

FU2d20



autor: Tomasz Misterka

Jest udostępniony na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported
(CC BY 3.0)

(<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Spis treści

Co to za gra?	4
Świat gry	5
Tworzenie postaci	6
Nazwa i Koncepcja postaci.....	6
Atrybuty.....	6
Specjalizacje.....	7
Wyposażenie.....	8
Punkty Akcji	10
Punkty Utrudnień	11
Testy	12
Sukcesy.....	14
Efekty Negatywne.....	14
Osiągnięcia.....	15
Komplikacje.....	15
Poziom Wyzwania	16
Grupy przeciwników.....	17
Oslabienie i śmierć postaci	18
Punkty Rozwoju postaci	20
Zdobywanie wyposażenia	21
Licencja i podziękowania	24

Co to za gra?

FU2d20 to system RPG łączący zasady FU i 2d20. Każda postać jest określana przez **Nazwę** (imię, pseudonim itp.), **Koncepcję**, zestaw przypisanych **Atrybutów**, **Specjalizacji** i **Wyposażenia**.

Gra jest formą rozmowy, podczas której uczestniczące w niej osoby współtworzą ciekawą historię. Jedna z nich będzie pełnić funkcję Narratora, tworzącego wyzwania przed postaciami, kierowanymi przez pozostałych. Jeśli działania postaci, opisywane przez grających, mogą prowadzić do różnych konsekwencji, ich efekt jest rozstrzygany za pomocą odpowiednich testów kostkami.

Do gry potrzebne są kostki dwudziestościenne (d20), kilka kartek papieru i coś do pisania. Ułatwi to prowadzenie kart postaci.

Przykłady wykorzystania zasad, pisane są kursywą.

Ta instrukcja zakłada, że wiesz, co to są gry fabularne i masz przynajmniej podstawową wiedzę o Freeform Universal RPG.

Możesz ją uzupełnić, korzystając z informacji na stronie <https://funtrpg.com>

Świat gry

Zanim zaczniecie tworzenie postaci, ustalcie wspólnie, w jakim świecie będziecie tworzyć historię. Możecie wybrać któryś z gotowych, znanych z filmów lub książek albo wymyślić własny. Podstawowe ramy świata można zmieścić w kilku prostych słowach.

Fantastyczny świat pełen magii i stworzeń znanych z mitów różnych kultur, w którym postacie muszą pokonać złego nekromantę.

Przyszłość. Kosmiczny statek przemierza przestrzeń, a jego załoga przeżywa różne przygody.

Legendarne czasy odkryć geograficznych. Postacie uczestniczą w wyprawie poszukującej nieznanego lądu.

20-lecie międzywojenne pełne wojen gangów, walki o wpływy, okultystycznych teorii i tajnych stowarzyszeń. Czy ezoterycy mogą otworzyć bramy światów, pełne przedwiecznych potworów? Czy gangsterzy są w stanie je zamknąć?

Tworzenie postaci

Po określeniu świata gry stwórzcie swoje postaci. Postarajcie się, by miały w nim swoje miejsce i cele, do których dążą. Poza **Koncepcją** i **Nazwą**, są one opisane przez atrybuty, specjalizacje i wspomagające je wyposażenie.

Nazwa i Koncepcja postaci

Grający określa Nazwę i Koncepcję swojej postaci. Jeśli macie z tym problem, porozmawiajcie ze sobą. Zastanówcie się, w jakich przygodach chcecie uczestniczyć.

Nazwa to imię, pseudonim lub zestaw określeń, pod jakimi znana jest postać.

John Black w niektórych światach może brzmieć tak samo dobrze jak „Ten mały, wredny brodaczy” w innych.

Koncepcja powinna określać w jednym lub dwóch zdaniach, jaki typ postaci reprezentujesz lub kim chcesz grać.

„Nieustraszony poszukiwacz przygód”, „Najemnik, płatny skrytobójca”, „Mądry mag, poszukujący tajemniczych artefaktów”, to tylko przykłady koncepcji.

Atrybuty

Każda postać jest opisana przez pięć Atrybutów o początkowej wartości 10 punktów:

Ciało, Umysł, Duch, Emocje i Relacje.

Podczas jej tworzenia, otrzymujesz 10 punktów, które możesz rozdzielić między Atrybuty, **dodając od 1 do 3 punktów do ich podstawowej wartości (10)**. Jeśli jakieś punkty ci zostaną, możesz je wydać do podniesienia specjalizacji, w kolejnym kroku.

Na późniejszym etapie gry, maksymalny poziom Atrybutu może osiągnąć wyższą wartość niż 13. Każde kolejne podniesienie, to koszt o jeden punkt wyższy niż poprzednie.

Podniesienie atrybutu Ciało, z 10 na 11 to jeden punkt.

Podniesienie atrybutu Umysł z 11 na 12 to dwa punkty.

Podniesienie atrybutu Duch z 10 na 13 to razem sześć punktów - jeden za podniesienie z 10 na 11, dwa za podniesienie z 11 na 12 i 3 za podniesienie z 12 na 13.

Ponieważ Atrybuty mogą się zmieniać podczas gry, zostawcie miejsce również na zapisanie ich tymczasowej wartości.

Specjalizacje

Specjalizacje, są przypisane do domyślnego Atrybutu, ale można ich użyć podczas gry z innym, jeśli będzie to uzasadnione fabularnie. Ich zadaniem jest doprecyzowanie, w czym postać jest dobra. Większość sytuacji w grze można rozwiązać z użyciem różnych Atrybutów i Specjalizacji. Można też tworzyć własne Specjalizacje bardziej adekwatne do świata, w którym toczy się gra. Porozmawiajcie w grupie, do którego z Atrybutów domyślnie będą przypisane. Uprości to grę i przyspieszy testy.

Rozpaczliwy cios mieczem, przypartego do muru Olafa może być przeprowadzony z użyciem Emocji i Walki bezpośredniej, zamiast Ciała i Walki bezpośredniej.

Do analizy magicznej księgi bardziej pasuje połączenie Umysłu i magii, zamiast domyślnego dla niej Atrybutu Emocji.

Lista specjalizacji, z podziałem na domyślne atrybuty				
Ciało	Umysł	Duch	Emocje	Relacje
Atletyka	Analityka	Medycyna	Błyskotliwość	Perswazja
Siła	Czułe zmysły	Odwaga	Empatia	Prezencja
Sprawność	Kierowanie	Pسیونika	Instynkt	Prowokacja
Szybkość	Strzelectwo	Przetrwanie	Magia	Spryt
Walka bezp.	Tropienie	Wiara	Sztuka	Śledztwo
Zręczność	Wiedza	Wytrzymałość	Zauroczenie	Znajomości

Podczas tworzenia postaci, również otrzymujesz 10 punktów do rozdzielenia między wybrane Specjalizacje, zgodnie z zasadą, że każdy kolejny punkt kosztuje o jeden więcej niż poprzedni.

Taka sama obowiązywała przy Atrybutach. **Wartość początkowa każdej specjalizacji wynosi 1 punkt.**

Specjalizacje nie mają odgórnego ograniczenia wysokości podczas tworzenia postaci ani na późniejszym etapie gry. Ze względu na ograniczenia stosowanej mechaniki, nie powinny przekraczać 19 punktów, ale nie jest to zakazane.

Podniesienie Empatii z 1 na drugi poziom kosztuje 2 punkty, a z drugiego na trzeci 3 punkty. Jeśli chcesz podnieść Empatię od razu z pierwszego na trzeci poziom, musisz wydać 5 punktów.

Wyposażenie

Każda postać wybiera dwa elementy **Wyposażenia**. Jeśli jest ono używane podczas jej działania, dodaje jeden punkt do związanej z nim specjalizacji. Zwróć uwagę, by dobrane Wyposażenie było adekwatne do koncepcji postaci i świata, w którym toczy się gra. To powinien być ważny przedmiot lub istota, która podkreśla wyjątkowość twojej postaci.

Dobierając Wyposażenie, to Ty określasz, z jaką Specjalizacją chcesz je powiązać.

Edgar prowadzi śledztwo. Jego Relacje są na poziomie 12. Jako prywatny detektyw ma Śledztwo na poziomie 2. Używa swojego notesu detektywa (Śledztwo +1), co oznacza, że jego poziom Śledztwa w tym teście będzie wynosił 3.

Może zaistnieć sytuacja, gdy Wyposażenie (np. magiczne albo doskonałej jakości) dodaje więcej niż jeden punkt do testu. W takim wypadku zaznacz to na karcie postaci, przy Wyposażeniu. Unikajcie tworzenia takiego Wyposażenia jako dostępnego na początku gry, o ile nie uzasadnia tego liczebność grających lub zasady waszego świata.

Cudowny naszyjnik, znaleziony w prastarym grobowcu dodaje 2 punkty do magii i jeden punkt do prezencji, używanej go postaci. Na karcie postaci powinien zostać oznaczony jako „Cudowny naszyjnik (magia +2, prezencja +1)”. Jest to przykład wyposażenia na poziomie trzecim.

W analogiczny sposób można tworzyć Wyposażenie przeklęte. W niektórych konwencjach gry, postacie graczy nie muszą od początku znać wszystkich właściwości Wyposażenia. Może to dotyczyć również tego, które wybierają na początku. Odkrycie tych właściwości może być ciekawą inspiracją do rozegrania przygody.

Rodowa pamiątka w postaci tajemniczej maski, przywieziona z dalekiej wyprawy przez pradziadka, ponoć przynosi szczęście w interesach (Prezencja +1), ale czy jest to jedyna jej właściwość? Czy konieczność ofiarowywania jej odrobiny krwi, to jedynie niegroźny przesąd?

Przykłady wyposażenia:

- **Broń:** celna snajperka, dalekosiężny łuk, długa włócznia, mocny kij, ostry miecz, poręczny toporek, skórzana proca, stary rewolwer, wyważone sztylety.
- **Narzędzia:** elektroniczny multi-tool, mała siekierka, niezawodne krzesiwo, olejna lampa, pancerny laptop, poobijany kociolatek, składany nóż, szklane fiołki, taktyczna latarka.
- **Ubrania:** kolorowe spodnie, magiczny medalion, mocne buty, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, urocza bransoletka.
- **Inne:** długa lina, dwukołowy wózek, kłótlivy najemnik, łódź żaglowa, mała kuźnia, mądra księża, milczący ochroniarz, notes detektywa, szybka wiewiórka, wierny pies.

Punkty Akcji

Grający postaciami otrzymują na początku wspólną pulę **Punktów Akcji (PA)**, która jest równa ilości postaci w grze. **Jest to minimalna ilość Punktów Akcji, z jakimi grający rozpoczynają sesję.**

W wypadku gry kampanijnej, jeśli poprzednią sesję zakończyli z mniejszą ilością, powinna być ona powiększona do minimalnej.

Punkty Akcji mogą być użyte podczas testów do:

- **Otrzymania dodatkowych kostek dwudziestociennych**, których wynik również jest rozpatrywany. Pierwsza dodatkowa kostka kosztuje jeden punkt. Druga — dwa punkty itd. Kostki można dokupić po rzucie, ale przed ostateczną interpretacją wyniku i tylko raz na test.
- **Zmiany wyniku testu „Nie i...”, na „Nie”** w zamian za 1 Punkt Akcji.
- **Uzyskania dodatkowych pewnych sukcesów zamiast rzutów.** Tak uzyskane sukcesy nie są wymieniane na Punkty Akcji. Pierwszy dodatkowy sukces, to koszt jednego Punktu Akcji, drugi to koszt dwóch Punktów akcji itd. *Uzyskanie dwóch pewnych sukcesów wymaga wydania w sumie 3 Punktów Akcji.*

Punkty Akcji można uzyskać za:

- **Dodatkowe sukcesy (powyżej dwóch)** — w zamian za „osiągnięcia”.
- **Wyrzucone na kościach wielokrotności** tego samego wyniku, nawet jeśli oznaczają efekty typu „Nie...”. Bez względu na ilość takich samych wyników, w zamian za wielokrotność można otrzymać tylko jeden Punkt Akcji w każdym teście.
- **Wyrzucone na kościach 1.** Każda z nich to jeden Punkt Akcji.

Punkty Utrudnień

Narrator na początku gry otrzymuje tyle **Punktów Utrudnień (PU)**, ile jest postaci pozostałych osób biorących udział w grze.

Punkty Utrudnień może wykorzystywać do:

- **Wzmacniania zagrożeń.** Wzmocnione zagrożenie wymaga więcej sukcesów (wyników z jednym z efektów „**Tak, ale...**”, „**Tak**” lub „**Tak i...**”), adekwatnie do jego nowego poziomu. Wzmocnienie zagrożenia jest przeliczane analogicznie jak dodatkowe kostki:
 - Pierwsze wzmocnienie — jeden Punkt Utrudnień.
 - Drugie wzmocnienie — dwa Punkty Utrudnień.
 - Trzecie wzmocnienie — trzy Punkty Utrudnień itd.
- **Zmniejszania, przed testem, tymczasowych Atrybutów postaci** o 1 punkt na test, z zastrzeżeniem, że zmniejszany Atrybut nie może osiągnąć wartości 5 lub niższej. Jest to mechaniczne odwzorowanie efektów kłopotów, w które wpadają postacie grających. **Atrybut, wartość 5 może osiągnąć tylko w wyniku nieudanego testu.**

Narrator nie musi zużyć posiadanych Punktów Utrudnień.

W wypadku gry kampanijnej Punkty Utrudnień przechodzą na kolejne sesje.

Narrator uzyskuje **Punkty Utrudnień** w zamian za:

- **Każdy efekt „Nie i...”** uzyskany przez graczy, **który nie zostanie zneutralizowany Punktami Akcji (1 Punkt Utrudnień).**
- **Każdą wyrzuconą 20** na kostce, również tej dokupionej za Punkty Akcji (**2 Punkty Utrudnień**).

Testy

Testy w FU2d20 wykonują tylko osoby prowadzące swoje postacie. Dzięki temu Narrator może się skoncentrować na tworzeniu interpretacji testów i związanych z nimi zmian fabularnych. Oznacza to, że niepowodzenie testu jest sukcesem przeciwników postaci lub dodatkowymi kłopotami, w które się wpakowały.

Podstawowy test w FU2d20 jest wykonywany za pomocą rzutu dwoma kostkami dwudziestościennymi (2d20) i porównanie wyniku każdej z nich z Atrybutem oraz (niezależnie) sumą używanej Specjalizacji i związanego z nią Wyposażenia. **Jeśli wynik jest niższy lub równy (z wyjątkiem 20) — osiągnięto sukces.**

Wydając Punkty Akcji, można dokupić dodatkowe kostki.

Do zdania testu wyzwania zwykłego, wystarczy osiągnięcie jednego sukcesu. Pozostali grający mogą poświęcić akcje swoich postaci, by wykonać działanie wspólne, ale musi być to zadeklarowane przed rzutem. Ustalcie wtedy, która postać kieruje akcją. Prowadząca ją osoba rzuca 2d20 oraz ewentualnymi dodatkowymi kostkami — jeśli je dokupi za Punkty Akcji. Pozostali deklarują, w jaki sposób ich postacie wspomagają działanie, wykonując rzut 1d20 za każdą postać udzielającą wsparcia. Używane przez ich postacie Atrybuty i Specjalizacje mogą być różne. Interpretacja wyników może zostać wykonana indywidualnie, ale nie powinna stać w ostrej sprzeczności z głównym efektem testu.

Każda wyrzucona 20 to dwa Punkty Utrudnień dla Narratora.

Interpretacja wyników rzutu:

- **Wynik rzutu może być pozbawiony sukcesów** — wtedy efekt jest rozpatrywany jako „**Nie i...**” (efekt negatywny i komplikacja sytuacji lub 1 Punkt Utrudnień dla Narratora).
 - Efekt „Nie i...” może być w zamian za Punkt Akcji, zamieniony, bez dodatkowych rzutów, na wynik „**Nie**”. Oznacza to efekt negatywny.
 - Efekt „Nie i...” może być w zamian za Punkt Akcji zamieniony na tymczasowy efekt „**Nie, ale...**”, umożliwiający dokupienie jednej kostki (wydając więcej Punktów Akcji, można wykupić więcej kostek, zgodnie z ogólną zasadą) i wykonanie rzutu. Brak sukcesu oznacza utrzymanie wyniku „Nie i...” oraz jego konsekwencji.
- **Ilość sukcesów równa lub mniejsza Poziomowi Wyzwania** (domyślny PW = 1) oznacza wynik „**Tak, ale...**” — czyli sukces z komplikacją. Cel udaje się osiągnąć, ale pojawia się dodatkowe zagrożenie, lub jego osiągnięcie wymaga poniesienia kosztu przez postać, lub drużynę. Wyzwania o wyższych poziomach, mogą tworzyć więcej komplikacji, w zależności od różnicy między ilością sukcesów a ich poziomem.
- **Ilość sukcesów o jeden większa niż Poziom Wyzwania** (domyślny PW = 1) oznacza wynik „**Tak**” — pełen sukces.
- **Dodatkowe sukcesy, ponad ilość wymaganą do uzyskania efektu „Tak...”** oznaczają wynik „**Tak i...**” — pełen sukces z Osiągnięciem. Każdy dodatkowy sukces to dodatkowe Osiągnięcie. Każde Osiągnięcie można zamienić na Punkt Akcji i wykorzystać natychmiast do lepszej realizacji działań.

Postacie potrzebują zdobyć trochę gotówki. Alina (Emocje [12], Sztuka [2]) zamierza dać koncert na rynku, by swoim śpiewem i muzyką zebrać trochę datków. Nathan (Relacje [12], Spryt [1]) deklaruje pomoc w zebraniu pieniędzy, korzystając z nieuwagi przechodniów i obrabiając im sakiewki. Alina rzuca 2d20 [8,10], a Nathan, jako wspierający 1d20 [20].

Dwa sukcesy pieśniarki zapewniły sukces całej akcji, ale 20, wyrzucona przez złodziejaszka, może być zinterpretowana jako dodatkowa komplikacja. Narrator może ją wykorzystać, by wykreować dodatkową sytuację (np. wykrycia Nathana) i otrzymuje 2 Punkty Utrudnień, które wykorzysta później.

Sukcesy

Sukcesem jest wyrzucenie wartości niższej lub równej (o ile nie jest to 20):

- Wartości używanego Atrybutu.
- Wartości używanej Specjalizacji zmodyfikowanej o używane Wyposażenie.
- Sukcesy można dokupić również za Punkty Akcji. Pierwszy dokupiony sukces, za jeden Punkt Akcji, drugi dokupiony sukces za dwa Punkty Akcji itd. **Tak dokupione sukcesy, pozwalają na uzyskanie Osiągnięć, ale nie można takich Osiągnięć zamienić z powrotem na Punkty Akcji.**

Wynik na każdej kostce jest rozpatrywany osobno. Każda kostka daje możliwość osiągnięcia 2 sukcesów w jednym rzucie.

Każda wyrzucona 1 to dodatkowy Punkt Akcji.

Efekty Negatywne

Jeśli podczas testu uzyskanym efektem jest brak sukcesu, wartość Atrybutu, który był podczas niego używany, jest zmniejszana tymczasowo o jeden punkt. Dopóki nie zostanie ona przywrócona, będzie miała wpływ na kolejne testy. Efekty Negatywne mają wpływ na wszystkich graczy, którzy nie zakończyli swojego testu sukcesem.

Gdyby osoba grająca Aliną, wyrzuciła na 2d20 [13,15], występ by się nie powiódł. Bohaterka czułaby się zdruzgotana niepowodzeniem – jej Emocje spadają o jeden punkt, co jest efektem niepowodzenia testu. Nathan wyrzucił na 1d20 [20] – traci punkt relacji, ponieważ test się nie powiódł. Być może strażnicy dostali jego rysopis albo obrobił niewłaściwą osobę.

Osiągnięcia

Jeśli podczas testu zostanie zdobyte osiągnięcie, warto je przełożyć na warstwę fabularną. Ponadto każde osiągnięcie dodaje jeden Punkt Akcji.

Komplikacje

Wyzwania, stawiane przed postaciami grających, powinny mieć zaplanowane fabularne efekty, związane z niepowodzeniem w ich pokonaniu.

Komplikacja podczas testu powoduje, że kolejny test jest wykonywany z tymczasową wartością użytego wcześniej Atrybutu zmniejszoną o jeden dodatkowy punkt. Komplikacje pojawiające się podczas wyzwania mogą się kumulować. Obniżenie w ten sposób Atrybutu do poziomu 5 punktów, również ma wpływ na jego wysokość (**patrz rozdział „Osłabienie i śmierć postaci”**).

Jeśli wyzwanie zostanie zakończone (niezależnie od wyniku), tymczasowe komplikacje z nim związane zerują się, bez żadnych dodatkowych konsekwencji.

Nathan (Ciało [11], Zręczność [2]) otwiera zamek w drzwiach za pomocą wytrychów. Wynik rzutu 2d20 [16,10], daje mu efekt „Tak, ale...”. Udało się drzwi otworzyć, ale mamy komplikację. Za drzwiami jest strażnik. Tymczasowa wartość Atrybutu Ciało, postaci Nathan, będzie wynosić 10 aż do zakończenia wyzwania lub kolejnej komplikacji, która ten Atrybut obniży.

Poziom Wyzwania

Narrator, stawiając przed postaciami różne przeciwności, określa ich **Poziom Wyzwania (PW)**. Jest to ilość sukcesów, jakie trzeba osiągnąć, by je pokonać (uzyskując minimalny efekt „Tak, ale...”). Lepsze efekty, wymagają adekwatnie większej ilości sukcesów.

- Zwykle wyzwanie ma Poziom Wyzwania 1.
- Średnie wyzwanie ma Poziom Wyzwania 3.
- Poważne wyzwanie ma Poziom Wyzwania 6.

*Uzyskanie efektu pełnego sukcesu „Tak”, dla wyzwania na poziomie średnim wymaga 4 sukcesów, a sukcesu z osiągnięciem „Tak i...”, aż 5 sukcesów. Sukcesy od 1 do 3, tworzą efekt „Tak, ale...”, czyli sukces z *Komplikacjami*.*

Każde wyzwanie może być spotęgowane przez Narratora za pomocą **Punktów Utrudnień (PU)**, zgodnie z zasadą — podniesienie PW o jeden poziom — jeden PU, o dwa poziomy — trzy PU (jeden za pierwszy i dwa za drugi) itd.

Otworzenie standardowego zamka, kierowanie typowym pojazdem, występ „do kotleta” w karczmie czy rozprawa z typowymi rozbójnikami, to zwykle wyzwania (pierwszy poziom trudności), przy czym każdy rozbójnik jest osobnym wyzwaniem.

Skomplikowany zamek dobrej jakości, nietypowy pojazd, koncert z bardziej wymagającą publicznością lub stawienie oporu zorganizowanemu najemnikom, to średnie wyzwania (trzeci poziom trudności).

Otworzenie sejfów bankowego, pilotaż pojazdu obcej cywilizacji, konkurs muzyczny lub starcie ze zorganizowanymi jednostkami karnej armii, to wyzwania wymagające sześciu sukcesów.

Wyzwania można łączyć, tworząc z nich przygodę. To gracze podczas sesji decydują, w jaki sposób sobie z nimi poradzić.

Napad na bank można rozłożyć na kilka kroków.

- *Zdobycie informacji o zabezpieczeniach banku nie jest sprawą trywialną. To może być wyzwanie średnie lub poważne.*
- *Niepostrzeżone wejście do środka i zajęcie odpowiednich pozycji to zwykle wyzwanie, któremu muszą sprostać wszystkie postacie, jednak może to być wyzwanie zwykłe.*
- *Neutralizacja alarmu to robota dla kasiarza / elektronika (średnie wyzwanie). Jednocześnie część postaci powinna się zająć obsługą i klientami (zwykłe wyzwanie) oraz ochroną banku (średnie wyzwanie).*
- *Przełamanie zabezpieczeń banku, by dotrzeć do skarbcza (automatyczne karabinki, pola siłowe, zamki etc.) to średnie lub poważne wyzwanie, w zależności od klasy banku.*
- *Otworzenie sejfu to poważne wyzwanie.*
- *Ucieczka z banku, z łupem to również poważne wyzwanie.*

Grupy przeciwników

Bywa, że ilość przeciwników będących częścią wyzwania jest niepoliczalna, lub nie ma znaczenia dla fikcji. W takim przypadku najprościej jest podnieść jego poziom i zarządzić testy grupowe.

Rojem owadów, atakującym postacie łatwiej jest zarządzać jako wyzwaniem średnim niż setką wyzwań łatwych. Walka z każdym owadem po kolei byłaby nudna dla wszystkich.

Oslabienie i śmierć postaci

Jeśli w wyniku efektów negatywnych, wartość atrybutu postaci spadnie do 5 punktów, **Podstawa** danego Atrybutu jest na stałe zmniejszana o jeden punkt, a jego aktualna wartość ponownie osiąga maksymalną dostępną (**Suma jest równa Podstawie, Modyfikator jest zerowany**).

Atrybut Ciała Olafa to 12. W wyniku otrzymanych efektów negatywnych jego tymczasowa wartość Sumy to 5. Podstawa Atrybutu Ciała, Olafa jest zmniejszana trwale do 11, co obrazuje poważniejsze obrażenia. Jego tymczasowa wartość Sumy również wynosi 11. Kolejny efekt negatywny lub komplikacja spowoduje Modyfikator -1 i zmniejszy jego tymczasową wartość Sumy do 10.

Jeśli maksymalna wartość dowolnego atrybutu spadnie do poziomu 5 punktów, postać umiera.

Wartości atrybutów można uzyskać i odzyskać w zamian za Punkty Rozwoju. Tymczasowe wartości atrybutów można przywrócić do poziomu zwykłego, podejmując wyzwania o poziomie trudności adekwatnym do brakującej ich wartości (wysokość Modyfikatora), przy czym mogą w tym uczestniczyć pozostali członkowie drużyny.

Olaf został poważnie ranny. Jego Atrybut Ciała jest tymczasowo zmniejszony o 3 punkty. W puli są 3 Punkty Akcji. Bandażuje ranę, wydając jeden z nich (używa Punktu Akcji jako darmowego sukcesu). Alina chce wykorzystać swoją Medycynę (2) i Ducha (11), by mu pomóc. To wyzwanie na poziomie 2, więc wymagane będą dwa udane testy, by pomóc Olafowi, ale z pewnymi komplikacjami lub trzy, aby uzyskać pełen efekt. Wykonuje test 2d20 [9,2]. To trzy sukcesy (dwa za 2 i jeden za 9). Efekt testu: „Tak”. Alinie udało się oczyścić ranę Olafa i go uleczyć.

Komplikacja mogłaby w tym wypadku oznaczać np. Modyfikator na poziomie -1, podczas testów Ciała, do czasu najbliższego pełnego odpoczynku.

Fabularne propozycje wytłumaczenia śmierci postaci, dla poszczególnych atrybutów:

- **Ciało:** postać umiera z odniesionych ran i obrażeń wewnętrznych lub ogólnego stanu zdrowia.
- **Umysł:** postać pogrąża się w szaleństwie. Staje się niepoczytalna, co uniemożliwia jej zachowanie wolnej woli.
- **Duch:** postać zapada się w swojej jaźni. Wpada w stan katatoniczny, z którego nikt nie może jej wyrwać.
- **Emocje:** postać „odlatuje” za daleko, nie panuje nad swoimi instynktami, reagując przesadnie nawet na nic nieznaczące bodźce. Jej egzystencja w otaczającym ją świecie staje się niemożliwa.
- **Relacje:** postać staje się „przezroczysta” dla otoczenia lub pada jego ofiarą. Jej próby nawiązania kontaktu z innymi (w tym i postaciami graczy) są nieskuteczne, tak jakby pochodziła z innego świata. Nie jest w stanie odwrócić tego procesu.

Punkty Rozwoju postaci

Po zakończeniu sesji, za pokonanie wyzwania z poziomu poważnego, w którym brała udział, każda postać otrzymuje 1 **Punkt Rozwoju (PR)**. Punkty te mogą być wydane na podniesienie Atrybutu lub Specjalizacji, zgodnie z zasadami tworzenia postaci.

Uzyskane punkty nie przepadają, jeśli nie zostaną wydane. Zapisz je na karcie postaci.

Podczas sesji Olaf, Alina i Nathan pokonali 3 wyzwania o poziomie poważnym. Postać Aliny podjęła się dodatkowego wyzwania na poziomie poważnym. Olaf i Nathan otrzymują po trzy Punkty Rozwoju, a Alina cztery.

Jeśli w wyniku wydarzeń, Atrybut postaci spadnie poniżej 10, można wykorzystać Punkty Rozwoju, by podnieść jego wartość. Im szybciej się to stanie, tym lepiej dla postaci, ponieważ im dalej od granicy 10 punktów, tym trudniej jest taki atrybut odzyskać.

Jeśli wartość Atrybutu Ciało spadnie do 9, jego podniesienie do poziomu 10, wymaga wydania 1 punktu rozwoju. Gdyby spadł do wartości 8, koszt podniesienia na poziom 9 wynosiłby 2 punkty, a odzyskanie poziomu 10 to razem 3 punkty.

Zdobywanie wyposażenia

Wyposażenie może obejmować naprawdę szeroki zakres dóbr materialnych, od drobiazgów (magiczny medalion), poprzez zwierzęta (wierny pies) a na nieruchomościach (łódź żaglowa) skończywszy. Dodatkowe Wyposażenie można zdobywać w zamian za **Punkty Rozwoju**. Sposób jego zdobycia wiąże się z testem o odpowiedniej trudności. Jeśli drużyna decyduje się na zdobycie wyposażenia wspólnego (np. kryjówki albo wspólnego pojazdu), każdy ponosi jednostkowy koszt jego zdobycia w Punktach Rozwoju, a potem wykonywany jest test zgodnie z zasadami współdziałania.

- **Niepowodzenie (dowolny efekt „Nie...”)** oznacza, że Wyposażenia nie udało się zdobyć oraz stratę zainwestowanych Punktów Rozwoju.
- **Sukces z kosztem („Tak, ale...”)**, oznacza zdobycie Wyposażenia, ale większym kosztem, lub nie w pełni nadającego się do użytku.
- **Sukces z osiągnięciami („Tak, i...”)**, pozwala na zdobycie odpowiednio lepszego Wyposażenia (jeśli ilość Osiągnięć na to pozwala), zdobycie dodatkowego Wyposażenia (adekwatnie do ilości Osiągnięć) lub zwrot ilości Osiągnięć w postaci dodatkowych Punktów Akcji lub Punktów Rozwoju.

Jeśli wyposażenie ma dawać wyższą premię w testach niż +1, będzie wymagać wydania większej ilości Punktów Rozwoju. Premia +2 to koszt trzech Punktów Rozwoju, a +3 to sześć Punktów Rozwoju itd. Wiąże się to również z podwyższonym poziomem wyzwania, co może wymagać większej ilości testów. Niepowodzenie przed zdobyciem wyposażenia kończy próbę.

UWAGA: Zdobycie wyposażenia można potraktować jako całą przygodę. W takim wypadku zdobycie wyposażenia warto uzależnić od jej przebiegu, a nie jednego testu, jednak nawet wtedy postaci powinny zapłacić adekwatny koszt w Punktach Rozwoju.

Nathan (*Relacje* [12], *Spyt* [1]) chce ukraść magiczny medalion. Wydaje Punkt Rozwoju i testuje czy udało mu się to zrobić. Rzut 2d20 [10,12] daje dwa sukcesy, więc „Tak...” i to bez dodatkowych konsekwencji.

Alina, Nathan i Olaf chcieliby zdobyć siedzibę (poziomu 3) dla swojej grupy. Myślą o małej chacie, która mogłaby być kryjówką **(1)**, miejscem odpoczynku **(1)** i małym warsztatem **(1)**. Po zakończonej sesji każde z nich decyduje się wydać po sześć Punktów Rozwoju. Ponieważ Nathan najlepiej się targuje, prowadząca go osoba będzie rzucać 2d20 na *Relacje* i *Spyt*. Dla Aliny ważne jest, by widoki z okna były inspirujące, dlatego jej rzut 1d20 będzie obejmował *Emocje* i *Sztukę*. Olaf potrzebuje wygodnego miejsca, w którym mógłby dochodzić do siebie po odniesionych ranach. Może wykonać test na *Ducha* i *Wytrzymałość* albo *Ciało* i *Sprawność*. Przy dobrym uzasadnieniu, w jego wypadku jest możliwość wykonania testu łączącego atrybut *Siły* i specjalizację *Wytrzymałości*.

W uzasadnionych wypadkach, wyposażenie można również rozwijać. Postacie mogą zacząć od prostej kryjówki na poziomie 1, a potem ją wzbogacać o nowe elementy w zamian za Punkty Rozwoju.

Karta postaci FU2d20

Nazwa:	Punkty Rozwoju:	
Koncepcja:		

	Akt.	Tymcz.	Wyposażenie
Ciało:			
Umysł:			
Duch:			
Emocje:			
Relacje:			

Specjalność	+
Atletyka (C)	
Siła (C)	
Sprawność (C)	
Szybkość (C)	
Walka bezp. (C)	
Zręczność (C)	
Błyskotliwość (E)	
Empatia (E)	
Instynkt (E)	
Magia (E)	
Sztuka (E)	
Zauroczenie (E)	

Specjalność	+
Analityka (U)	
Czułe zmysły (U)	
Kierowanie (U)	
Strzelectwo (U)	
Tropienie (U)	
Wiedza (U)	
Perswazja (R)	
Prezencja (R)	
Prowokacja (R)	
Spryt (R)	
Śledztwo (R)	
Znajomości (R)	

Specjalność	+
Medycyna (D)	
Odwaga (D)	
Psionika (D)	
Przetrwanie (D)	
Wiara (D)	
Wytrzymałość (D)	

Licencja i podziękowania

FU RPG by Nathan Russell is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

Obrazek tytułowy jest wykonany z użyciem ikon autorstwa Delapouite, pochodzących ze strony <https://game-icons.net>.

FU2d20 to modyfikacja Freeform Universal RPG, stworzona przez Tomasza Misterkę.

Gra jest udostępniona na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)

(<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Oznacza to, że możesz ją kopiować, rozpowszechniać, zmieniać i tworzyć na jej podstawie inne utwory – również do użytku komercyjnego przy zachowaniu poniższych warunków:

Uznanie autorstwa – Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać, jeśli zostały dokonane w nim zmiany. Możesz to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, o ile nie sugeruje to udzielania przez licencjodawcę poparcia dla Ciebie lub sposobu, w jaki wykorzystujesz ten utwór.

Brak dodatkowych ograniczeń – Nie możesz korzystać ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.

Ta gra nie powstałaby, gdyby nie wydarzenie Erpegowy Dżem i grono osób z nim związanych. Szczególne podziękowania dla Marii Piątkowskiej i Marka Golonki.