

Księga Zasad

Rzeczy potrzebne do rozgrywki

- Ołówek i karta postaci.
 - (Opcjonalnie) mapa/siatka w kratę i znaczniki postaci (papier w kratkę, mata, VTT).
 - Kości: **k4**, **k6**, **k8**, **k12**, **k20**.
 - W praktyce wystarczy **po jednej** z każdej (rzuci się jedną kością naraz).
 - (Opcjonalnie) **k100** do tabel losowych lub generatorów.
 - Jeśli macie tylko **k6**, użyj wariantu **2k6** (na końcu).
-

Słownik pojęć

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

- **MG (Mistrz Gry)**: prowadzi świat, opisuje sytuacje, steruje przeciwnikami, ustala Trudność i konsekwencje.
 - **Gracz**: opisuje działania swojej postaci i wykonuje rzuty.
 - **Test**: rzut kością, który rozstrzyga niepewny wynik.
 - **Cechy**: Siła (**S**), Zręczność (**Z**), Moc (**M**). **M**ówią, jaką kośćią rzucasz.
 - **Kość cechy**: rozmiar kości przypisany do cechy (np. **Z** = **k12**).
 - **Trudność (T)**: liczba, którą trzeba osiągnąć lub przebić, żeby akcja się udała.
 - **Sukces**: wynik \geq Trudność.
 - **Sukces wyjątkowy**: maksymalny wynik na kości (np. 12 na **k12**, 20 na **k20**) — sukces + dodatkowa korzyść.
 - **Komplikacja**: dodatkowy problem po porażce (hałas, utrata czasu, gorsza pozycja, utrata zasobu).
 - **Sukces z kosztem**: akcja się udaje, ale płacisz cenę (kompromis, utrata zasobu, ujawnienie, ryzyko).
 - **Lut Szczęścia (L S)**: ograniczony zasób, który pozwala ratować sceny (przerzut / podbicie kości / zamiana porażki na sukces z kosztem).
 - **Serca**: „życie” postaci (wytrzymałość, rany, kondycja — zależnie od świata).
 - **Punkty Mocy (PM)**: zasób na moce i zagrana „ponad standard” (magia, psionika, gadżety, „filmowe” akcje).
 - **Obrona**: próg trafienia przeciwnika w walce (zamiast mnożenia zasad o pancerz, klasy pancerza itd.).
 - **Osłona**: przeszkoda między tobą a celem. Zwykle utrudnia ataki dystansowe albo działania obserwacyjne.
-

1. Postać

Tworzenie postaci jest krótkie. Postać to: **koncept + rola + cechy + zasoby + ekwipunek**.

1.1 Koncept

Jedno zdanie: kim jesteś i w jakim gatunku grasz.

Przykład: „Była agentką korporacji, dziś łowczynią nagród, która działa po cichu i nie ufa nikomu.”

1.2 Role (wybierz jedną)

Role są celowo „neutralne dla świata”. W fantasy możesz je nazwać inaczej, w cyberpunku inaczej, ale działają tak samo.

- **Szturm** — presja, walka, forsowanie przeszkodek, przełamywanie frontu.
- **Specjalista** — skradanie, precyza, technika, obserwacja, plan.
- **Adept** — moce, wpływ, wiedza, improwizacja (magia/psionika/technologia zależnie od świata).

1.3 Cechy i kości

Masz trzy cechy:

- **Siła (S)** — siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz, forsowanie.
- **Zręczność (Z)** — refeks, precyza, skradanie, strzelanie, prowadzenie.
- **Moc (M)** — „to co specjalne”: magia, psionika, zaawansowana technologia, blef społeczny, intuicja — zależnie od konwencji.

Na start rozdziel kości tak:

- jedna cecha ma **k12**,
- jedna ma **k8**,
- jedna ma **k6**.

Sugerowany rozkład według roli (najprościej):

- **Szturm:** **S** **k12**, **Z** **k8**, **M** **k6**
- **Specjalista:** **Z** **k12**, **M** **k8**, **S** **k6**
- **Adept:** **M** **k12**, **Z** **k8**, **S** **k6**

Przykład: jeśli masz **Z** = **k12**, to przy strzale, skradaniu i unikach zwykle rzucasz **k12**.

1.4 Zasoby

- **Serca**: 5.
- **Punkty Mocy (PM)**: 3.
- **Łut Szczęścia (L S)**: na początku każdej sesji masz 2 **L S**.

Łut Szczęścia (jak działa): wydaj 1 **L S**, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (ostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbiecie 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. hałas, utrata czasu, utrata zasobu, gorsza pozycja, przyciągnięcie uwagi, uszkodzenie sprzętu).

Odzysk L S: na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać **+1 L S** za odważne ryzyko, świetną decyzję fabularną lub granie konsekwencjami.

1.5 Talenty (opcjonalne, ale polecane)

Talenty to **2 krótkie hasła**, które opisują, w czym twoja postać jest dobra (bez listy, bez tabel).

- Przykłady: „Mechanik”, „Zwiadowca”, „Negocjator”, „Medyk”, „Haker”, „Weteran”, „Odkrywca”.

Jak działają Talenty: jeśli Talent realnie pomaga w teście, MG może **podbić kość o 1 stopień** (albo zneutralizować utrudnienie).

- Talent nie daje automatycznych sukcesów.
- Zwykle **maksymalnie 1 Talent** wpływa na jeden test.

1.6 Ekwipunek

Wypisz:

- 1 narzędzie „kluczowe” (broń / zestaw / sprzęt, bez którego nie robisz swojej roboty),
- 1 ochrona (pancerz, tarcza, kamuflaż — zależnie od świata),
- 3 drobiazgi przydatne w przygodzie.

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

1.7 Przykład kompletnej postaci

- Koncept: „**Z**łodziejka informacji, która kradnie dane z systemów, a nie z kieszeni.”
 - Rola: Specjalista
 - Cechy: **S** k6, **Z** k12, **M** k8
 - Zasoby: 5 Serc, 3 **PM**, 2 Ł **S**
 - Talenty: „Haker”, „Cień”
 - Ekwipunek: pistolet, lekki pancerz, zestaw do włamań, linka, latarka
-
-

2. Rdzeń zasad: testy

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

2.1 Kiedy robisz test

Test robisz, 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.

2.2 Jak wykonać test (krok po kroku)

1. Gracz mówi **co robi i po co**.
2. MG wybiera cechy: **S** albo **Z** albo **M**.
3. MG ustala **Trudność (T)** i mówi, co oznacza porażka (stawka).
4. Gracz rzuca **kością cechy**.
5. Porównaj wynik z T i rozstrzygnij skutki.

2.3 Trudności (T)

Używamy prostych progów. Jeśli masz wątpliwość — wybierz niższy próg, a „trudność” pokaż konsekwencją.

- **T 3** – łatwe (prawie na pewno, ale czasem warto sprawdzić pod presją)
- **T 4** – standard (typowe wyzwanie)
- **T 5** – trudne (wymaga kompetencji albo przewagi)
- **T 6** – bardzo trudne (bez przewagi jest ryzykownie)
- **T 8** – heroiczne (dla najlepszych lub po dobrym przygotowaniu)
- **T 12** – legendarne (rzadko „na czysto”; zwykle jako cel kampanijny, plan, rytuał, wielkie warunki)

2.4 Wyniki testu

- **Wynik \geq T** → **Sukces**. Osiągasz zamierzony efekt.
- **Wynik $<$ T** → **Porażka**. Nie osiągasz efektu, a sytuacja się zmienia (komplikacja lub koszt).
- **Wyrzucona 1** → **Porażka + komplikacja**. Komplikacja wchodzi na pewno.
- **Maksymalny wynik na kości** → **Sukces wyjątkowy**.

- Oprócz sukcesu dostajesz **dodatkową korzyść** (szybciej, ciszej, mocniej, bezpieczniej, dodatkowy efekt).

Przykład sukcesu z kosztem: „Udało ci się sforsować drzwi, ale robisz hałas i ktoś idzie sprawdzić.”

2.5 **Ułatwienia i utrudnienia (bez liczenia)**

Zamiast dodawać +1/-1 do rzutów, zmieniamy **rozmiar kości**.

- Lepsza sytuacja → podbij kość o 1 stopień**

k6 → **k8** → **k12** → **k20**

- Gorsza sytuacja → obniż kość o 1 stopień**

k20 → **k12** → **k8** → **k6** → **k4**

Przykłady ułatwień: przygotowanie, dobre narzędzia, przewaga pozycji, zaskoczenie, wsparcie.

Przykłady utrudnień: ciemność, ślisko, presja czasu, hałas, rozproszenie, osłona.

Zasada porządku: dla szybkości przyjmij, że do jednego testu zwykle stosujecie **maksymalnie 1 ułatwienie i 1 utrudnienie** (moga się znosić).

2.6 Pomoc sojusznika

Sojusznik może poświęcić swoją akcję (lub czas w scenie poza walką), aby pomóc.

Efekt: na ten jeden test **podbij kość o 1 stopień**.

Pomoc musi być opisana sensownie (osłanianie, podanie narzędzi, odwrócenie uwagi, stabilizacja, wskazówka).

2.7 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 koszt (czas, alarm, zasób),
- albo wycofujesz się.

2.8 Przykłady testów (poza walką)

Przykład A — ciche przejście

- Gracz: „Przejdę przez podwórze, zanim reflektor wróci.”
- MG: Zręczność (**Z**). To pod presją czasu → Trudność **T 5**.
- Postać ma Talent „Cień” → ułatwienie, kość podbita o 1 stopień.
- Rzut: **Z** **k12** = 4 → porażka. MG: „Nie zauważają cię od razu, ale ktoś słyszy szelest i zaczyna sprawdzać teren (komplikacja: rośnie presja).”

Przykład B — siłowe forsowanie

- Gracz: „Wyważę metalowe drzwi, zanim ochrona dojdzie do rogu.”
- MG: Siła (**S**), Trudność **T 6** (bardzo trudne bez narzędzi).
- Ktoś pomaga, przytrzymując zamek i klinując drzwi → kość podbita o 1 stopień.
- Rzut: **S** **k12** = 12 → sukces wyjątkowy: drzwi puszczały natychmiast i robisz to ciszej, niż się spodziewano.

3. Ruch i odległości (siatka jest opcją)

Domyślnie NDE działa bez mapy: opisujesz scenę i pozycje postaci.

3.1 Domyślnie: odległości opisowe

Używaj czterech stref:

- **Blisko** — na wyciągnięcie ręki, walka wręcz.
- **Niedaleko** — kilka kroków, łatwy doskok.
- **Daleko** — druga strona sceny, wymaga wyraźnego przemieszczenia.
- **Bardzo daleko** — snajpersko/pojazdowo/„na granicy sceny”.

W turze zwykle możesz zmienić odległość o **jedną strefę** (np. Daleko → Niedaleko).

3.2 Opcja: gra na siatce (dla taktyki)

Jeśli wolisz konkrety:

- 1 kratka = 1–2 m.
- Ruch w turze: **do 5 kratek**.
- Skosy są dozwolone (liczą się jak zwykła kratka).

3.3 Osłona i linia działania

- **Pełna osłona:** nie da się oddziaływać „po linii” (strzał, obserwacja, wiele mocy).
 - **Częściowa osłona:** utrudnia — zwykle **obniża kość o 1 stopień** dla atakującego/obserwującego.
-
-

4. Walka

Walka to zwykła scena z testami, tylko uporządkowana w tury.

4.1 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 jednym testem.

4.2 Kolejność tur (prosta wersja)

Najprościej:

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

4.3 Co robisz w turze

W swojej turze masz:

- **Przemieszczenie** (zmiana strefy / do 5 kratek w wariancie siatki),
- **1 Akcję** (atak, test, pomoc, użycie mocy, sprzęt, interakcja ze sceną).

4.4 Atak: jak to działa

1. Wybierz cel i opisz atak.
2. Wybierz cechy:
 - **wręcz** → rzut Siły (**S**),
 - **dystans** → rzut Zręczności (**Z**),
 - **moce** → zwykle rzut Mocy (**M**) (patrz rozdział 5).

3. Ustal **Obronę** celu.
4. Rzuć kością i porównaj z Obroną.

4.6 Obrażenia i „ile wytrzymują”

- Trafienie zadaje **1 Serce**.
- **Sukces wyjątkowy** zadaje 2 **Serca** albo daje silny efekt (rozbrojenie, przewrócenie, wypchnięcie z osłony) — wybierz jedno.

Najprostsze archetypy wrogów:

- **Pachołek**: odpada po 1 trafieniu.
- **Elita**: ma 2 **Serca**.
- **Boss**: ma 3 **Serca** (lub 5 w scenach finałowych).

Uwaga: „odpada” nie musi oznaczać śmierci. Może być nieprzytomny, uciekł, poddał się, został wyłączony z akcji.

4.5 Obrona przeciwników (orientacyjnie)

- **Slaby**: Obrona 4
- **Typowy**: Obrona 5
- **Elita**: Obrona 6
- **Boss**: Obrona 8 (legendarny boss: 12)

Osłona i warunki zwykle zmieniają rozmiar kości atakującego (ułatwienia/utrudnienia), a nie Obrony.

(OUTDATED)

Treść usunięta w wersji 1.4

(OUTDATED)

Treść usunięta w wersji 1.4

4.7 Przykłady walki

Przykład A — walka wręcz z pachołkiem

- Szturm (**S** **k12**) atakuje pachołka (Obrona 5).
- Warunki są dobre (zaskoczenie) → kość podbita o 1 stopień, ale już jest **k12**, więc podbiecie daje **k20**.
- Rzut **k20** = 7 → trafienie, pachołek odpada.

Przykład B — strzał w elitę zza osłony

- Specjalista (**Z** **k12**) strzela do elity (Obrona 6).
- Cel jest w częściowej osłonie → utrudnienie, kość spada na **k8**.
- Rzut **k8** = 6 → trafienie, elita traci 1 Serce (zostaje jej 1).

Przykład C — boss i Łut Szczęścia

- Adept (**M** **k12**) próbuje obezwładnić bossa (Obrona 8) mocą.
- Rzut **k12** = 4 → porażka. Gracz wydaje 1 Ł **S** na przerzut.
- Przerzut = 10 → sukces. Boss traci 1 Serce, ale MG dokłada koszt: „efekt jest głośny, włącza się alarm.”

5. Moce (**M**) i Punkty Mocy (**PM**)

W NDE „Moc” to kategoria efektów specjalnych. W zależności od świata może oznaczać:

- magię, psionikę, rytuały,
- zaawansowaną technologię, drony, hacking „na żywo”,
- filmowe zagrania bohaterów (np. „mistrzowska koncentracja”),
- wpływ społeczny w grach, gdzie rozmowa jest „mocą”.

5.1 Kiedy wydajesz **PM**

Wydajesz **PM**, gdy próbujesz uzyskać efekt **ponad standard**.

5.2 Jak użyć mocy (krok po kroku)

1. Opisz efekt, który chcesz uzyskać.
2. MG ustala Trudność i koszt **PM**.
3. Wydaj **PM**.
4. Rzuć **M** i porównaj do Trudności.

Porażka: efekt nie działa; **PM** przepada; wchodzi komplikacja (przeciążenie, ślad, ujawnienie, efekt uboczny).

5.3 Poziomy efektów (Trudność / koszt)

- **Sztuczka** (krótki trik): **T 4 / 0–1 PM**
światło, dźwięk, drobna zasłona, chwilowe rozproszenie.
- **Standard:** **T 5 / 1 PM**
pociąk, tarcza, impuls, skok, wzmacnianie.
- **Silna:** **T 6 / 2 PM**
obszar, kontrola, leczenie, paraliż, „hack w trakcie walki”.
- **Wielka:** **T 8–12 / 3 PM**
efekt, który zmienia scenę lub ma konsekwencje kampanijne.

5.4 Sukces wyjątkowy w mocy

Jeśli wyrzucisz maks na kości **M**:

- zwiększasz skalę (większy obszar / dłużej / mocniej), albo
- dodaj dodatkową korzyść (ciszej, precyzyjniej, bezpieczniej), albo
- MG może zwrócić **1 PM** (jeśli pasuje do fikcji).

5.5 Odzysk **PM**

- Po scenie konfliktu odzyskujesz **1 PM**.
- Po bezpiecznym odpoczynku wracasz do pełna.

5.6 Przykłady mocy

Przykład A — tarcza na dobiegnięcie

- Gracz: „Stawiam krótką osłonę, żeby przebiec na lepszą pozycję.”
- MG: Standard **T 5**, koszt **1 PM**.
- Rzut **M k12** = 9 → sukces: przebiegasz bezpiecznie.

Przykład B — porażka z konsekwencją

- Gracz: „Zatrzymuję elitę na miejscu.”
- MG: Silna **T 6**, koszt **2 PM**.

- Rzut = 1 → porażka + komplikacja: tracisz 2 **PM**, a efekt odbija i zdradza twoją pozycję.
-

6.1 0 Serc

Jeśli spadniesz do 0 Serc:

- jestes **wyłączony z akcji** (raniony, ogłuszony, w szoku — zależnie od konwencji),
- sojusznik może poświęcić akcję, aby postawić cię na nogi z **1 Sercem**.

6.2 Odpoczynek

- Po scenie konfliktu, jeśli macie chwilę oddechu i podstawowe warunki, możecie wrócić do pełnych Serc.
 - W surowszych kampaniach MG może wymagać bezpiecznego postoju, aby wrócić do pełni.
-

(OUTDATED)

Treść usunięta w wersji 1.4

7. Rozwój postaci

Kiedy rośniesz: po przygodzie, misji lub ważnym rozdziale fabuły (zwykle co 1–3 sesje).

Wybierz **jedno**:

- Podbij** jedną cechę o 1 stopień kości (maks. do **k20**), albo
- +1 Serce** (maks. 7), albo
- +1 PM** (maks. 5), albo
- Nowy Atut** (jednozdaniowa, konkretna zdolność uzgodniona z MG).

Przykład: Specjalista podbija **Z** z **k12** do **k20**, bo kampania weszła w etap pościgów i strzelanin.

8. Wariant tylko **k6**: **2k6**

Jeśli nie chcecie używać różnych kości, grajcie na **2k6**.

8.1 Cechy jako modyfikatory

Zamiast rozmiarów kości, rozdziel modyfikatory:

- jedna cecha ma **+2**
- jedna ma **+1**
- jedna ma **+0**

8.2 Test

Rzuć **2k6 + modyfikator cechy**.

Wynik:

- 6 lub mniej** – porażka z konsekwencją
- 7–9** – sukces z kosztem
- 10+** – pełny sukces

- 12 – sukces wyjątkowy (dodatkowa korzyść)

8.3 Trudność sytuacji

Zamiast zmieniać progi, dawaj:

- +1 za przewagę, przygotowanie, dobry plan,
- -1 za utrudnienia, presję, osłonę, chaos.

8.4 Łut Szczęścia w 2k6

Wydaj 1 Ł  , aby:

- przerzucić 2k6, albo
- dodać +1 do wyniku testu, albo
- zamienić porażkę na sukces z kosztem.

8.5 Szybkie mapowanie (opcjonalnie)

Jeśli kiedyś chcesz „przeliczyć” postać między wariantami:

-  ≈ +0
 -  ≈ +1
 -  ≈ +2
 -  ≈ +3 (dla bardzo doświadczonych)
-
-

(OUTDATED)

Treść usunięta w wersji 1.4

9.1 Ochrona (pancerz) jako prosty zasób

Jeśli chcesz, żeby „ochrona” miała wyraźny efekt:

- postać z ochroną ma **1 żeton Pancerza na scenie**,
- gdy miałaby stracić 1 Serce, może zamiast tego zużyć żeton Pancerza.

9.2 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).

9.3 Odwet (wariant ryzykownej walki)

Jeśli chcesz, żeby walka była bardziej „ostra” i szybka:

- gdy **atakujesz wręcz i pudlujesz**, tracisz **1 Serce**, o ile przeciwnik mógł cię realnie dosiągnąć. To jest wariant — w rdzeniu NDE konsekwencje porażek w walce wynikają głównie z fikcji i decyzji MG.