

Księga Zasad

- Plansza w kratę (papier w kratkę, mata, VTT) i znaczniki postaci.
- Ołówek i karta postaci.
- Kości: **d6, d8, d10, d12, d20**.
 - W praktyce wystarczy **po jednej** z każdej (na stół / na drużynę), bo rzuca się jedną kością naraz.
 - Jeśli macie tylko d6, użyj wariantu „tylko-d6” (na końcu).

Te słowa pojawiają się w zasadach — tutaj są wyjaśnione „po ludzku”:

- **MG (Mistrz Gry):** osoba prowadząca — opisuje sytuacje, steruje światem i przeciwnikami, ustala trudności (TN) i konsekwencje.
- **Gracz:** opisuje działania swojej postaci i wykonuje rzuty.
- **Kratka:** jedno pole na planszy. Używamy kratek do odległości i ruchu.
- **Ruch:** przemieszczenie postaci o określoną liczbę kratek.
- **Akcja:** „jedna ważna rzecz” w turze (atak, rzut zdolności, uruchomienie mechanizmu, czar itd.).
- **Tura:** kolej na wykonanie ruchu i akcji.
- **Test:** rzut kością, który rozstrzyga niepewny wynik.
- **TN (Trudność):** liczba, którą trzeba osiągnąć lub przebić, żeby się udało.
- **Cechy:** Siła (S), Zręczność (Z), Magia (M). Określają jaką kośćią rzucasz.
- **Kość cechy:** rozmiar kości przypisany do cechy (np. Z d10).
- **Sukces:** wynik \geq TN.
- **Sukces wyjątkowy:** maksymalny wynik na kości (np. 12 na d12). Oprócz sukcesu daje dodatkową korzyść.
- **Komplikacja:** dodatkowy problem po porażce — np. hałas, utrata czasu, zgubienie rzeczy, gorsza pozycja, utrata zasobu.
- **Osłona:** przeszkoda między tobą a celem. Zwykle podnosi TN ataku dystansowego.
- **Odwrót:** konsekwencja pudła w walce — tracisz 1 Serce, jeśli przeciwnik mógł cię realnie dosięgnąć.
- **Serce:** punkt życia (HP w najprostszym sensie).
- **Mana:** zasób do zdolności „Magia” (może oznaczać też technologię/psionikę — zależnie od świata).
- **Rana (Boss):** „trafienia” Bossa. Boss pada po kilku Ranach.

Tworzenie postaci jest celowo krótkie. Postać to: rola + trzy cechy + zasoby.

2.1 Role (wybierz jedną)

- **Wojownik** — specjalizuje się w Siłę (walka wręcz, forsowanie przeszkodek).
- **Łotr** — specjalizuje się w Zręczność (strzały, skradanie, precyza, uniki).
- **Mag** — specjalizuje się w Magię (efekty specjalne, kontrola, „moc”).

Role są nazwami technicznymi. W innym świecie mogą oznaczać np. żołnierza/agenta/specjalistę.

2.2 Cechy i kości

Masz trzy cechy:

- **Sila (S)** — wszystko, co opiera się na sile fizycznej i wytrzymałości.
- **Zręczność (Z)** — szybkość, refleks, precyza, skradanie.
- **Magia (M)** — efekty specjalne: czary, psionika, technologia, „umiejętności nadludzkie” (zależnie od świata).

Każda cecha ma rozmiar kości. Na start:

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

2.3 Zasoby

- **Życie:** 5 Serc.
- **Mana:** 3.

2.4 Talenty (opcjonalne, ale polecane)

Talenty to **2 krótkie hasła**, które opisują w czym twoja postać jest dobra (bez świata i bez listy):

- np. „Negocjator”, „Mechanik”, „Zwiadowca”, „Analyst”, „Atleta”, „Medyk”, „Haker”.

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

- Talent nie daje automatycznych sukcesów.
- Zwykle **maksymalnie jeden Talent** może pomóc w jednym teście.

2.5 Ekwipunek

Wypisz:

- broń lub narzędzie do walki,

- ochronę (opcjonalnie),
- 3 rzeczy przydatne w przygodzie.

Sprzęt w rdzeniu zasad jest „pozwoleniem” (umożliwia akcje), a nie bonusem liczbowym.

2.6 Przykład kompletnej postaci

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

Ta część jest najważniejsza — jeśli ją rozumiesz, rozumiesz system.

3.1 Kiedy robisz test

Test robisz wtedy, gdy spełnione są oba warunki:

1. wynik jest niepewny (może się udać albo nie), oraz
2. stawka jest realna (porażka coś zmieni / coś kosztuje).

Jeśli czynność jest banalna i bez presji — MG może powiedzieć „udało się” bez rzutu.

3.2 Jak wykonać test (krok po kroku)

1. Gracz mówi **co robi i jaki chce efekt**.
2. MG wybiera cechę: S albo Z albo M.
3. MG ustala **TN** (Trudność) i ewentualne modyfikacje sytuacyjne.
4. Gracz rzuca **jedną kością cechy**.
5. Porównuj wynik do TN i rozstrzygnij skutki.

3.3 Skala trudności (TN)

Używamy czterech poziomów:

- **TN 4 (Łatwe):** uda się często, jeśli postać jest choć trochę kompetentna.
- **TN 6 (Normalne):** standardowa trudność w przygodzie.
- **TN 8 (Trudne):** wymaga przewagi sytuacyjnej, przygotowania lub specjalizacji.
- **TN 12 (Bohaterskie):** duże wyzwanie. Zwykle dla bardzo dobrych kości (d12/d20), świetnych warunków lub obu naraz.

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.**

3.4 Wyniki testu

- **Wynik ≥ TN → Sukces.** Postać osiąga zamierzony efekt.
- **Wynik < TN → Porażka.** Efekt nie wychodzi.

- **Wyrzucona 1 → Porażka + komplikacja.** (Nawet gdy TN jest niskie.)
- **Maksymalny wynik na kości → Sukces wyjątkowy.**
 - Oprócz sukcesu dostajesz **dodatkową korzyść**.
 - Dodatkowa korzyść powinna wynikać z sytuacji (więcej efektu, mniej ryzyka, szybciej, ciszej, itp.).

3.5 Modyfikowanie trudności „bez liczenia”

Zamiast dodawać +1/-1 do rzutów, zmieniamy TN o **jeden stopień**.

- **Gorsze warunki** → TN +1 stopień (np. 6 → 8):
 - osłona celu, ciemność, ślisko, presja czasu, hałas, rozproszenie.
- **Lepsze warunki** → TN -1 stopień (np. 8 → 6):
 - przygotowanie, dobre narzędzia, przewaga pozycji, zaskoczenie, pełna koncentracja.

Jeśli coś jest „skrajnie” trudne/łatwe, MG może przesunąć o **2 stopnie**.

Granice:

- Jeśli po obniżkach TN spada poniżej 4, uznaj to za „prawie pewne” (zwykle bez rzutu).
- Jeśli po podwyżkach TN wychodzi powyżej 12, uznaj to za „prawie niemożliwe” (zwykle wymaga planu lub innego podejścia).

3.6 Pomoc sojusznika

Sojusznik może w swojej turze (albo w scenie poza walką) poświęcić Akcję, by pomóc.

Efekt pomocy (rdzeń): na ten jeden test podbij kość o 1 rozmiar:

- d6 → d8 → d10 → d12 → d20

Zasady porządku:

- Zwykle **jedna osoba** może dać pomoc do jednego testu (żeby nie robić „wieży pomocy”).
- Pomoc musi być opisana sensownie: osłanianie, podanie narzędzi, odwrócenie uwagi, stabilizacja, wskazówki.

3.7 Powtarzanie testów

Jeśli test się nie udał, nie powtarzaj go „w kółko” bez zmiany sytuacji.

- Albo robisz coś inaczej (inna cecha / inne narzędzia / inna droga),
- albo akceptujesz komplikację (np. zużycie czasu, alarm),

- albo wycofujesz się.

3.8 Przykłady testów (poza walką)

Przykład A — ciche przejście:

- Gracz: „Chcę przejść niezauważony przez otwartą przestrzeń”.
- MG: Zręczność (Z). Jest półmrok i są przeszkody → TN 6 (Normalne).
- Rzut d10=5 → porażka. MG: „Nie zostajeszauważony od razu, ale ktoś słyszy dźwięk i zaczyna sprawdzać teren (komplikacja: presja czasu)”.

Przykład B — praca z narzędziami:

- Gracz: „Chcę szybko uruchomić mechanizm”.
- MG: Siła, jeśli to czysto fizyczne, albo Magia, jeśli to efekt specjalny; tu: Siła (S). TN 6.
- Sojusznik pomaga (podbiija kość). Rzut d12=12 → sukces wyjątkowy: działa od razu i dodatkowo nie robi hałasu.

Ta sekcja mówi jak „mierzyć” na planszy.

4.1 Kratki

- 1 kratka = podstawowa jednostka odległości.
- Możesz poruszać się także po skosie — liczy się jak zwykła kratka.

4.2 Ruch

- Standardowy ruch: **do 5 kratek** w swojej turze.
- Ruch możesz wykonać przed lub po Akcji (albo rozdzielić: część przed, część po).

4.3 Linia działania i osłona (prosto)

- **Pełna osłona:** cel jest całkowicie zasłonięty → nie da się go trafić dystansowo.
- **Częściowa osłona:** widać cel, ale jest zasłona → TN +1 stopień przy ataku dystansowym.

MG może używać osłony także w innych testach (np. trudniej zauważyc kogoś za przeszkodą).

Walka jest „zwykłą sceną z testami”, tylko uporządkowaną w tury.

5.1 Kiedy zaczyna się walka

Walka zaczyna się, gdy:

- co najmniej jedna strona chce skrzywdzić drugą, oraz
- ważne jest kto i kiedy działa.

Jeśli sytuacja jest krótka i oczywista, MG może rozstrzygnąć ją bez pełnej walki (np. jednym testem).

5.2 Kolejność tur (prosta wersja)

Najprościej:

- Najpierw działają wszyscy gracze (w dowolnej kolejności),
- potem działają przeciwnicy,
- i tak w pętli.

To jest celowo proste i szybkie. Jeśli kiedyś zechcesz bardziej taktycznie, można dodać inicjatywę (to materiał do księgi MG).

5.3 Co możesz zrobić w turze

W swojej turze masz:

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

Akcja to np.:

- atak,
- rzut cechy (np. wyrwanie dźwigni, przebiegnięcie przez zagrożenie),
- użycie sprzętu,
- pomoc sojusznikowi,
- 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.

5.4 Atak — jak to działa

1. Wybierz cel (w zasięgu i w linii działania).
2. Wybierz typ ataku:
 - wręcz → rzut Siły (S),
 - dystans → rzut Zręczności (Z).
3. Ustal TN celu.
4. Rzuć kością.

TN przeciwników (rdzeń):

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

Trafienie

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

5.5 Co się dzieje po trafieniu

- **Pachołek:** po sukcesie „schodzi” (przestaje być zagrożeniem w walce).
- **Elita:** po sukcesie dostaje 1 Ranę; standardowo Elita ma **2 Rany**.
- **Boss:** po sukcesie dostaje 1 Ranę; Boss ma **3 Rany**.
- **Sukces wyjątkowy:**
 - na Elitę/Boszę: zadaj +1 Ranę (czyli łącznie 2 Rany),
 - lub uzyskaj inny sensowny bonus (odepchnięcie, rozbrojenie, przejęcie pozycji)
 - wybierz jeden.

Jeśli chcesz jeszcze prostszej księgi potworów, możesz zrezygnować z elit i używać tylko pachołków i bossów.

Pudło i Odwet

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

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

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

5.6 Pudło i „Odwet”

Walka ma ryzyko. Gdy atakujesz i nie trafiasz, przeciwnik często „odpowiada”.

Zasada odwetu (rdzeń): jeśli wynik ataku < TN i przeciwnik mógł cię realnie dosiągnąć, tracisz **1 Serce**.

Jak rozumieć „mógł dosiągnąć” (bez zawiłości):

- jeśli atakujesz wręcz (stoisz obok) — prawie zawsze tak,
- jeśli atakujesz dystansowo, a jesteś na otwartej przestrzeni i przeciwnik ma możliwość oddania ataku — zwykle tak,
- jeśli masz pełną osłonę lub jesteś poza realnym zasięgiem zagrożenia — zwykle nie.

Wyrzucona 1 w walce: porażka + komplikacja. Najczęściej oznacza to: tracisz 1 Serce i dodatkowo coś się pogarsza (np. upadasz, gubisz broń, zostajesz wypchnięty z osłony).

5.7 Zasięg ataków (domyślny)

Żeby nie mnożyć liczb, użyj prostych zasad:

- Wręcz: cel na sąsiedniej kratce.
- Dystans: cel w „zasięgu wzroku” na planszy.
 - Jeśli MG chce ograniczenia: przyjmij **do 10 kratek** bez kary; powyżej 10 kratek TN +1 stopień.

5.8 Kilku przeciwników naraz

Jeśli kilku pachołków jest „w zwarciu” z jedną postacią, MG może:

- podnieść TN o 1 stopień (presja), albo
- uznać, że porażka oznacza dodatkową komplikację (np. tracisz pozycję).

Zasada ma być szybka: **jedno rozstrzygnięcie → jeden efekt**.

5.9 Przykłady walki (krok po kroku)

Przykład A — prosta wymiana w zwarciu:

- Wojownik (S d10) stoi obok pachołka (TN 6).
- Rzut d10=4 → pudło. Ponieważ to zwarcie, działa odwet → Wojownik traci 1 Serce.

Przykład B — boss i sukces wyjątkowy:

- Łotr (Z d10) strzela do Bossa (TN 12). MG mówi: „Bez przygotowania to trudne”.

- Sojusznik pomaga (kość d12) i Łotr ma dobrą pozycję (TN 12 → 8).
- Rzut d12=12 → sukces wyjątkowy: Boss dostaje 2 Rany.

W tej mechanice „Magia” to kategoria efektów specjalnych. W zależności od świata może oznaczać:

- czary, psionikę,
- sprzęt/technologię,
- zdolności nadludzkie,
- dowolny inny „specjalny zasób” postaci.

6.1 Mana

- Na start masz **3 Mana**.
- Mana jest wydawana, gdy próbujesz uzyskać efekt „ponad normalne możliwości”.

6.2 Jak działa użycie Magii

1. Opisz efekt, który chcesz uzyskać.
2. MG przypisuje TN i koszt Maną.
3. Wydaj Manę.
4. Rzuć kością Magii (M) i porównaj do TN.

Porażka: efekt nie działa; Mana przepada; dochodzi drobna konsekwencja.

6.3 Poziomy efektów (TN i koszt)

- **Sztuczka:** TN 4, koszt 0–1
 - mały efekt: światło, dźwięk, zasłona dymna, chwilowe rozproszenie.
- **Standard:** TN 6, koszt 1
 - pocisk, bariera, skok 5 kratek, krótkie wzmocnienie.
- **Silny:** TN 8, koszt 2
 - obszar, kontrola, leczenie +2 Serca, unieruchomienie.
- **Wielka moc:** TN 12, koszt 3
 - duży, sceniczny efekt, który zmienia sytuację.

6.4 Sukces wyjątkowy w Magii

Jeśli wyrzucisz maks na kości Magii:

- zwiększą skalę efektu (np. większy obszar / dłużej / mocniej), albo
- obniż koszt (MG może zwrócić 1 Manę), albo
- dodaj dodatkową korzyść (np. efekt jest cichy, precyzyjny, bezpieczny dla sojuszników).

6.5 Przykłady Magii

Przykład A — defensywa:

- Gracz: „Chcę postawić krótką osłonę, żeby bezpiecznie przebiec 5 kratek”.
- MG: Standard TN 6, koszt 1.
- Rzut M d10=9 → sukces: przebiegasz, sytuacja jest bezpieczniejsza.

Przykład B — porażka i konsekwencja:

- Gracz: „Chcę unieruchomić elitę” (TN 8, koszt 2).
- Rzut=3 → porażka: efekt nie działa, tracisz 2 Many i pojawia się komplikacja (np. odsłaniasz się).

7.1 Serce (życie)

- Standardowo masz **5 Serc**.
- Utrata Serca oznacza realną szkodę lub wyczerpanie — zależnie od świata.

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**.

7.2 0 Serc

Jeśli spadniesz do 0 Serc:

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

7.3 Odpoczynek

Po scenie walki/konfliktu, jeśli macie chwilę bezpiecznego odpoczynku (i podstawowe warunki), wracacie do pełni:

- Serc,
- Many.

To utrzymuje system szybki i nie wymaga długiego leczenia.

Po zakończeniu przygody (lub istotnego etapu) postać wybiera **jedno**:

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

Wskazówka: podbiecie kości oznacza większą skuteczność w danej dziedzinie, bez dokładania kolejnych kości do rzutów.

Jeśli nie chcesz używać różnych kości, użyj tego wariantu.

9.1 Zamiast rozmiarów kości — prógi

Każda cecha ma próg sukcesu na d6:

- **Mistrz:** sukces na 3+
- **Wyszkolony:** sukces na 4+
- **Nowicjusz:** sukces na 5+
- **Bez biegłości:** sukces tylko na 6

9.2 Trudności i sytuacja

Zamiast TN 4/6/8/12 używaj „stopni trudności” przez zmianę progu:

- normalnie rzucasz na swój próg,
- trudniej o 1 stopień → próg +1,
- łatwiej o 1 stopień → próg -1,
- (minimalnie 2+, maksymalnie 6).

9.3 Pomoc

Pomoc sojusznika obniża próg o 1 na ten rzut.

9.4 Walka w tylko-d6

Możesz zostawić te same kategorie przeciwników, ale zamiast TN użyj „stopni”:

- Pachołek: „Normalne” (bez zmiany progu),
- Elita: „Trudne” (+1 do progu),
- Boss: „Bohaterskie” (+2 do progu) oraz 3 Rany.

9.5 Rozwój

Rozwój w tylko-d6:

- podnieś poziom jednej cechy (np. Nowicjusz → Wyszkolony),
- albo +1 Serce/Mana.

Gdy nie wiesz co zrobić, użyj tej kolejności:

1. Co dokładnie gracz chce osiągnąć?
2. Jaka cecha ma sens: S/Z/M?
3. Jakie jest TN (4/6/8/12) i czy warunki zmieniają je o 1 stopień?
4. Czy ktoś pomaga (podbicie kości)?
5. Rzut → sukces/porażka.
6. Jeśli porażka: jaka komplikacja (albo odwet w walce)?
7. Jeśli sukces wyjątkowy: jaka dodatkowa korzyść?

Te dodatki nie są wymagane, ale czasem ułatwiają prowadzenie.

11.1 Ochrona (pancerz) jako prosty zasób

Jeśli chcesz, żeby „ochrona” miała znaczenie mechaniczne:

- Postać z ochroną ma 1 żeton **Pancerza** na scenę.
- Gdy miałaby stracić 1 Serce (odwet/cios), może zamiast tego użyć Pancerza.

11.2 Presja czasu jako stoper

Jeśli scena ma limit czasu, MG ustala „licznik” (np. 3 kroki). Każda porażka przesuwa licznik o 1.

Gdy dojdzie do końca — wydarza się konsekwencja (alarm, ucieczka celu, zawalenie przejścia).

Koniec księgi podstawowych zasad.