

Règles en bref

Automatic translation placeholder for fr

[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”.

[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).
- $\geq T$ – 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):

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

Skutki trafienia (szybka walka):

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

Oslona 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









- Lancer un sort : décrivez l'effet, dépensez du Mana, lancez Magie (M).
 - Astuce (flamme, bruit, brouillard) — **TN** 4, coût 0–1 Mana.
 - Projectile/Protection/Saut de 5 cases — **TN** 6, coût 1 Mana.
 - Zone/Soin +2 Cœurs/Paralysie — **TN** 8, coût 2 Mana.
 - Grande puissance (pont de glace, tempête de feu) — **TN** 12, coût 3 Mana.
- Échec : La Mana est perdue ; une petite conséquence survient (essoufflement –1 Cœur ou attention non désirée des ennemis).
- Repos après le combat : vous récupérez toute votre Mana ; un repos en sécurité restaure également des Cœurs. Exemple : « Éclair » (téléportation courte de 5 cases) : **TN** 6, coût 1 Mana. Le mage **d10** lance 7 — saut réussi derrière la protection.

5) Chute et guérison


- 0 Cœur : renversé (tu ne fonctionnes pas). Un allié peut utiliser une action pour te relever à 1 Cœur.
- Après un affrontement, après un court repos et un repas, vous revenez à plein de Cœurs et de Mana. Exemple : Le Voleur tombe à 0. Le Guerrier l'aide à se relever — le Voleur revient à 1 Cœur.



6) Développement des PERSONNAGES

Po l'aventure, choisis une option :

- Augmente un attribut d'une taille de dé :  →  →  →  → .
- ou +1 Cœur (max 7),
- ou +1 Mana (max 5). Exemple : Le Guerrier augmente sa Force de  à  — il est plus facile d'atteindre la  12.

7) Variante seulement-

Lorsque vous n'avez qu'un seul dé  :

- Au lieu des tailles de dés, chaque caractéristique a un seuil de réussite :
 - Maître 3+, Formé 4+, Novice 5+, Sans compétence 6.
- La  modifie toujours la situation d'un degré (plus facile/difficile).
- Aide : abaissez le seuil de 1 (par exemple, de 4+ à 3+ pour ce lancer).
- Développement : augmentez le niveau d'une caractéristique (par exemple, Formé 4+ → Maître 3+) ou +1 Cœur/Mana. Exemple : Tir de Voleur (Formé 4+) sur une cible en légère couverture (d'un degré plus difficile) nécessite 5+. Lancer  = 5 — touche.