

Księga Mistrza Gry

0) Zasady prowadzenia w 30 sekund

- **Zaczynaj od fikcji.** Najpierw opis sytuacji i działania graczy, dopiero potem test.
 - **Ustal stawkę przed rzutem.** Powiedz: *co jest na szali i co się stanie przy porażce.*
 - **Jedna decyzja → jeden rzut → sensowny efekt.** Nie rozbijaj jednej intencji na 3 testy.
 - **Porażka pcha grę do przodu.** Nie „resetuj” sceny – zmień ją komplikacją, kosztem lub presją.
 - **Trzymaj spójność.** Te same warunki → podobna Trudność, podobne konsekwencje.
 - **Siatka jest opcją.** Domyslnie gra działa bez mapy: „Blisko / Niedaleko / Daleko / Bardzo daleko”.
-
-

1.1. Kiedy w ogóle rzucać?

Rzut ma sens tylko wtedy, gdy jednocześnie:

- wynik **nie jest oczywisty**,
- istnieje **realna stawka** (coś się zmieni),
- obie strony akceptują, że **mechanika ma prawo zdecydować**.

Nie rzucaj, gdy:

- działanie jest rutynowe i bez presji,
- porażka nie wniesie nic ciekawego,
- sukces jest pewny, a cena już zapłacona (np. gracze mają czas, narzędzia i bezpieczeństwo).

Przykład (bez rzutu): Specjalista ma dostęp administracyjny i spokojne warunki – otwarcie standardowych drzwi w bazie nie wymaga testu.

Przykład (z rzutem): Te same drzwi, ale alarm jest aktywny, a patrol zbliża się za 30 sekund – to jest test, bo stawką jest czas i ujawnienie.

1.2. Checklista rozstrzygnięcia (procedura stołowa)

1. Gracz mówi: **co robi i co chce osiągnąć**.
2. Ty odpowiadasz: **co stoi na przeszczodzie i jaka jest stawka**.
3. Wybieracie cechy: **Sila (S)** / **Zręczność (Z)** / **Moc (M)**.
4. Ustalasz **Trudność (T)** albo **Obronę** (w walce).
5. Określasz modyfikator sytuacji: **podbicie/obniżenie kości** oraz ewentualną **pomoc**.
6. Rzut → wynik → konsekwencja → aktualizacja sceny.

Skrót: **Opis → Stawka → Cecha → T/Obrona → Rzut → Konsekwencja.**

1.3. Trudność (T): skala i praktyczne reguły

Używaj jednej skali w całej grze. To buduje zaufanie graczy do decyzji MG.

- **T 3 – łatwe:** sprzyjające warunki, brak presji, minimalny opór.

- **T 4 – standard:** „normalna robota” w przygodzie.
- **T 5 – trudne:** presja czasu, ryzyko, przeciwnik, wąskie okno.
- **T 6 – bardzo trudne:** wyraźna przewaga wroga, wysokie ryzyko, złożone działanie w stresie.
- **T 8 – heroiczne:** ponadprzeciętny wyczyn; zwykle wymaga przewagi, planu lub zasobu.
- **T 12 – legendarne:** moment „wow”; rzadko bez przygotowania i często z dużą ceną.

Zasada praktyczna: jeśli nie wiesz, co ustawić – zacznij od **T 4** i dopiero potem uzasadnij „w górę” lub „w dół”.

1.4. Modyfikatory bez liczenia: podbij/obniż kość

Zamiast dodawać bonusy i kary, w NDE zmieniasz **rozmiar kości** na jeden test.

- **Lepsza sytuacja:** podbij kość o 1 stopień
`k4 → k6 → k8`
`→ k12 → k20`
- **Gorsza sytuacja:** obniż kość o 1 stopień (w drugą stronę).

Pomoc sojusznika: kosztuje jego akcję i daje **podbicie kości o 1 stopień** na dany test.

Przykład: Zamek w ciszy (T 4) vs zamek w deszczu i pod ostrzałem (T 5 + obniżenie kości, bo drżą ręce i brak widoczności). To zwykle działa lepiej niż „T 6 i +2 i -1”.

1.5. Wyniki testów: sukces, porażka i tempo gry

- **1 na kości:** porażka + komplikacja (komplikacja wchodzi na pewno).
- **Wynik < T:** porażka (ale sytuacja się zmienia).
- **Wynik ≥ T:** sukces.
- **Maksymalny wynik na kości:** sukces wyjątkowy (dodatkowa korzyść).

Jak projektować porażkę, żeby nie blokowała gry?

Zanim gracz rzuci, ustal 1–2 rodzaje kosztu:

- **czas** (któś zdąży, coś się zamknie),
- **pozycja** (gorzej ustawnieli, odsłonięci),
- **zasób** (sprzęt, amunicja, energia, Punkt Mocy),
- **uwaga** (alarm, podejrzenia, trop).

Przykład (fail-forward):

Gracz chce sforsować drzwi. Porażka nie oznacza „nie otwierasz”.

Porażka oznacza: „otwierasz, ale robisz hałas – patrol ma teraz Blisko, a poziom alarmu rośnie”.

2) Łut Szczęścia (**Ł S**): jak wspierać dramaturgię bez psucia gry

Każdy bohater ma na start sesji **2 Ł S**. To jest narzędzie graczy, ale MG odpowiada za jego „ekonomicę” na stole.

2.1. Na co gracze wydają Ł S?

Wydaj 1 Ł S, aby:

- wykonać **przerzut** (zostawiają lepszy),
- **podbić kość o 1 stopień** na jeden rzut,
- zamienić porażkę na **sukces z kosztem** (MG dokłada cenę).

2.2. Kiedy przyznać dodatkowy Ł S?

MG może przyznać +1 Ł S za:

- świadome podjęcie ryzyka, które napędza scenę,
- wejście w konsekwencje bez „targowania się”,
- kreatywne rozwiązywanie zgodne z konwencją,
- bardzo dobre granie relacją, motywacją lub stawką.

Zasada higieny: przyznawaj oszczędnie (1–2 na sesję na osobę w skrajnie hojnej grze). Ł S ma być „iskrą”, nie stałym paliwem.

3) Konflikt i walka

NDE ma walczyć szybko. Jeżeli walka trwa 60 minut, to prawie zawsze oznacza: za dużo wrogów „na HP” albo za dużo drobnych rzutów.

3.1. Domyslnie bez mapy: dystanse sceniczne

Używaj czterech dystansów:

- **Blisko** – na wyciągnięcie ręki (zwarcie),
- **Niedaleko** – kilka kroków,
- **Daleko** – druga strona sceny,
- **Bardzo daleko** – snajpersko/pojazdowo.

W turze postać ma: **Przemieszczenie + 1 Akcję**.

Przemieszczenie zwykle zmienia dystans o **1 stopień** (Niedaleko → Blisko).

Przykład: Wojownik jest Niedaleko. W turze: podbiega (Blisko) i atakuje.

3.2. Opcja: siatka (grid) – gdy potrzebujesz precyzji

Jeżeli gracie na siatce:

- ruch w turze: **do 5 kratek**,
- skosy dozwolone,
- teren utrudniony może kosztować „2 kratki za 1 wejście” (opcjonalnie).

Wszystkie inne zasady pozostają identyczne.

3.3. Obrona przeciwników i obrażenia

W walce zamiast Trudności używasz **Obrony** (taki „T dla walki”).

Obrona (orientacyjnie):

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

Atak: rzut **Sily** (wręcz) albo **Zręczności** (dystans) przeciw Obronie.

Obrażenia (tempo):

- trafienie zadaje **1 Serce**,
- sukces wyjątkowy zadaje **2 Serca** albo daje silny efekt (rozbrojenie, przewrócenie, wybicie z rytmu, rozproszenie).

Pacholki i elity (polecaný model):

- **Pachołek:** 1 trafienie = znika z walki (pokonany, ucieka, obezwładniony).
- **Elita:** ma 2 **Serca** (albo „2 trafienia”), często ma jedną przewagę taktyczną.
- **Boss:** ma 3 **Serca** + 1–2 „ruchy bossa” (patrz 3.6).

To daje szybkie starcia bez liczenia punktów.

3.4. Osłona, przewaga i „czytelny teren”

Zamiast mnożyć reguły, używaj jednego języka: **kość w góre / kość w dół**.

- Lekka osłona, dym, kiepski kąt: **obniż kość atakującego** o 1 stopień.
- Dobra pozycja, zaskoczenie, przewaga wysokości: **podbij kość** o 1 stopień.
- Pełna osłona: atak jest niemożliwy, dopóki sytuacja się nie zmieni.

Przykład: Snajper w oknie jest „Daleko” i ma przewagę wysokości → atakujący dostaje obniżenie kości.

Drużyna zmienia scenę: granat dymny, flankowanie, obejście – i przewaga znika.

3.5. Kolejność w walce bez liczenia inicjatywy

Polecany, szybki schemat:

1. **Gracze działają** (w dowolnej kolejności przy stole).
2. **Przeciwnicy działają**.
3. Powtórz.

To pozwala graczom planować krótkie kombinacje bez obciążania stołu inicjatywą.

3.6. Jak prowadzić bossa, żeby był ciekawy (a nie „gąbką na obrażenia”)

Boss w NDE powinien mieć:

- **Obronę 8** (albo 12 w wersji „finał sezonu”),
- 3 **Serca**,
- **1–2 unikalne ruchy**, które zmieniają scenę.

Przykładowe ruchy bossa (uniwersalne):

- **Odepchnięcie:** ktoś trafiony cofa się o 1 dystans (Blisko → Niedaleko) i traci pozycję.
- **Przelamanie osłony:** boss niszczy osłonę lub zmusza do wyjścia z ukrycia.
- **Wezwanie wsparcia:** dołączają 2 pachołki lub jedna elita (najlepiej raz na walkę).
- **Strefa zagrożenia:** obszar staje się niebezpieczny (ogień, prąd, runy) – kto w nim zostaje, ryzykuje test.

Zasada: ruch bossa ma zmieniać pole gry, a nie tylko „zadawać więcej”.

3.7. Morale i zachowanie wrogów (lekka procedura)

Gdy:

- padnie pierwszy pachołek, albo
- elita straci pierwsze Serce, albo
- boss straci drugie Serce,

rzuć **k6** i zdecyduj:

- **1–2:** wycofują się / szukają osłony / negocują,
- **3–4:** trzymają pozycję,

- **5–6:** nacierają agresywnie.

Modyfikuj o **+1** jeśli mają przewagę, **-1** jeśli są przerażeni lub odcięci.

4) Moce (**M**) po stronie MG: jak je wyceniać i jak nie puści tempa

W NDE „Moc” obejmuje magię, psionikę, cybernetykę, hackowanie, charyzmę „na poziomie filmu” – zależnie od świata.

4.1. Skala mocy: Trudność i koszt Punktów Mocy

- **Sztuczka:** T 4, koszt 0–1 **PM** (mały, krótki efekt).
- **Standard:** T 5, koszt 1 **PM** (pojedynczy cel, krótki skok, tarcza).
- **Silna:** T 6, koszt 2 **PM** (obszar, kontrola, leczenie).
- **Wielka:** T 8–12, koszt 3 **PM** (efekt zmieniający scenę).

Wskazówka: jeżeli efekt ma „zmienić zasady sceny” (most z lodu, blackout w dzielnicy) – to jest Wielka moc.

4.2. Konsekwencje porażki mocy

Porażka powinna być konkretna i natychmiastowa:

- utrata **PM** (zawsze),
- przeciążenie (spadek pozycji, odsłonięcie),
- ślad (cyfrowy/astralny),
- efekt uboczny w środowisku (hałas, błysk, zapach, echo).

Przykład: Hack „na żywo” w walce. Porażka: **PM** przepada, a system loguje intruza – wchodzi licznik „kontr-ICE”.

4.3. Obrona przed mocą

Jeśli fikcja to uzasadnia, pozwól na „kontr-test”:

- **Zręczność** (unik, refleks) albo
- **Moc** (odporność, kontr-rytuał, zapora).

Kontr-test nie powinien mnożyć rzutów. Stosuj go tam, gdzie to robi scenę ciekawszą (np. paraliż, kontrola umysłu).

5.1. Buduj sceny w 5 krokach

1. **Cel sceny:** co drużyna ma osiągnąć (konkret).
2. **Przeszkody:** 2–3 różne typy (ludzie, urządzenia, środowisko).
3. **Zagrożenie:** przeciwnicy, hazard, pułapki, presja czasu.
4. **Licznik (opcjonalnie):** 3–5 pól; porażki przesuwają licznik; na końcu wchodzi duży skutek.
5. **Nagroda i konsekwencje:** co zmienia sukces, co zmienia porażkę.

To jest minimalny „silnik sceny” – działa w fantasy, sci-fi i kryminale.

5.2. Liczniki (clocks) – prosta wersja

Licznik ma 3–5 pól. Zapełnia się, gdy:

- test kończy się porażką,
- ktoś robi hałas,

- wrogowie mają czas na reakcję.

Gdy licznik się zapełni, wchodzi skutek:

- alarm,
- posiłki,
- zamknięcie drogi,
- utrata zasobu,
- eskalacja konfliktu.

Przykład: „Alarm 0/4”. Porażka w skradaniu = +1. Sukces wyjątkowy = -1 (opcjonalnie).

Gdy dojdzie do 4/4 – pojawia się patrol i drzwi się ryglują.

5.3. Jak dobrać „trudność sceny”, nie licząc wszystkiego

Dla drużyny 3–5 bohaterów:

- **Łatwo:** 3–5 pachołków lub jedna elita bez przewag terenu.
- **Standard:** 6–8 pachołków albo elita + 2–4 pachołki, albo hazard środowiskowy.
- **Trudno:** boss + 2–4 pachołki, albo 2 elity + 3–5 pachołków, albo licznik 3.
- **Heroicznie:** boss + wsparcie + presja terenu + licznik 3–5.

Najważniejsze: teren i osłony często znaczą więcej niż liczba wrogów.

6.1. Skradanie i infiltracja: „Alarm”

1. Ustal licznik **Alarm 0/3 do 0/5**.
2. Każda porażka = +1 alarm.
3. Gracze mogą zmniejszać alarm działaniami (np. fałszywy sygnał, sabotaż) – to są normalne testy.
4. Na maksimum wchodzi skutek: patrol, rygławianie, lockdown.

Przykład: Drużyna idzie korytarzem. Specjalista chce obejść kamery (**M**, T 5). Porażka = +1 alarm.

Zanim rzuci, wie, co ryzykuje – i to jest klucz.

6.2. Pościg: „Dystans pościgu”

Ustal **Dystans** w krokach, np. 3 (średnio).

Każda „tura pościgu”:

- uciekający robi test (**Z** lub **M** zależnie od sposobu),
- ścigający robi test,
- sukces uciekającego zwiększa dystans, sukces ścigającego zmniejsza,
- gdy dystans spadnie do **0** – dogonienie,
- gdy wzrośnie do **5** – ucieczka.

Dodawaj przeskody (skręt, tłum, barykada) jako opis + modyfikator kości.

6.3. Śledztwo: „Wskazówki zamiast ściany testów”

Zasada: **wskazówka kluczowa nie może utknąć na jednym teście**.

Jeżeli scena śledcza ma iść dalej, wskazówka kluczowa jest dostępna:

- automatycznie (jeśli gracze zrobili sensowną rzecz),

- albo po teście, ale porażka daje ją „z kosztem” (czas, fałszywy trop, alarm).

Przykład: Badanie ciała. Sukces: dostają prawdę. Porażka: dostają prawdę, ale przyjeżdża straż lub ktoś ich zauważa.

6.4. Konflikt społeczny: stawka, presja, konsekwencja

Nie rób z rozmowy „walki na rzutach”. Ustal:

- czego chce NPC,
- czego chcą gracze,
- co jest stawką,
- ile jest „ruchów” do przesilenia (licznik 3–5).

Testy **M** (wpływ, blef, autorytet) lub **Z** (czytanie intencji) zmieniają pozycję rozmowy.

Porażka daje koszt (złe wrażenie, utrata zasobu, czas, wrogość).

7.1. Komplikacje przy porażce (rzuć d6 > k6)

1. Strata czasu / ktoś zdążył zareagować.
 2. Ujawnienie pozycji / wzrost alarmu.
 3. Drobna szkoda: -1 Serce lub utrata zasobu.
 4. **Zła pozycja:** wypchnięcie, upadek, odsłonięcie.
 5. Utrata lub uszkodzenie sprzętu.
 6. Pojawia się nowe zagrożenie w scenie.
-

7.2. Korzyści przy sukcesie wyjątkowym (rzuć d6 > k6)

1. Szybciej (oszczędzasz czas lub ruch).
 2. Ciszej (brak wzrostu alarmu).
 3. Bez kosztu (np. bez wydania **PM** / bez konsekwencji terenu).
 4. Większy efekt (większy zasięg, dodatkowy cel).
 5. Lepsza pozycja sojusznika (ktoś dostaje podbicie kości w następnej akcji).
 6. Dodatkowa wskazówka lub przewaga fabularna.
-

7.3. Szybki wpis przeciwnika (format do notatek)

Nazwa — Obrona, Serca, Taktyka, Sztuczka/Przewaga

- **Pachołek:** Obrona 4–5, 1 trafienie = znika.
- **Elita:** Obrona 6, 2 **Serca**, jedna przewaga (mobilność/kontra/osłona).
- **Boss:** Obrona 8 (lub 12), 3 **Serca**, 1–2 ruchy bossa.

Przykład (uniwersalny):

Ochroniarz — Obrona 5, 1 trafienie, trzyma korytarz, granat dymny (raz)

8) Bezpieczeństwo i umowa stołu (minimum)

- Ustalcie, czego nie gracie (tematy tabu) i co „przewijacie”.

- Uzgodnijcie prosty sygnał przerwania sceny (np. „stop” lub „pauza”).
- Konflikty przy stole rozwiąż rozmową poza fikcją, nie „rulings w złości”.

To poprawia jakość gry bardziej niż jakakolwiek mechanika.

9) Modułowość i rozwój przez społeczność: jak to utrzymać w ryzach

Jeśli budujesz NDE jako „engine”, to społeczność najłatwiej będzie rozwijać przez paczki:

- **Pakiet gatunkowy** (fantasy/cyberpunk/horror): mapowanie Mocy, lista atutów, sprzęt, przeciwnicy, 1–2 procedury (np. strach, pościg).
- **Pakiet przeciwników:** 10–20 wpisów pachołek/elita/boss + taktyki.
- **Pakiet przygód:** 1-stronicowe sceny z licznikami i stawkami.

Wymóg jakości wkładu: każda nowa reguła powinna mieć:

- zdanie „po co to jest” (jaki problem rozwiązuje),
- krótki zapis reguły,
- przykład 3–5 linijek.

Dzięki temu dodatki nie rozsadzą rdzenia i będą czytelne dla nowych.
