

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):**
 - **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 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”.

2) How to resolve actions

1. Choose the relevant attribute (S/D/M) and roll that die.
2. Compare to the Target Number (**TN**):
 - Easy 4, Standard 6, Hard 8, Heroic 12.
3. Result:
 - Rolling a 1 — failure with a complication (noise, time loss, minor harm, etc.).
 - Result < **TN** — failure.
 - Result ≥ **TN** — success.
 - Maximum on the die (e.g., 10 on **d10**, 20 on **d20**) — critical success with an extra benefit. Quality without math:

- Worse/better situation: move **TN** up/down by 1 step (e.g., 6 → 8 due to cover).
- Ally Help (uses their action): for this roll, bump your die up one size (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**). Example: Warrior kicks a door (**TN** 6). Rolls **d10** = 10 — critical: the door bursts and a minion behind is knocked over.

3) Grid movement and combat

- Movement: up to 5 squares (diagonals allowed).
- Your turn: Move + 1 Action (e.g., attack, spell, search, pull lever).
- Attack:
 - Melee (S): roll vs the foe's **TN**.
 - Ranged (D): target in cover raises **TN** by 1 step.
- Foes' TNs: Minion 6, Elite 8, Boss 12.
- On a hit: Minion — removed; Elite — GM may require favorable conditions; Boss — has 3 Wounds (each hit = 1 Wound). Critical vs Boss = 2 Wounds.
- Retaliation: if you miss in melee or within realistic reach, you lose 1 Heart (unless in full cover). Example: Mage (D **d6**) slings a stone at a minion behind a crate: **TN** 6 + cover → 8. Mage asks Rogue to Help (die to **d8**) and takes a better position (**TN** back to 6). **d8** = 7 — hit.

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.