

# Start (Zasady w pigułce)

---



---



---

## 1) Bohater w 1 minutę

- **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)** – reakcja, 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 (zostawiasz 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”.

---

## 2) Jak rozstrzygać akcje

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).

- $\geq T$  – 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 akcję): 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.

---

### 3) Ruch i walka – domyślnie bez siatki, siatka jako opcja

#### 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 (rozbicie, 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 kratki**. 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.

---

### 4) Moce, „czary” i zagrania specjalne (uniwersalne)

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.

---

## 5) Upadek, ryzyko i leczenie

- 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** (pierwsza pomoc, adrenalina, restart systemu).
- Po scenie, jeśli macie chwilę oddechu: wracacie do **pełnych Serc**, o ile macie warunki (schronienie, opatrunek, 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) Rozwój postaci (kampania bez tabel i księgowości)

Po przygodzie wybierz **jedno**:

- **Podbij** jedną cechę o 1 stopień (maks. do **k20**), albo
- **+1 Serce** (maks. 7), albo
- **+1 Punkt Mocy** (maks. 5), albo
- **Nowy Atut** (krótka, jednozdaniowa zasada uzgodniona z Prowadzącym).

**Przykłady atutów (uniwersalne):**

- **Nacisk:** raz na scenę, gdy trafisz wręcz, zadajesz +1 Serce obrażeń.
- **Cieść:** gdy działasz z ukrycia, masz podbicie kości o 1 stopień.
- **Iskra:** raz na scenę możesz wydać 1 PM, by automatycznie uzyskać „sukces z kosztem” bez rzutu.

**Przykład:** Adept podbija M z **k8** na **k12** – teraz jego moce wchodzą stabilniej przy T 5–6.

---

## 7) Wariant „tylko **k6**” w trybie 2k6 (szybki i bardzo grywalny)

Jeżeli nie macie zestawu kości albo chcecie bardziej „fabularne” stopnie wyniku:

- Każdy test to: **rzuć 2k6 + modyfikator cechy**.
- **Modyfikatory cech** wybierz na starcie: jedna cecha **+2**, jedna **+1**, jedna **+0**.
- Wynik:
  - **6 lub mniej** – porażka z konsekwencją
  - **7–9** – sukces z kosztem (kompromis, utrata zasobu, gorsza pozycja)
  - **10+** – pełny sukces
  - **12** – sukces wyjątkowy (dodatkowa korzyść)

**Trudność sytuacji:** zamiast zmieniać progi, dawaj **+1 / -1** do rzutu (sprzyja / przeszkadza) albo koszt w razie 7–9.

**Mapowanie do wersji kości-cech (jeśli chcesz zgodności):**

- **k6** ≈ +0, **k8** ≈ +1, **k12** ≈ +2, **k20** ≈ +3 (dla postaci bardzo doświadczonych).

**Przykład:** Specjalista strzela w biegu: Z = +2, sytuacja trudna (-1). Rzut 2k6 = 8, suma 9: sukces z kosztem – trafia, ale kończy w odsłoniętej pozycji.