

# Start (Zasady w pigułce)

---

- Role (wybierz jedną):
    - Wojownik — mistrz siły i walki wręcz
    - Łotr — mistrz szybkości, skradania i strzałów
    - Mag — mistrz czarów i wiedzy
  - Cechy i kości: Siła (S), Zręczność (Z), Magia (M).
    - Wojownik: S d10, Z d6, M d6
    - Łotr: S d6, Z d10, M d6
    - Mag: S d6, Z d6, M d10
  - Życie: 5 Serc. Mana: 3 (używana przy czarach).
  - Ekwipunek: broń, lekki pancerz, 3 przedmioty pasujące do roli. Przykład: Łotr ma Zręczność d10, więc do strzałów używa d10.
- 

1. Wybierz odpowiednią cechę (S/Z/M) i rzuć kością tej cechy.
  2. Porównaj do poziomu trudności (TN):
    - Łatwe 4, Normalne 6, Trudne 8, Bohaterskie 12.
  3. Wynik:
    - 1 na kości — porażka z komplikacją (hałas, strata czasu, drobna rana itp.).
    - Wynik < TN — porażka.
    - Wynik  $\geq$  TN — sukces.
    - Maks na kości (np. 10 na d10, 20 na d20) — sukces wyjątkowy z dodatkową korzyścią. Ulepszenia bez liczenia:
- Lepsza/ gorsza sytuacja: obniż/ podnieś TN o 1 stopień (np. 6  $\rightarrow$  8 przez osłonę).
  - Pomoc sojusznika (swoją akcją): na ten rzut „podbij” kość o jeden rozmiar (d6  $\rightarrow$  d8  $\rightarrow$  d10  $\rightarrow$  d12  $\rightarrow$  d20). Przykład: Wojownik wyważa drzwi (Normalne 6). Rzuca d10 i wyrzuca 10 — sukces wyjątkowy: drzwi wylatują, a stojący za nimi pachołek przewraca się.
  - Ruch: do 5 kratek (diagonale dozwolone).
  - Twoja tura: Ruch + 1 Akcja (np. atak, czar, przeszukanie, podniesienie dźwigni).
  - Atak:
    - Wręcz (S): rzut przeciw TN przeciwnika.
    - Dystans (Z): osłona celu podnosi TN o 1 stopień.
  - TN przeciwników: Pachołek 6, Elita 8, Boss 12.

- Skutki trafienia: Pachołek — schodzi po trafieniu; Elita — MG może wymagać sprzyjających warunków; Boss — ma 3 Rany (trafienie = 1 Rana). Sukces wyjątkowy przeciw Bossowi = 2 Rany.
  - Odwet: jeśli chybisz w zwarciu lub w zasięgu odwetu, tracisz 1 Serce (chyba że masz pełną osłonę). Przykład: Mag (Z d6) strzela z procy w pachołka za skrzynią: TN 6 + osłona → 8. Mag prosi Łotra o pomoc (podbija kość do d8) i zmienia pozycję na lepszą (TN spada do 6). d8=7 — trafiony.
- 

- Rzucenie czaru: opisz efekt, wydaj Manę, rzuć Magię (M).
    - Sztuczka (płomień, huk, mgła) — TN 4, koszt 0–1 Many.
    - Pocisk/Osłona/Skok 5 kratek — TN 6, koszt 1 Many.
    - Obszar/Leczenie +2 Serca/Paraliż — TN 8, koszt 2 Many.
    - Wielka moc (most z lodu, burza ognia) — TN 12, koszt 3 Many.
  - Porażka: Mana przepada; dochodzi drobna konsekwencja (zadyszka –1 Serce lub niechciana uwaga wrogów).
  - Odpoczynek po walce: odzyskujesz całą Manę; bezpieczny postój przywraca też Serca. Przykład: „Błysk” (krótki teleport 5 kratek): TN 6, koszt 1 Many. Mag d10 rzuca 7 — udany skok za osłonę.
- 

- 0 Serc: przewrócony (nie działasz). Sojusznik może zużyć akcję, by podnieść Cię do 1 Serca.
  - Po starciu, przy krótkim odpoczynku i posiłku, wracacie do pełni Serc i Many. Przykład: Łotr pada do 0. Wojownik pomaga mu wstać — Łotr wraca na 1 Serce.
- 

Po przygodzie wybierz jedno:

- Podbij jeden atrybut o rozmiar kości: d6 → d8 → d10 → d12 → d20,
  - albo +1 Serce (max 7),
  - albo +1 Mana (max 5). Przykład: Wojownik podbija Siłę z d10 do d12 — łatwiej trafi TN 12.
- 

Gdy macie tylko jedną kość d6:

- Zamiast rozmiarów kości, każda cecha ma próg powodzenia:
  - Mistrz 3+, Wyszkolony 4+, Nowicjusz 5+, Bez biegłości 6.
- TN dalej zmienia sytuację o 1 stopień (łatwiej/trudniej).
- Pomoc: obniż próg o 1 (np. z 4+ do 3+ na ten rzut).
- Rozwój: podnieś poziom jednej cechy (np. Wyszkolony 4+ → Mistrz 3+) lub +1 Serce/Mana. Przykład: Strzał Łotra (Wyszkolony 4+) do celu w lekkiej osłonie (o stopień trudniej) wymaga 5+. Rzut d6=5 — trafienie.