

# Start (Zasady w pigułce)

## 1) Bohater w 1 minutę

- 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**.

## 2) Jak wykonujesz akcje

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 ≥ **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 → 8 przez osłonę).
- Pomoc sojusznika (swoją akcją): na ten rzut „podbij” kość o jeden rozmiar (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**). Przykład: Wojownik wyważa drzwi (Normalne 6). Rzuca **d10** i wyrzuca 10 — sukces wyjątkowy: drzwi wylatują, a stojący za nimi pachołek przewraca się.

## 3) Ruch i walka na planszy

- 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 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 (prosto)

- Rzucenie czaru: opis 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.

#### 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: 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.