

KSIEGA 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 $\text{wynik} \geq \text{TN}$.

NAJKRÓTSZA ZASADA

Rzuć kością cechy. $\text{Wynik} \geq \text{TN}$ = 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 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 (Łatwy), 6 (Normalny), 8 (Trudny).

Wynik Rzutu:

- *1: Porażka + Komplikacja.*
- *< TN: Porażka.*
- *≥ 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 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.

I KRATKA

- 1 kratka to podstawowa jednostka odległości.
- W turze masz **ruch do 5 kratek**.
- Możesz chodzić po skosie (skos liczy się jak 1 kratka).
- Oslona 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:

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

TRAFIENIE

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

6.3 CO OZNACZA TRAFIENIE

- Trafiasz pacholka → schodzi z walki.
- Trafiasz elitę/bossa → 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 **pudłujesz** (wynik < TN) i przeciwnik mógł cię realnie dosięgnąć, tracisz **1 Serce**.

- W zwarcu 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 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: $d6 \rightarrow d8 \rightarrow d10 \rightarrow d12 \rightarrow d20$,
- 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 książki gracza.