

Księga Mistrza Gry

Jasno komunikuj stawkę.

- **Jasno komunikuj stawkę.** Zanim padnie rzut, powiedz: cecha, TN, skutek porażki, szansa pomocy.
- **Opis → mechanika → rezultat.** Zawsze zaczynaj od fikcji, dopiero potem rzut.
- **Szybkie sceny.** Utrzymuj tempo: jeden test = jeden sensowny efekt.
- **Porażka pcha akcję.** Komplikacja zmienia sytuację, a nie „resetuje” scenę.
- **Spójność.** Te same okoliczności → te same TN i skutki.

1. Gracz mówi, co robi i co chce osiągnąć.
2. Wybierz cechę: **S** (siłowe), **Z** (precyzyjne/szybkie), **M** (specjalne efekty).
3. Ustal **TN**: 4 łatwe, 6 normalne, 8 trudne, 12 bohaterskie.
4. Powiedz, co grozi przy porażce i czy ktoś może **pomóc** (podbicie kości o 1 rozmiar).
5. Gracz rzuca kością cechy i porównuje do TN.
6. Rozstrzygnij wynik i zaktualizuj sytuację.

Skrót dla stołu: „Cechy/TN/Rzut/Skutek”.

4 (łatwe):

- **4 (łatwe):** warunki sprzyjają, cel nie stawia oporu.
- **6 (normalne):** standard w przygodzie bez przewagi.
- **8 (trudne):** presja czasu, zła pozycja, osłona, złożone narzędzia.
- **12 (bohaterskie):** ponadprzeciętne wyzwanie; zwykle wymaga przygotowania lub wysokiej kości.

Modyfikacja sytuacyjna: przesuwaj TN **o 1 stopień** (maks. o 2 w skrajnościach).

- Gorsze: ciemno, ślecko, osłona, alarm → TN +1.
- Lepsze: czas, narzędzia, przewaga pozycji, zaskoczenie → TN -1.

Szybkie intuicje skuteczności (przybliżenia):

- d6 vs TN6 ≈ 17%; d8 vs 6 ≈ 38%; d10 vs 6 ≈ 50%; d12 vs 6 ≈ 58%.
- d10 vs TN8 ≈ 30%; d12 vs 8 ≈ 42%; d20 vs 12 ≈ 45%. Używaj tych liczb orientacyjnie, nie licz na bieżąco.

Kiedy nie rzucić:

- Gdy wynik jest oczywisty i nie ma stawki.
- Gdy rzut niczego nie zmieni (lepiej przejść do kolejnego wyzwania).

1 na kości

- **1 na kości:** porażka + komplikacja. Przykłady: hałas, strata czasu, zły trop, drobna rana (−1 Serce), utracony zasób, gorsza pozycja.
- **Porażka (wynik < TN):** brak efektu oraz ewentualny „odwet” (w walce) lub postęp zagrożenia (poza walką).
- **Sukces wyjątkowy (maks na kości):** sukces + dodatkowa korzyść: szybciej/ciszej/bez kosztu/większy efekt.

Checklista tworzenia komplikacji:

1. Uderz w zasób (czas, pozycja, serca, mana, ekwipunek).
2. Zmień układ na planszy (nowe przeszkody, odcięte drogi, wzmacnione osłony).
3. Podnieś presję (licznik, alarm, wzmacnienie przeciwników).

Ruch:

- **Ruch:** do 5 kratek w turze; wolno po skosie.
- **Osłona:** częściowa → ataki dystansowe TN +1; pełna → brak linii działania.
- **Teren utrudniony (opcjonalnie):** wejście na kratkę kosztuje 2 z 5 punktów ruchu.
- **Wypychanie/przesuwanie:** test S vs TN 6 (modyfikuj sytuację). Sukces: przesuń cel 1–2 kratki; wyjątkowy: +1 kratka.
- **Zasięgi:** przyjmij do 10 kratek jako „bez kary”; dalej → TN +1. Szybkość jest ważniejsza od drobiazgowego liczenia — trzymaj zasady lekkie.

Kolejność:

- **Kolejność:** gracze → przeciwnicy → powtórz.
- **Atak:** wręcz = S, dystans = Z; TN przeciwnika: pachołek 6, elita 8, boss 12.
- **Trafienie:** pachołek schodzi; elita/boss dostaje 1 Ranę (boss ma 3). Wyjątkowy sukces = zwykle 2 Rany.
- **Pudło:** jeśli przeciwnik mógł dosiągnąć → bohater traci 1 Serce (odwet). W osłonie/daleko — zwykle brak odwetu.

Skalowanie presji:

- Wielu pachołków „na zwarciu” → TN +1 lub dodatkowa komplikacja przy pudle.
- Zmieniaj teren co turę: pojawiają się przeszkody, wąskie gardła, okazje do przewagi.

Buduj sceny w 5 krokach:

1. **Cel:** po co scena (np. przejście, zdobycie rzeczy, wyłączenie zagrożenia).
2. **Przeszkody:** 2–3 różne typy (straż, zamek, alarm, niebezpieczny teren).
3. **Zagrożenie:** pachołki/elita/boss, hazardy, pułapki.
4. **Licznik (opcjonalnie):** 3–5 kroków; porażki go przesuwają; na końcu zły skutek.
5. **Nagroda/konsekwencja:** co da sukces, co zmieni porażka.

Progi wielkości starcia (dla 3–5 bohaterów):

- **Łatwe:** 3–5 pachołków lub elita bez wsparcia.
- **Standard:** 6–8 pachołków lub elita + 2–4 pachołki.
- **Trudne:** boss + 2–4 pachołki lub 2 elity + 3–5 pachołków.
- **Bohaterskie:** boss + 4–6 pachołków i/lub elita. Dostosuj do stołu: teren i osłony mają duży wpływ.

Format (przykładowy, bez klimatu):

Nazwa — TN, Rany, Taktyka, Specjal

- **Pachołek:** TN 6, bez Ran; taktyka prosta.
- **Elita:** TN 8, 2 Rany; ma wyraźną przewagę (np. mobilność, osłona, kontrola pola).
- **Boss:** TN 12, 3 Rany; 1–2 unikalne ruchy (np. odparcie, przyzwanie wsparcia).

Reakcja i morale (lekki system):

- Gdy pierwszy pachołek padnie lub elita dostanie Ranę, rzuć **d6**:
 - 1–2: wycofanie/przyczajenie; 3–4: trzymają pozycję; 5–6: nacierają.
- Modyfikuj ±1 za przewagę/strach/boską w pobliżu.

Magia to „efekty specjalne”. Przydziel TN i koszt Many wg skali:

- **Sztuczka:** TN 4, koszt 0–1 (krótki, mały efekt).
- **Standard:** TN 6, koszt 1 (pojedynczy cel, krótki skok, bariera).
- **Silny:** TN 8, koszt 2 (obszar, kontrola, leczenie +2 Serca).
- **Wielka moc:** TN 12, koszt 3 (efekt sceniczny).

Zasady pomocnicze:

- **Wiele celów:** albo +1 koszt Many, albo TN +1 stopień.
- **Utrzymanie efektu:** co turę płacić 1 Manę lub zajmuje Akcję.
- **Kontratak/unik czaru:** pozwól wykonać odpowiedni test bohatera (Z lub M) przeciw temu samemu TN, aby zredukować lub uniknąć efektu (w zależności od fikcji).

Skrytobójstwo/przemykanie: ustaw „poziom alarmu” jako **licznik 3–5**

- **Skrytobójstwo/przemykanie:** ustaw „poziom alarmu” jako **licznik 3–5**; porażki go podnoszą; po osiągnięciu maksimum pojawia się patrol, zamek się rygluje itp.
- **Pościg:** określ dystans w „krokach pościgu” (np. 3). Każda tura: obie strony testują; sukces ścigającego skraca, uciekającego wydłuża. Gdy dojdzie do 0 → dogonienie; przy 5 → ucieczka.
- **Przeszkody środowiska:** jasno komunikuj koszt ryzyka (np. spadek = -1 Serce i gorsza pozycja), TN zależne od opisów.

Rozwój:

- **Rozwój:** po przygodzie każdy wybiera jedno: podbicie rozmiaru kości cechy, +1 Serce (max 7) lub +1 Mana (max 5).
- **Nagrody rzeczowe:** dają „pozwolenia” (nowe działania) lub jednorazowe przewagi („raz na scenę obniż TN o 1”).
Unikaj stałych modyfikatorów.
- **Ekonomia (opcjonalna):** proste progi: tani/standard/drogi — rozstrzygaj testem zasobów zamiast liczyć walutę.

- Ustal z graczami zakres treści (co jest OK, czego unikamy).
- Umów się na prosty sygnał „stop”/„przeviń” dla niekomfortowych sytuacji.
- Konflikty rozgrywaj w fikcji, nie przy stole.

1. **Hak:** jednozdaniowy problem.
2. **3 miejsca** z cechami taktycznymi (osłony, wysokości, wąskie przejścia).
3. **3 przeszkody:** zamek, straż, zagrożenie środowiskowe.
4. **Zasoby w stawce:** czas, hałas, uwaga przeciwnika.
5. **Lista komplikacji** (5 szt.) i **licznik** do sceny.
6. **Przeciwńcy:** wpisy 1-liniówkowe (pachołki/elita/boss) + prosta taktyka.

Komplikacje — d6 (uniwersalne):

1. Utrata czasu / przewaga przeciwnika.
2. Ujawnienie pozycji / wzrost alarmu.
3. Drobna szkoda: -1 Serce lub zasób.
4. Zła pozycja: wypchnięcie/utknienie.
5. Utrata/zakleszczenie sprzętu.
6. Nowe zagrożenie pojawia się w scenie.

Korzyści przy sukcesie wyjątkowym — d6:

1. Szybciej.
2. Ciszej.
3. Bez kosztu (np. bez Many/bez odwetu).
4. Większy efekt (obszar/zasięg).
5. Lepsza pozycja sojuszników.
6. Dodatkowa wskazówka/informacja.

Cel graczy

- Cel graczy: przejść przez zabezpieczone przejście.
 - MG: zamek (TN 6), patrol (licznik 3), wąskie przejście (osłony).
1. Gracz A: „Otwieram zamek” (Z, TN 6). Porażka = +1 do licznika. Rzut 5 → porażka, licznik 1/3.
 2. Gracz B pomaga (podbija kość). A: ponownie (nowe narzędzia, lepsza pozycja), rzut d12=9 → sukces.
 3. Patrol zbliża się (licznik 2/3). Gracz C osłania wyjście (S, TN 6). Wyjątkowy sukces → przewaga pozycji dla drużyny.
Scena rozstrzygnięta szybko, z czytelnymi stawkami.

To wszystko, czego potrzebujesz do prowadzenia. Reszta (świat, potwory, skarby) jest modułowa i powinna być dopasowana do wybranego uniwersum.