

INDEX CARD RPG



INFO

Niszowy system stworzony przez [Hankerina Ferinale](#), posiada żywą i twórczą [społeczność \(forum i reddit\)](#). Założenia mechaniki czerpią [OSRowe](#) inspiracje, tj. mają być **proste** do zrozumienia, zapamiętania i grania, ale dać wiele pola do tworzenia własnych modyfikacji. Moja interpretacja gry zakłada **rozgrywkę w lekkim i przyjaznym klimacie**. Przykładowe recenzje: [Professor Dungeonmaster](#), [Dungeon Masterpiece](#).

MECHANIKA

Całość mechaniki dostępna jest za [darmo](#).

Reszta materiałów w linku na dole strony. Poniżej skrót.

- 6 klasycznych atrybutów (**STATS**): siła, zręczność, kondycja, inteligencja, mądrość, charyzma w przedziale od 0 do +6.
- Inicjatywa: [popcorn initiative](#) (przekazywanie).
- Tura: ruch + akcja albo podwójny ruch.
- 3 rodzaje akcji:
 - simple action** (prosta): deklaracja
 - check** (test): k20+atrybut
 - attempt** (próba): k20+atrybut, a następnie rzut na **effort** (wysiłek)
- Wysiłek (**effort**) to zarówno np. zaatakowanie przeciwnika (obrażenia), ale też np. odgruzowanie korytarza, albo odszyfrowanie zwoju.
- Effort**: ❤️ = 10 punktów.
- Kości wysiłku (**effort dice**):
k4 zwykła, k6 bronie lub narzędzia, k8 broń palna, k10 magia, k12 krytyczny sukces (**ultimate**, gdy na rzucie wypadnie NAT20).
- Trudność testu dla jest znana i stała dla sceny: **TARGET** 🎯 (z reguły 10-18).
- Ułatwienie (**Easy**): 🎯 -3, utrudnienie (**Hard**): 🎯 +3. Ułatwienie i utrudnienia znoszą się.
- Hero Coin**: tylko 1 naraz, umożliwia przerzut albo dodanie d12 do obecnego wyniku rzutu.

Np: Otwarcie sejfu **TARGET** 🎯 13 i **EFFORT** ❤️ narzędziami (wytrych) to rzut k20+zręczność, jeśli ≥ 13, to rzut k6+modyfikator i tyle odejmujemy od 10.



TWORZENIE POSTACI

Przykład tworzenia postaci na kanale [Kane's Kiln](#).

Edytowalna karta postaci dostępna w materiałach dla graczy (na dole strony).

- Wybierz „rasę / gatunek” (**LIFE FORM**). Dla settingu **Alfeim** dostępne są: Human, Dwarf, Elf, Torton, Gerblin. Zapisz związane z nim modyfikatory do atrybutów (**STATS**).
- Wybierz klasę postaci (**TYPE**). Dla fantasy są to: Warrior, Hunter, Shadow, Bard, Mage i Priest. Wybierz 1 z 3 zdolności (**starting ability**) i 1 przedmiot klasowy (**starting loot**).
- Rozdziel 6 punktów w dowolnej proporcji między podstawowe atrybuty (**STATS**).
- Rozdziel 4 punkty modyfikatora w dowolnej proporcji pomiędzy kości wysiłku (**effort dice**), czyli k4/6/8/10/12.
- Wybierz ekwipunek (**LOOT**) - 4 rzeczy z zestawu **basic loot**. **Maksymalnie można nieść 10 przedmiotów na sobie i 10 w plecaku**. Uwaga: czary magów są zapisane na zwojach i każdy zajmuje 1 slot!
- Każda postać (niezależnie od rasy i klasy) zaczyna z 10 punktami życia = 1x ❤️
- Obrona / Klasa pancerza (**DEFENSE**) = kondycja **CON** + **LOOT** (np. zbroja, tarcza etc). Maksymalnie może wynosić +10. Aby trafić, przeciwnik musi rzucić 10+DEF.

ORGANIZACYJNIE

- Drużyna się zna i ma wspólny cel.
- Wymagania**: wiek 18+, bez potrzeby znajomości systemu; znajomość klimatu *fantasy* na plus.
- BHS**: Karta X, Lines and Veils. **Triggery**: przemoc
- Po zakończeniu gry proszę o wypełnienie ankiety**: kostas.pl/rpg/feedback
- kody QR (jednocześnie są to linki):



[k_oostas](#)



[ankieta](#)



[dla graczy](#)