

# 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, precyzja, technika, obserwacja
  - **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja
- **Cechy (3):**
  - **Sila (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
  - **Zręczność (Z)** – refleks, 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 Moc:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistyce krótkich zasad „1-page”.

**Lut 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.

#### Modifikatory 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 na planszy

- Ruch: do 5 krerek (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 zwarcu 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.

### 4) Magia

- Rzucenie czaru: opis efekt, wydaj Manę, rzuć Magię (M).
  - Sztuczka (płomień, huk, mgła) — **TN** 4, koszt 0–1 Many.
  - Pocisk/Osłona/Skok 5 krerek — **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 krerek): **TN** 6, koszt 1 Many. Mag **d10** rzuca 7 — udany skok za osłonę.

### 5) Upadek i leczenie

- 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.

### 6) Rozwój POSTACI

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.
- 

## 7) Wariant tylko-**d6**

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: obniź 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.