

# 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.

---

**[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):**

- **Slaby** 4, **Typowy** 5, **Elita** 6, **Boss** 8 (legendarny boss 12).

**Skutki trafienia (szynka walka):**

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

**Osłona 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) Magia**

- Lanzar un hechizo: describe el efecto, gasta Maná, lanza Magia (M).
  - Truco (llama, estruendo, niebla) — **TN** 4, costo 0–1 Maná.
  - Projecil/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.