

# Księga Gracza

---

**MG opisuje sytuację i mówi, co jest możliwe.**

- Ty mówisz, **co robisz** i **jaki chcesz efekt**.
- Jeśli wynik jest niepewny, MG mówi
- MG opisuje sytuację i mówi, co jest możliwe.
- Ty mówisz, **co robisz** i **jaki chcesz efekt**.
- Jeśli wynik jest niepewny, MG mówi:
  1. jakiej cechy używasz (S/Z/M),
  2. jaka jest trudność (TN),
  3. co może się stać przy porażce.
- Ty rzucasz **jedną kością** swojej cechy i patrzysz, czy wynik  $\geq$  TN.

**Najkrótsza zasada**

**Rzuć kością cechy. Wynik  $\geq$  TN = sukces.**

Twoja postać ma:

- **Rolę** (Wojownik / Łotr / Mag),
- 3 **cechy**: Siła (S), Zręczność (Z), Magia (M),
- **Życie** (Serca) i **Manę**,
- 2 **Talenty** (opcjonalnie, ale polecane),
- ekwipunek.

### 2.1 Cechy (S/Z/M) — do czego są

- **Siła (S)**: walka wręcz, forsowanie, dźwiganie, wytrzymałość.
- **Zręczność (Z)**: strzały, precyzja, skradanie, unik, akrobatyka.
- **Magia (M)**: efekty „specjalne” (czary/psionika/technologia — zależnie od gry).

### 2.2 Kości cech

Każda cecha ma swoją kość (np. d6, d8, d10, d12, d20). Zawsze rzucasz **jedną** kością.

- Większa kość = większa szansa na wysokie wyniki.

### 2.3 Życie i Mana

- **Życie**: 5 Serc (start).
- **Mana**: 3 (start). Wydajesz ją, gdy używasz Magii.

## Krok 1: Wybierz rolę

Wybierz jedną rolę. Ustawia startowe kości cech:

- **Wojownik:** S d10, Z d6, M d6
- **Łotr:** S d6, Z d10, M d6
- **Mag:** S d6, Z d6, M d10

## Krok 2: Zapisz zasoby

- Życie: 5 Serc
- Mana: 3

## Krok 3: Wybierz 2 Talenty (opcjonalnie)

Talenty to krótkie hasła opisujące, w czym jesteś dobry.

- Przykłady neutralne: „Negocjator”, „Zwiadowca”, „Mechanik”, „Medyk”, „Atleta”, „Analityk”, „Haker”.

**Jak działają Talenty:** jeśli Talent realnie pomaga w teście, MG może **obniżyć trudność (TN) o 1 stopień**.

- Zwykle 1 Talent na 1 test.
- Talent nie zastępuje opisu działania — pomaga, gdy faktycznie ma sens.

## Krok 4: Sprzęt

Wypisz:

- 1 narzędzie do walki (wręcz lub dystans),
- ochronę (jeśli pasuje),
- 3 rzeczy użytkowe.

Sprzęt w tej grze najczęściej działa jako **„pozwolenie”**: masz coś, więc możesz próbować określonych działań.

## Przykład postaci

- Rola: Łotr
- S d6, Z d10, M d6
- Życie 5, Mana 3
- Talenty: „Zwiadowca”, „Negocjator”
- Sprzęt: narzędzie dystansowe, wytrychy, lina, latarka

## 4.1 Kiedy rzucasz

Rzucasz, gdy:

- coś jest **ryzykowne** lub niepewne,
- a porażka ma konsekwencję.

Jeśli coś jest oczywiste i bez presji, MG może powiedzieć „udaje się” bez rzutu.

## 4.2 Trudności (TN)

Używane są 4 poziomy:

- **TN 4** — Łatwe
- **TN 6** — Normalne
- **TN 8** — Trudne
- **TN 12** — Bohaterskie

MG wybiera TN. Ty nie musisz go „zgadywać” — MG po prostu mówi, jaka jest trudność.

## Wyniki Testu

**Poziom Trudności (TN):** 4 (Łatwy), 6 (Normalny), 8 (Trudny).

**Wynik Rzutu:**

- **1:** Porażka + Komplikacja.
- **< TN:** Porażka.
- **≥ TN:** Sukces.
- **Max (10/20):** Sukces + Korzyść.

---

## 4.3 Wyniki rzutu

- **Wynik ≥ TN:** sukces.
- **Wynik < TN:** porażka.
- **Wyrzucona 1:** porażka z komplikacją.
- **Maks na kości** (np. 10 na d10): sukces wyjątkowy + dodatkowa korzyść.

**Dodatkowa korzyść** (przykłady): szybciej, ciszej, bezpieczniej, większy efekt, lepsza pozycja.

## 4.4 Zmiany trudności „o stopień”

Zamiast liczyć bonusy, MG czasem zmienia TN o 1 stopień:

- gorsze warunki → TN wyżej (np. 6 → 8),
- lepsze warunki → TN niżej (np. 8 → 6).

Twoja rola jako gracza: **twórz lepsze warunki** przez opis i decyzje (osłona, przygotowanie, narzędzia, plan).

## 4.5 Pomoc sojusznika

Sojusznik może zużyć swoją Akcję, by ci pomóc. Wtedy na ten jeden rzut możesz:

- podbić kość o 1 rozmiar: **d6 → d8 → d10 → d12 → d20**.

Pomoc musi mieć sens w opisie (np. osłanianie, odwrócenie uwagi, podanie narzędzi).

### **Przykład testu**

Chcesz szybko otworzyć zablokowane przejście.

- MG: „To Zręczność, TN 6.”
- Rzucasz Z d10 i wypada 7 → sukces: przejście otwarte.

## 1 kratka

- **1 kratka** to podstawowa jednostka odległości.
- W turze masz **ruch do 5 kratek**.
- Możesz chodzić po skosie (skos liczy się jak 1 kratka).
- Oslona jest ważna: jeśli coś zasłania cię przed atakiem dystansowym, zwykle robi się trudniej trafić.

## 6.1 Jak wygląda tura

W swojej turze masz:

- **Ruch** (do 5 kratek),
- **1 Akcję**.

Akcja to np.: atak, użycie sprzętu, test cechy, pomoc, użycie Magii.

### Atak

1. Wybierz cel (w zasięgu i w linii widzenia).
2. Wybierz broń/czar.
3. Sprawdź, jakiej Cechy używa (np. Siła wręcz, Zręczność na dystans, Magia do czaru).
4. **Rzuć**. Porównaj z **TN** przeciwnika.

## 6.2 Atak

- **Wręcz**: rzut **Siły (S)**.
- **Dystans**: rzut **Zręczności (Z)**.
- MG mówi TN przeciwnika.

Domyślne TN przeciwników:

- **Pacholek**: TN 6
- **Elita**: TN 8
- **Boss**: TN 12

### Trafienie

- **Pacholek**: *Ginie (lub odpada z walki)*.
- **Elita/Boss**: *Traci 1 Serce*.
- **Gracz**: *Traci 1 Serce (chyba że ma Pancerz — wtedy Pancerz pochłania trafienie, ale się zużywa)*.

## 6.3 Co oznacza trafienie

- Trafiasz pachółka → schodzi z walki.
- Trafiasz elitę/bossa → dostaje Ranę (Boss standardowo ma 3 Rany).
- Sukces wyjątkowy przeciw elicie/bossowi → zwykle zadajesz +1 Ranę (łącznie 2), albo zyskujesz jedną przewagę sytuacyjną (np. wypchnięcie z osłony).

### Pudło i Odwet

Walka ma ryzyko. Jeśli **nie trafisz** (wynik < TN) lub wyrzucisz **1**:

- Przeciwnik kontratakuję: tracisz **1 Serce**.
- Albo dzieje się inna logiczna komplikacja (np. tracisz broń, zostajesz przewrócony).

To nie jest tura przeciwnika — to efekt Twojego nieudanego ataku.

## 6.4 Pudło i „odwet”

Jeśli **pudłujesz** (wynik < TN) i przeciwnik mógł cię realnie osiągnąć, tracisz **1 Serce**.

- W zwarcu jest to częste.



- Przy atakach dystansowych dużo zależy od osłony i sytuacji.

Twoja lekcja taktyczna: **ustawiaj się tak, żeby przy pudle nie dostawać odwetu** (osłona, dystans, plan, pomoc).

## 0 Serc

*Jeśli spadniesz do 0 Serc:*

- Jesteś **Powalony**.
- Nie możesz wykonywać akcji (tylko czołganie i mówienie resztką sił).
- Sojusznik może Cię „podnieść” (akcja Pomocy), przywracając 1 Serce.
- Jeśli otrzymasz obrażenia będąc Powalonym — **Ginisz**.

---

## 6.5 0 Serc

Gdy spadasz do 0 Serc:

- jesteś przewrócony i nie wykonujesz akcji,
- sojusznik może zużyć Akcję, żeby postawić cię na nogi z **1 Sercem**.

### Przykład krótkiej tury

- Ruch: podbiegasz 3 kratki do osłony.
- Akcja: strzelasz (Z). MG: „TN 6, ale cel jest za osłoną → TN 8”. Rzucasz d10=9 → trafienie.

Magia to mechanika „efektów specjalnych”. Ty opisujesz efekt, MG ustala TN i koszt Many.

### 7.1 Koszty i poziomy

- **Sztuczka:** TN 4, koszt 0–1
- **Standard:** TN 6, koszt 1
- **Silny efekt:** TN 8, koszt 2
- **Wielka moc:** TN 12, koszt 3

### 7.2 Porażka w Magii

Gdy Magia się nie uda:

- tracisz wydaną Manę,
- pojawia się konsekwencja (np. –1 Serce, utrata pozycji, dodatkowe zagrożenie).

### 7.3 Sukces wyjątkowy

Maks na kości Magii daje dodatkową korzyść:

- większy zasięg/obszar,
- dłuższy czas,
- większa skuteczność,
- albo mniejszy koszt (MG może zwrócić 1 Manę).

### Przykład Magii

Chcesz wykonać krótki „skok” na 5 kratek.

- MG: „To Standard: TN 6, koszt 1.”
- Płacisz 1 Manę, rzucasz M d10=7 → sukces: przeskakujesz za osłonę.

Po konflikcie, jeśli macie bezpieczną chwilę i podstawowe warunki odpoczynku:

- Życie i Mana wracają do pełna.

Po przygodzie wybierasz **jedno**:

- podbij S/Z/M o 1 rozmiar kości: d6 → d8 → d10 → d12 → d20,
- albo +1 Serce (max 7),
- albo +1 Mana (max 5).

To oznacza rozwój bez dokładania kolejnych kości do rzutów.

Jeśli na stole jest tylko d6, zamiast rozmiaru kości masz próg sukcesu:

- Mistrz 3+, Wyszkolony 4+, Nowicjusz 5+, Bez biegłości 6.

MG może podnosić/obniżać próg o 1 stopień za sytuację lub pomoc.

### **Zawsze mów**

- Zawsze mów: **co robisz** + **po co**. „Chcę wcisnąć dźwignię” jest ok, ale „chcę wcisnąć dźwignię, żeby zamknąć przejście” jest jeszcze lepsze.
- Jeśli TN jest wysokie: nie „męcz rzutu” — zmień sytuację (osłona, narzędzia, pomoc, inna droga).
- Ustalajcie współpracę: jedna osoba pomaga, druga wykonuje test.
- W walce szanuj osłonę i pozycję — często jest ważniejsza niż sam rzut.

---

Koniec książki gracza.