

Reglas de un vistazo

Automatic translation placeholder for es

[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, precyza, technika, obserwacja
 - **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja
- **Cechy (3):**
 - **Siła (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 stylistycznikach 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.

3) Movimiento y lucha en el tablero

- Movimiento: hasta 5 casillas (diagonales permitidas).
- Tu turno: Movimiento + 1 Acción (por ejemplo, ataque, hechizo, búsqueda, levantar palanca).
- Ataque:
 - Cuerpo a cuerpo (S): tirada contra la **TN** del oponente.
 - A distancia (Z): la cobertura del objetivo aumenta la **TN** en 1 grado.
- **TN** de los oponentes: Peón 6, Élite 8, Jefe 12.
- Efectos de un impacto: Peón — cae tras ser impactado; Élite — el MJ puede requerir condiciones favorables; Jefe — tiene 3 Heridas (un impacto = 1 Herida). Éxito excepcional contra el Jefe = 2 Heridas.
- Contraataque: si fallas en cuerpo a cuerpo o en el rango de contraataque, pierdes 1 Corazón (a menos que tengas cobertura total). Ejemplo: Mago (Z **d6**) dispara con una honda a un peón detrás de una caja: **TN** 6 + cobertura → 8. El Mago pide ayuda al Pícaro (aumenta el dado a **d8**) y cambia de posición a una mejor (**TN** baja a 6). **d8**=7 — impactado.

4) Magia

- Lanzar un hechizo: describe el efecto, gasta Maná, lanza Magia (M).
 - Truco (llama, estruendo, niebla) — **TN** 4, costo 0–1 Maná.
 - Proyectil/Protección/Salto 5 casillas — **TN** 6, costo 1 Maná.
 - Área/Sanación +2 Corazones/Parálisis — **TN** 8, costo 2 Maná.
 - Gran poder (puente de hielo, tormenta de fuego) — **TN** 12, costo 3 Maná.
 - Fracaso: el Maná se pierde; ocurre una pequeña consecuencia (falta de aliento -1 Corazón o atención no deseada de los enemigos).
 - Descanso después de la batalla: recuperas todo el Maná; un descanso seguro también restaura Corazones. Ejemplo: “Destello” (teleportación corta 5 casillas): **TN** 6, costo 1 Maná. El mago **d10** lanza 7 — salto exitoso tras la protección.
-

5) Caída y tratamiento

- 0 Corazón: caído (no estás funcionando). Un aliado puede gastar una acción para levantarte a 1 Corazón.
 - Despues del combate, con un breve descanso y una comida, regresan a la plenitud de Corazones y Maná. Ejemplo: El pícaro cae a 0. El guerrero le ayuda a levantarse — el pícaro regresa a 1 Corazón.
-

6) Desarrollo de PERSONAJES

Después de la aventura elige una:

- Aumenta un atributo en un tamaño de dado: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,

- o +1 Corazón (máx. 7),
 - o +1 Maná (máx. 5). Ejemplo: El Guerrero aumenta su Fuerza de **d10** a **d12** — es más fácil alcanzar **TN** 12.
-

7) Variante solo- **d6**

Cuando solo tienen un dado **d6**:

- En lugar de tamaños de dados, cada atributo tiene un umbral de éxito:
 - Maestro 3+, Entrenado 4+, Novato 5+, Sin habilidad 6.
- La **TN** sigue cambiando la situación en 1 grado (más fácil/más difícil).
- Ayuda: baja el umbral en 1 (por ejemplo, de 4+ a 3+ para esta tirada).
- Desarrollo: sube el nivel de un atributo (por ejemplo, Entrenado 4+ → Maestro 3+) o +1 Corazón/Maná. Ejemplo: Tiro de Pícaro (Entrenado 4+) a un objetivo en cobertura ligera (un grado más difícil) requiere 5+. Tirada **d6**=5 — impacto.