czasu jako stoper

Jeśli scena ma limit czasu, MG ustala „licznik” (np. 3 kroki). Każda porażka przesuwa licznik o 1.

Gdy dojdzie do końca — wydarza się konsekwencja (alarm, ucieczka celu, zawalenie przejścia).

Koniec księgi podstawowych zasad.