

# 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** (Serca) 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 konsekwencję.

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.

## 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.*

---

## 4.3 WYNIKI RZUTU

- Wynik  $\geq$  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 użyć 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 kratek**.
- 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.

## 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

## TRAFIENIE

- **Pachołek:** Gini (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/bossowi → zwykle zadajesz +1 Ranę (łącznie 2), albo zyskujesz jedną przewagę sytuacyjną (np. wypchnięcie z osłony).

## 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.
- Przy atakach dystansowych dużo zależy od osłony i sytuacji.

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

## 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**.

---

## 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 osloną → TN 8”. Rzucasz d10=9 → trafienie.

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

## 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.