

# Regras em resumo

---

Automatic translation placeholder for pt

---



---

## [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 stylistycznikach 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 (szybka 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) Magia**

- Lançar um feitiço: descreva o efeito, gaste Mana, lance Magia (M).
  - Truque (chama, estrondo, névoa) — **TN** 4, custo 0–1 Mana.
  - Projétil/Barreira/Salto de 5 quadrados — **TN** 6, custo 1 Mana.
  - Área/Cura +2 Corações/Paralisia — **TN** 8, custo 2 Mana.
  - Grande poder (ponte de gelo, tempestade de fogo) — **TN** 12, custo 3 Mana.
- Falha: Mana é perdida; ocorre uma pequena consequência (falta de ar -1 Coração ou atenção indesejada dos inimigos).
- Descanso após a batalha: você recupera toda a Mana; um descanso seguro também restaura Corações. Exemplo: “Relâmpago” (teleporte curto de 5 quadrados): **TN** 6, custo 1 Mana. O mago **d10** rola 7 — salto bem-sucedido para a barreira.

## 5) Queda e tratamento

- 0 Coração: derrubado (não está funcionando). Um aliado pode usar uma ação para te levantar para 1 Coração.
  - Após o combate, com um breve descanso e uma refeição, vocês retornam à plenitude de Corações e Mana. Exemplo: O Ladino cai para 0. O Guerreiro o ajuda a se levantar — o Ladino volta para 1 Coração.
- 

## 6) Desenvolvimento de PERSONAGENS

Após a aventura, escolha uma:

- Aumente um atributo em um tamanho de dado: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
  - ou +1 Coração (máx 7),
  - ou +1 Mana (máx 5). Exemplo: O Guerreiro aumenta a Força de **d10** para **d12** — fica mais fácil atingir **TN** 12.
- 

## 7) Variant só-**d6**

Quando você tem apenas um dado **d6**:

- Em vez de tamanhos de dados, cada atributo tem um limiar de sucesso:
  - Mestre 3+, Treinado 4+, Novato 5+, Sem proficiência 6.
- A **TN** ainda muda a situação em 1 grau (mais fácil/difícil).
- Ajuda: reduza o limiar em 1 (por exemplo, de 4+ para 3+ para este teste).
- Desenvolvimento: aumente o nível de um atributo (por exemplo, Treinado 4+ → Mestre 3+) ou +1 Coração/Mana. Exemplo: Tiro do Ladrão (Treinado 4+) em um alvo com leve cobertura (um grau mais difícil) requer 5+. Rolagem **d6**=5 — acerto.