

Regeln auf einen Blick

Automatic translation placeholder for de

[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 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”.

[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) Magie

- Zauber wirken: Beschreibe den Effekt, gib Mana aus, wirf Magie (M).
 - Trick (Flamme, Knall, Nebel) — SW 4, Kosten 0–1 Mana.
 - Geschoss/Schutz/Sprung 5 Felder — SW 6, Kosten 1 Mana.
 - Bereich/Heilung +2 Herzen/Paralyse — SW 8, Kosten 2 Mana.
 - Große Macht (Eisbrücke, Feuersturm) — SW 12, Kosten 3 Mana.
- Misserfolg: Mana geht verloren; es kommt zu einer kleinen Konsequenz (Kurzatmigkeit –1 Herz oder unerwünschte Aufmerksamkeit von Feinden).
- Ruhe nach dem Kampf: Du stellst alle Mana wieder her; ein sicherer Rast stellt auch Herzen wieder her. Beispiel: „Blitz“ (kurze Teleportation 5 Felder): SW 6, Kosten 1 Mana. Magier **d10** würfelt 7 — erfolgreicher Sprung hinter den Schutz.

5) Fall und Behandlung

- 0 Herzen: umgekippt (du bist handlungsunfähig). Ein Verbündeter kann eine Aktion verwenden, um dich auf 1 Herz zu heben.
 - Nach dem Kampf, bei einer kurzen Pause und einer Mahlzeit, kehrt ihr zu vollen Herzen und Mana zurück.
- Beispiel: Der Schurke fällt auf 0. Der Krieger hilft ihm aufzustehen — der Schurke kehrt auf 1 Herz zurück.
-

6) Entwicklung der CHARAKTERE

Nach dem Abenteuer wähle eines:

- Erhöhe einen Attribut um die Größe des Würfels: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
 - oder +1 Herz (max 7),
 - oder +1 Mana (max 5). Beispiel: Der Krieger erhöht seine Stärke von **d10** auf **d12** — es ist einfacher, **TN** 12 zu treffen.
-

7) Variante nur- **d6**

Wenn ihr nur einen **d6**-Wurf habt:

- Anstelle von Würfelgrößen hat jede Eigenschaft eine Erfolgsgrenze:
 - Meister 3+, Geübt 4+, Anfänger 5+, Ohne Fertigkeit 6.
- Die **TN** verändert weiterhin die Situation um 1 Grad (leichter/schwerer).
- Hilfe: Senke die Grenze um 1 (z.B. von 4+ auf 3+ für diesen Wurf).
- Entwicklung: Erhöhe das Niveau einer Eigenschaft (z.B. Geübt 4+ → Meister 3+) oder +1 Herz/Mana. Beispiel: Schuss des Schurken (Geübt 4+) auf ein Ziel in leichter Deckung (um einen Grad schwieriger) erfordert 5+. Wurf **d6**=5 — Treffer.