

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 Mocy:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistyce krótkich zasad „1-page”.

Łut Szczęścia (jak działa): wydaj 1 Ł S, 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 Ł S: na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać +1 Ł S 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.

Modyfikatory 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 – domyślnie bez siatki, siatka jako opcja

Domyślnie: theatre of mind (zalecane)

- Odległości opisuj jako: **Blisko** (na wyciągnięcie), **Niedaleko** (kilka kroków), **Daleko** (druga strona sceny), **Bardzo daleko** (snajpersko/pojazdowo).
- W turze masz: **Przemieszczenie + 1 Akcję**.
 - Przemieszczenie zwykle zmienia odległość o 1 „stopień” (Niedaleko → Blisko itp.).
- **Atak:** rzut **S** (wręcz) albo **Z** (dystans) przeciw **Obronie** celu.

Obrona przeciwników (orientacyjnie):

- **S**łaby 4, **T**ypowy 5, **E**lita 6, **B**oss 8 (legendarny boss 12).

Skutki trafienia (szybka walka):

- Trafienie zadaje **1 Serce**.
- Sukces wyjątkowy zadaje 2 **Serca** albo daje silny efekt (rozbrojenie, przewrócenie, rozproszenie).

Oslona i przewaga pozycyjna:

- Lekka osłona / gorszy kąt: obniż kość atakującego o 1 stopień.
- Dobra pozycja / zaskoczenie: podbij kość o 1 stopień.

Opcja: gra na siatce

- 1 kratka = 1–2 m. Ruch w turze: **do 5 kratek**. Reszta zasad bez zmian.

Przykład: Specjalista strzela z osłony (**Z** **k12**) do elity (Obrona 6). Cel jest w lekkiej osłonie → **Z** spada na **k8**. Rzut 7: sukces, 1 Serce obrażeń.


4) Moce, „czary” i zagrania specjalne (uniwersalne)

To obejmuje magię, psionikę, cybernetykę, gadżety, sztuczki filmowe – zależnie od świata.


- Gdy robisz coś **ponad standard**: wydaj **Punkt Mocy** i rzuć **M**.
- Ustal poziom efektu:

Poziomy mocy (T / koszt):

- **Sztuczka** (krótki efekt, trik, „flash”): **T 4 / 0–1** **PM**
- **Standard** (atak, tarcza, impuls, kontrola drobna): **T 5 / 1** **PM**
- **Silna** (obszar, leczenie, paraliż, hack „na żywo”): **T 6 / 2** **PM**
- **Wielka** (zmiana sceny, potężna ingerencja): **T 8–12 / 3** **PM**

Porażka:  przepada, a konsekwencja jest natychmiastowa (przeziębienie, ślad cyfrowy, rysa w rytuale, niechciana uwaga).

Odzysk: po scenie konfliktu odzyskujesz 1 , po bezpiecznym odpoczynku – do pełna.

Przykład: W space-operze Adept próbuje „zagiąć sensor” drona: Standard, T 5, koszt 1 . Rzut   = 8: sukces wyjątkowy – dron traci sygnał i myli trop.


5) Upadek, ryzyko i leczenie

- Gdy spadasz do **0 Serce**, jesteś **wyłączony z akcji** (raniony, ogłuszony, w szoku – według konwencji).
- Sojusznik może zużyć akcję, by postawić cię na **1 Serce** (pierwsza pomoc, adrenalina, restart systemu).
- Po scenie, jeśli macie chwilę oddechu: wracacie do **pełnych Serc**, o ile macie warunki (schronienie, opatrunek, serwis, posiłek).
- Jeżeli scena była wyjątkowo brutalna albo wrogowie mają przewagę, Prowadzący może wymagać, by „pełny reset” wymagał bezpiecznego postoju.


Przykład: Szturm spada do 0. Specjalista wciąga go za osłonę i zużywa akcję: Szturm wraca na 1 Serce i może działać w następnej turze.




6) Rozwój postaci (kampania bez tabel i księgowości)

Po przygodzie wybierz **jedno**:

- **Podbij** jedną cechę o 1 stopień (maks. do ), albo
- **+1 Serce** (maks. 7), albo
- **+1 Punkt Mocy** (maks. 5), albo
- **Nowy Atut** (krótka, jednozdaniowa zasada uzgodniona z Prowadzącym).

Przykłady atutów (uniwersalne):

- **Nacisk:** raz na scenę, gdy trafisz wręcz, zadajesz +1 Serce obrażeń.
- **Cień:** gdy działasz z ukrycia, masz podbicie kości o 1 stopień.
- **Iskra:** raz na scenę możesz wydać 1 , by automatycznie uzyskać „sukces z kosztem” bez rzutu.

Przykład: Adept podbija  z  na  – teraz jego moce wchodzą stabilniej przy T 5–6.

7) Wariant „tylko ” w trybie 2k6 (szybki i bardzo grywalny)

Jeżeli nie macie zestawu kości albo chcecie bardziej „fabularne” stopnie wyniku:

- Każdy test to: **rzuć 2k6 + modyfikator cechy**.
- **Modyfikatory cech** wybierz na starcie: jedna cecha +2, jedna +1, jedna +0.
- Wynik:
 - **6 lub mniej** – porażka z konsekwencją
 - **7–9** – sukces z kosztem (kompromis, utrata zasobu, gorsza pozycja)
 - **10+** – pełny sukces
 - **12** – sukces wyjątkowy (dodatkowa korzyść)

Trudność sytuacji: zamiast zmieniać progi, dawaj +1 / -1 do rzutu (sprzyja / przeszkadza) albo koszt w razie 7–9.

Mapowanie do wersji kości-cech (jeśli chcesz zgodności):

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

Przykład: Specjalista strzela w bieg:  = +2, sytuacja trudna (-1). Rzut 2k6 = 8, suma 9: sukces z kosztem – trafia, ale kończy w odsłoniętej pozycji.