

# Start (Rules in a Nutshell)

## [ERROR] 1) Bohater w 1 minutę

[Translation Failed] \* **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”.

**Łut 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”.

## [ERROR] 2) Jak rozstrzygać akcje

[Translation Failed] 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).
- ≥ 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.

### [ERROR] 3) Ruch i walka – domyślnie bez siatki, siatka jako opcja

[Translation Failed] **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):

- **Słaby 4, Typowy 5, Elita 6, Boss 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) Magic

- Casting: describe effect, spend Mana, roll Magic (M).
  - Trick (spark, noise, fog) — **TN** 4, cost 0–1 Mana.
  - Bolt/Shield/Short Blink (5 squares) — **TN** 6, cost 1 Mana.
  - Area/Heal +2 Hearts/Paralyze — **TN** 8, cost 2 Mana.
  - Great power (bridge of ice, storm of fire) — **TN** 12, cost 3 Mana.
- Failure: Mana is spent; add a small consequence (breathless –1 Heart or unwanted attention).
- After a fight: you recover all Mana; a safe rest also restores Hearts. Example: “Blink” (short teleport 5 squares): **TN** 6, cost 1 Mana. Mage **d10** rolls 7 — success behind cover.

### 5) Down and healing

- At 0 Hearts: you are down (no actions). An ally can use an Action to bring you to 1 Heart.
  - After a clash, with a brief safe rest and supplies, everyone returns to full Hearts and Mana. Example: Rogue drops to 0. Warrior helps — Rogue returns at 1 Heart.
- 

## 6) Advancement (no extra dice on the table)

After an adventure choose one:

- Raise one attribute's die size: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**.
  - or +1 Heart (max 7),
  - or +1 Mana (max 5). Example: Warrior raises Strength from **d10** to **d12** — hitting **TN** 12 gets easier.
- 

## 7) **d6**-only variant

If you only have a single **d6**:

- Replace die sizes with success thresholds per attribute:
  - Master 3+, Trained 4+, Novice 5+, Untrained 6.
- **TN** still shifts situation by 1 step (easier/harder).
- Help: lower the threshold by 1 (e.g., 4+ → 3+ for this roll).
- Advancement: raise one attribute's level (e.g., Trained 4+ → Master 3+) or +1 Heart/Mana. Example: Rogue (Trained 4+) shoots at a lightly covered target (one step harder) → needs 5+. **d6**=5 — hit.