

Księga Gracza

MG opisuje sytuację i mówi, co jest możliwe.

- Ty mówisz, **co robisz i jaki chcesz efekt.**
- Jeśli wynik jest niepewny, MG mówi
- MG opisuje sytuację i mówi, co jest możliwe.
- Ty mówisz, **co robisz i jaki chcesz efekt.**
- Jeśli wynik jest niepewny, MG mówi:
 1. jakiej cechy używasz (S/Z/M),
 2. jaka jest trudność (**TN**),
 3. co może się stać przy porażce.
- Ty rzucasz **jedną kością** swojej cechy i patrzysz, czy wynik \geq **TN**.

Najkrótsza zasada

Rzuć kością cechy. Wynik \geq **TN** = sukces.

Twoja postać ma:

- **Rolę** (Wojownik / Łotr / Mag),
- 3 **cechy**: Siła (S), Zręczność (Z), Magia (M),
- **Życie** (Serc) i **Manę**,
- 2 **Talenty** (opcjonalnie, ale polecane),
- ekwipunek.

2.1 Cechy (S/Z/M) — do czego są

- **Siła (S)**: walka wręcz, forsowanie, dźwiganie, wytrzymałość.
- **Zręczność (Z)**: strzały, precyzja, skradanie, unik, akrobatyka.
- **Magia (M)**: efekty „specjalne” (czary/psionika/technologia — zależnie od gry).

2.2 Kości cech

Każda cecha ma swoją kość (np. **d6**, **d8**, **d10**, **d12**, **d20**). Zawsze rzucasz **jedną** kością.

- Większa kość = większa szansa na wysokie wyniki.

2.3 Życie i Mana

- **Życie**: 5 Serc (start).
- **Mana**: 3 (start). Wydajesz ją, gdy używasz Magii.

Krok 1: Wybierz rolę

Wybierz jedną rolę. Ustawia startowe kości cech:

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

Krok 2: Zapisz zasoby

- Życie: 5 Serc
- Mana: 3

Krok 3: Wybierz 2 Talenty (opcjonalnie)

Talenty to krótkie hasła opisujące, w czym jesteś dobry.

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

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

- Zwykle 1 Talent na 1 test.
- Talent nie zastępuje opisu działania — pomaga, gdy faktycznie ma sens.

Krok 4: Sprzęt

Wypisz:

- 1 narzędzie do walki (wręcz lub dystans),
- ochronę (jeśli pasuje),
- 3 rzeczy użytkowe.

Sprzęt w tej grze najczęściej działa jako „**pozwolenie**”: masz coś, więc możesz próbować określonych działań.

Przykład postaci

- Rola: Łotr
- S **d6**, Z **d10**, M **d6**
- Życie 5, Mana 3
- Talenty: „Zwiadowca”, „Negocjator”
- Sprzęt: narzędzie dystansowe, wytrychy, lina, latarka

4.1 Kiedy rzucasz

Rzucasz, gdy:

- coś jest **ryzykowne** lub niepewne,
- a porażka ma konsekwencje.

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

4.2 Trudności (**TN**)

Używane są 4 poziomy:

- **TN 4** — **Łatwe**
- **TN 6** — **Normalne**

- **TN 8 — Trudne**
- **TN 12 — Bohaterskie**

MG wybiera **TN**. Ty nie musisz go „zgadywać” — MG po prostu mówi, jaka jest trudność.

4.3 Wyniki rzutu

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

Wynik Rzutu:

- **1**: Porażka + Komplikacja.
- **< TN**: Porażka.
- **≥ TN**: Sukces.
- **Max (10/20)**: Sukces + Korzyść.

4.3 Wyniki rzutu

- **Wynik ≥ TN**: sukces.
- **Wynik < TN**: porażka.
- **Wyrzucona 1**: porażka z komplikacją.
- **Maks na kości** (np. 10 na **d10**): sukces wyjątkowy + dodatkowa korzyść.

Dodatkowa korzyść (przykłady): szybciej, ciszej, bezpieczniej, większy efekt, lepsza pozycja.

4.4 Zmiany trudności „o stopień”

Zamiast liczyć bonusy, MG czasem zmienia **TN** o 1 stopień:

- gorsze warunki → **TN** wyżej (np. 6 → 8),
- lepsze warunki → **TN** niżej (np. 8 → 6).

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

4.5 Pomoc sojusznika

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

- podbić kość o 1 rozmiar: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**.

Pomoc musi mieć sens w opisie (np. osłanianie, odwrócenie uwagi, podanie narzędzi).

Przykład testu

Chcesz szybko otworzyć zablokowane przejście.

- MG: „To Zręczność, **TN 6**.”
- Rzucasz Z **d10** i wypada 7 → sukces: przejście otwarte.

1 kratka

- **1 kratka** to podstawowa jednostka odległości.
- W turze masz **ruch do 5 kratki**.
- Możesz chodzić po skosie (skos liczy się jak 1 kratka).
- Osłona jest ważna: jeśli coś zasłania cię przed atakiem dystansowym, zwykle robi się trudniej trafić.

6.1 Jak wygląda tura

W swojej turze masz:

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

Akcja to np.: atak, użycie sprzętu, test cechy, pomoc, użycie Magii.

6.2 Atak

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

6.2 Atak

- **Wręcz**: rzut Siły (S).
- **Dystans**: rzut Zręczności (Z).
- MG mówi **TN** przeciwnika.

Domyślne **TN** przeciwników:

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

6.3 Co oznacza trafienie

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

6.3 Co oznacza trafienie

- Trafiasz pachołka → schodzi z walki.
- Trafiasz elitę/boszę → dostaje Ranę (Boss standardowo ma 3 Rany).
- Sukces wyjątkowy przeciw elicie/boszowi → zwykle zadajesz +1 Ranę (łącznie 2), albo zyskujesz jedną przewagę sytuacyjną (np. wypchnięcie z osłony).

6.4 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.

6.4 Pudło i „odwet”

Jeśli **pudlujesz** (wynik < **TN**) i przeciwnik mógł cię realnie dosiągnąć, tracisz **1 Serce**.

- W zwarciu jest to częste.
- Przyatakach dystansowych dużo zależy od osłony i sytuacji.

Twoja lekcja taktyczna: **ustawiaj się tak, żeby przy pudle nie dostawać odwetu** (osłona, dystans, plan, pomoc).

6.5 0 Serc

Jeśli spadniesz do 0 Serc:

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

6.5 0 Serc

Gdy spadasz do 0 Serc:

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

Przykład krótkiej tury

- Ruch: podbiegasz 3 kratki do osłony.
- Akcja: strzelasz (Z). MG: „**TN** 6, ale cel jest za osłoną → **TN** 8”. Rzucasz **d10** = 9 → trafienie.

Magia to mechanika „efektów specjalnych”. Ty opisujesz efekt, MG ustala **TN** i koszt Many.

7.1 Koszty i poziomy

- **Sztuczka:** **TN** 4, koszt 0–1
- **Standard:** **TN** 6, koszt 1
- **Silny efekt:** **TN** 8, koszt 2
- **Wielka moc:** **TN** 12, koszt 3

7.2 Porażka w Magii

Gdy Magia się nie uda:

- tracisz wydaną Manę,
- pojawia się konsekwencja (np. -1 Serce, utrata pozycji, dodatkowe zagrożenie).

7.3 Sukces wyjątkowy

Maks na kości Magii daje dodatkową korzyść:

- większy zasięg/obszar,
- dłuższy czas,
- większa skuteczność,
- albo mniejszy koszt (MG może zwrócić 1 Manę).

Przykład Magii

Chcesz wykonać krótki „skok” na 5 kratek.

- MG: „To Standard: **TN** 6, koszt 1.”
- Płacisz 1 Manę, rzucasz M **d10** = 7 → sukces: przeskakujesz za osłonę.

Po konflikcie, jeśli macie bezpieczną chwilę i podstawowe warunki odpoczynku:

- Życie i Mana wracają do pełna.
-

Po przygodzie wybierasz **jedno**:

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

To oznacza rozwój bez dokładania kolejnych kości do rzutów.

Jeśli na stole jest tylko **d6**, zamiast rozmiaru kości masz próg sukcesu:

- Mistrz 3+, Wyszkolony 4+, Nowicjusz 5+, Bez biegłości 6.

MG może podnosić/obniżać próg o 1 stopień za sytuację lub pomoc.

Zawsze mów

- Zawsze mów: **co robisz + po co**. „Chcę wcisnąć dźwignię” jest ok, ale „chcę wcisnąć dźwignię, żeby zamknąć przejście” jest jeszcze lepsze.
 - Jeśli **TN** jest wysokie: nie „męcz rzutu” — zmień sytuację (osłona, narzędzia, pomoc, inna droga).
 - Ustalajcie współpracę: jedna osoba pomaga, druga wykonuje test.
 - W walce szanuj osłonę i pozycję — często jest ważniejsza niż sam rzut.
-

Koniec księgi gracza.