

FUDD

autor: Tomasz Misterka

Korekta i wsparcie merytoryczne: Jarosław Daniel



Spis treści

Wstęp.....	4	Skaza.....	16
Czego potrzebujesz?.....	4	Opis postaci.....	17
Jak grać?.....	4	Wyposażenie.....	17
Testy.....	5	Cel.....	17
Walka i Magia.....	6	Rozwój bohatera.....	17
Stany bohaterów.....	7	Podstawowy kamień milowy.....	18
Rekonwalescencja.....	7	Średni kamień milowy.....	18
Śmierć bohatera.....	7	Duży kamień milowy.....	19
Punkty FU.....	8	Majątek.....	20
Wskazówki dla Mistrza Gry.....	8	Magia w FUDD.....	21
Tworzenie Postaci.....	9	Zaklęcia I poziomu.....	22
Przykładowe koncepcje.....	10	Zaklęcia II poziomu.....	23
Kapłanka / Kapłan.....	11	Zaklęcia III poziomu.....	25
Łotrzyca / Łotrzyk.....	12	Zdolności specjalne.....	27
Magini / Mag.....	13	Zdolności specjalne (1 kostka).....	27
Wojowniczką / Wojownik.....	14	Zdolności specjalne (2 kostki).....	28
Omówienie Atrybutów.....	15	Zdolności specjalne (3 kostki).....	28
Ciało.....	15	Tworzenie Wyzwań.....	29
Umysł.....	15	Generator Bohaterów Niezależnych....	30
Atut.....	16	Licencja.....	31

Wstęp

FUDD to hack do systemu FUPL, luźno nawiązujący do staro-szkolnych gier fabularnych. Poniższe rozwiązania możesz stosować częściowo lub w całości w swoich grach. Bohaterowie stworzeni w tym systemie będą wyruszać w poszukiwaniu przygód, bogactw i chwały. Zdobyte doświadczenie uczyni ich potężniejszymi i gotowymi na jeszcze większe wyzwania. System ten jest pisany pod kątem gry w świecie fantasy. Jeśli będziecie mieli ochotę na inny – zmodyfikujcie odpowiednio koncepcje postaci¹, atuty, skazy i wyposażenie. To proste.

W FUDD zachowany został styl gry zgodny z ideami FU. Przeznaczony jest do prowadzenia heroicznego przygód. Docenią go szczególnie **mistrzynie** i **mistrzowie gry** (zwani **narratorami**), którzy lubią improwizować. Gracze, zmęczeni tym że ich postaci czegoś nie mogą zrobić - również. Ten system stawia na wyzwania i możliwość ich osiągnięcia – zwykle za odpowiednią cenę.

Czego potrzebujesz?

Przed przystąpieniem do gry przygotujcie:

- **Kostki:** Standardowa sześcienna kostka jest używana do określania efektów działań postaci graczy i graczek. W zasadzie wystarczy jedna, ale najlepiej jeśli każdy będzie miał 3 - 4 sztuki. Rzut kostką sześcienną jest opisywany jako „d6” lub „1d6”. Jeśli pojawi się przed nią inna liczba² (np. 2d6 lub 4d6), należy rzucić tyloma kostkami lub tyle razy jedną ile ona wskazuje.
- **Ołówek i papier:** Grający będą zapisywać na nim charakterystyki swoich postaci i wszystko co uznają za istotne. Narratorowi (Narratorce), zwanemu niekiedy „Mistrzem Gry” (lub Mistrzynie) również może się przydać do notatek związanych z tworzoną opowieścią.
- **Dodatkowe kartki:** Przydają się do rysowania diagramów, utrzymywania porządku w notatkach etc. Może je zastąpić mała, biała tablica. Są one elementem opcjonalnym.

Jak grać?

Każdy z grających³ tworzy postać, która będzie stanowiła jego alter ego. Podczas tworzenia opowieści, będzie opisywać jej działania oraz reakcje⁴ na otaczający ją fikcyjny świat. Jedną z osób pełni funkcję narratora – sędziego. Opisuje co dzieje się wokół stworzonych bohaterów, stawia przed nimi wyzwania, pilnuje zachowania zasad oraz ich prawidłowej interpretacji.

1 Przeniesienie świata gry np. w przestrzeń kosmiczną może wymagać stworzenia koncepcji pilota statków kosmicznych, mechanika pokładowego oraz odpowiednich atutów i elementów wyposażenia.

2 2d6 oznacza konieczność wykonania rzutu dwoma kostkami sześciennymi lub dwóch rzutów jedną.

3 Oprócz narratora. W szczególnych wypadkach i przy nieco innym stylu gry, narrator może być funkcją przechodnią. Wtedy również on może posiadać swojego bohatera. Podczas typowej sesji, ma jednak na to zbyt wiele innych zadań.

4 Staraj się deklarować przed rzutem kostkami tylko ogólny zarys podejmowanych kroków np. „Atakuję go mieczem”. Dopiero po wykonaniu rzutu, będziesz wiedzieć czy i jak bardzo się one powiodły. Szóstka („Tak i...”) oznacza może wspaniałe efekty i zepchnięcie przeciwnika do defensywy a jedynek („Nie i...”), że właśnie zostałeś ranny i jeszcze się odsłoniłeś. Pomędzy tymi wynikami, znajdują się jeszcze inne opcje, omówione szczegółowo w dalszej części.

Aby rozstrzygnąć akcję lub sytuację, której efekty są niepewne, rzuć 1d6. Twoim celem jest pokonanie wyzwania przez wyrzucenie parzystego numeru. Im będzie on wyższy – tym lepiej. Jeśli wyrzucisz nieparzystą cyfrę – odniosłeś porażkę, lub nie do końca zrealizowałeś swój cel. Im jest ona niższa – tym gorszy jest rezultat testu. Jeśli otoczenie, twoje umiejętności, posiadany ekwipunek lub zdolności mogą wpłynąć na wynik testu.

Interpretacja wyniku testu		
Wynik	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Udało Ci się, a nawet uzyskałeś coś więcej (przewaga sytuacyjna). Mechanicznie może być to 1 kostka ułatwienia podczas kolejnego testu.
4	Tak...	Udało Ci się.
2	Tak ale...	Udało Ci się ale musisz coś za to poświęcić (utrudnienie sytuacyjne). Mechanicznie może być to 1 kostka utrudnienia podczas kolejnego testu.
5	Nie ale...	Nie udało Ci się (otrzymujesz stan negatywny), ale coś jednak uzyskałeś (przewaga sytuacyjna). Mechanicznie może być to 1 kostka ułatwienia podczas kolejnego testu.
3	Nie	Nie udało Ci się (otrzymujesz stan negatywny).
1	Nie i...	Nie udało Ci się (otrzymujesz stan negatywny) i poniosłeś dodatkową stratę (utrudnienie sytuacyjne). Mechanicznie może być to 1 kostka utrudnienia podczas kolejnego testu.

Testy

- Sprawdź, co może skomplikować wykonanie zaplanowanej akcji. Każdy element ją utrudniający, powoduje dodanie jednej kostki do **puli utrudnienia testu**. Wpływ na pulę utrudnienia mogą mieć również atrybuty postaci (np. Skaza), wyposażenie lub część koncepcji. Najczęściej brane pod uwagę będą elementy stanu postaci (rana, zmęczona, zatruta etc.) i otoczenia (scena, sytuacja).
- Określ co działa na korzyść bohatera. Każdy element, który powoduje, że będzie Ci łatwiej pozwala na odjęcie jednej kostki utrudnienia. Jeśli ją wyczerpiesz, zaczynasz tworzyć **pulę ułatwienia testu** za pomocą kolejnych kostek. Wykorzystaj atrybuty, wyposażenie, część koncepcji lub niektóre stany postaci. Kostki ułatwienia otrzymujesz również za korzystne dla twojej postaci elementy sceny i sytuacji na niej.
- Dodaj **kostkę losu**⁵. Ona jest "nietykalna". Żadne modyfikatory jej nie mogą usunąć z puli testowej. Jeśli czynniki negatywne i pozytywne się znoszą - zostaje zawsze ona.
- **Wykonaj test** - wszystkimi kostkami jakie udało Ci się zebrać⁶.
 - **Pula ułatwienia testu** oznacza, że wybierasz kostkę z najlepszym dla siebie wynikiem.
 - **Pula utrudnienia testu** oznacza, że wybierasz kostkę z najgorszym dla siebie wynikiem.
 - **Rzucając samą kostką losu** – jesteś skazany na interpretację jej wyniku.

5 Czasami może być nazywana kostką testową.

6 Nie ma możliwości by wystąpiły dwie pulę naraz. Pula ułatwienia i utrudnienia testu pokazuje, których czynników jest więcej (lub mają większą wagę). Zawsze rzucasz minimum kostką losu.

Tropiciel idzie śladem wielkiego zwierzęcia. Wykorzystuje spostrzegawczość (1 kostka ułatwienia) i czułe zmysły (1 kostka ułatwienia). Duże zwierzę, zostawia wyraźny ślad (1 kostka ułatwienia) ale teren jest trudny do tropienia (żwirowate pagórki – 1 kostka utrudnienia). Ma dwie kostki ułatwienia i kostkę testu. Wynik rzutu 3d6[5,2,3] oznacza, że najlepszą kostką dla niego będzie ta z 2 (Tak ale...). Udało mu się doścignąć zwierzę ale płaci za to stanem „zmęczony”. Ponieważ rzut jest ułatwiony, może wybrać dowolny z powyższych wyników. 3 (Nie) można interpretować, że odpuścił w pewnym momencie gubiąc ślad. 5 (Nie ale...) to zgubienie śladu ale być może trafił na inny – łatwiejszy cel. Wszystko zależy od efektu jaki chce osiągnąć.

Walka i Magia

FUDD posiada tylko testy jednostronne. Rzucają wyłącznie gracze, którzy prowadzą swoje postacie, chyba że Narrator musi coś wylosować z jakiejś tabeli – wtedy jednak również może poprosić jedną z grających osób o wykonanie rzutu (np. tą, której postać może być najbardziej zaangażowana w powstającą sytuację). W wyniku walki lub działań magicznych, można doznać uszczerbku na zdrowiu (stany: ranny, okaleczony, krwawiący etc.) a nawet zostać wyłączonym z akcji – tymczasowo (oszołomiony, ogłuszony) lub na stałe (martwy). Używanie zaklęć lub specjalnych zdolności zwiększa trudność testu, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziałach im poświęconych.

Postać gracza jest atakowana przez grupę trzech rozbójników:

- Jest ich więcej (+1 kostka utrudnienia).
- Są uzbrojeni (+1 kostka utrudnienia).
- Otoczyli go (+1 kostka utrudnienia).
- Bohater walczy mieczem (+1 kostka ułatwienia).
- Będzie to robił taktycznie (+1 kostka ułatwienia), parując ciosy
- Postanawia rzucić na jednego z nich swój płaszcz, by go dezorientować (+1 kostka ułatwienia). Chce w tym czasie rozprawić się z pozostałymi dwoma.
- Wydaje punkt FU, aby wyrównać szanse (+1 kostka ułatwienia).

Wykonuje test ułatwiony⁷ 2d6[2,3] (Tak ale...). Udało mu się z nimi rozprawić ale jest oberwał w głowę (stan tymczasowy: zamroczony). W drugiej rundzie walki:

- Bohater jest zamroczony (+1 kostka utrudnienia – na czas tej rundy).
- Bandyta jest uzbrojony (+1 kostka utrudnienia).
- Bohater nadal ma miecz (+1 kostka ułatwienia).
- Będzie walczył taktycznie (+1 kostka ułatwienia).

Wykonuje zwykły test 1d6[3] (Nie). Może wydłużyć walkę na kolejną rundę ale otrzyma wtedy cięcie od bandyty (stan: ranny – efekt wyniku „Nie”). Gracz decyduje się wydać punkt FU na podniesienie wyniku o jedno oczko – 4 (Tak). Zmienia to diametralnie sytuację. Bandyta pada martwy.

7 Po odjęciu od czterech ułatwień trzech utrudnień pozostała jedna kostka ułatwienia. Druga kostka w teście, to kostka testowa.

Stany bohaterów

W trakcie przygód bohaterowie będą w wyniku testów otrzymywać różne stany. Negatywne skutki mogą owocować ranami, urazami psychicznymi i innymi przykrymi konsekwencjami. Pozytywne – wzmocnią ich, przynajmniej czasowo. Stan w jakim znajduje się postać gracza ma zazwyczaj charakter tymczasowy. Część stanów postaci może podobnie jak atrybuty przyjmować wartości od 1 do 3. Mechanicznie oznacza to iż wpływają one odpowiednią ilością kostek⁸ (utrudnienia lub ułatwienia) na pulę rzutu podczas testów. Poważne stany, wynikające z dramatycznych wydarzeń mogą stać się trwałą skazą, utrudniającą życie postaci.

Rekonwalescencja

Typowa przygoda jest podzielona na sceny. Odległość czasu między nimi nie jest stała a to właśnie w tej „przerwie” bohaterowie mogą się zregenerować. Sceny następujące tuż po sobie, mogą pozwolić na usunięcie maksymalnie jednego stanu negatywnego. Jeśli między nimi mija dłuższy okres czasu możliwe będzie wymazanie wszelkich lub większości negatywnych stanów postaci.

Eryk eksploruje jaskinię. Przed chwilą stoczył ciężką walkę, w wyniku której został ranny i oszołomiony. Chwilę odpoczywa, nim ruszy dalej. Rana nadal będzie mu dokuczać ale oszołomienie przeszło.

Podczas kilkuetapowego badania jaskini, Eryk walczył wielokrotnie. Wynurzył się z niej z kilkoma niezłymi trofeami ale jest ranny (2)⁹, oszołomiony, poturbowany. Kolejna scena w przygodzie, to moment jego dotarcia do wioski (jakiś tydzień później). Prawdopodobnie dokuczają mu już tylko rany¹⁰.

Jeśli nie jesteś pewien, czy dany stan uda się usunąć – wykonaj odpowiedni test, biorąc pod uwagę zarówno okoliczności sprzyjające mu jak i negatywne. Przy dłuższym odstępie czasowym między scenami, możesz po prostu rzucić kostką sześcinną by określić ile¹¹ efektów negatywnych udało się zregenerować Twojej postaci.

Śmierć bohatera

Pełne ryzyka i niebezpieczeństw życie poszukiwacza przygód, oznacza również możliwość śmierci. To, czy przytrafi się ona postaciom graczy, jest decyzją Mistrza Gry, jednak powinno być jasno określone podczas rozmowy wstępnej. W FUDD nie ma ogólnie ustalonej liczby „ran”, które postać może postać otrzymać. Poniższe rozwiązania, są jedynie sugestiami. Możesz opracować własne.

- Jeśli nie chcesz zabijać bohaterów a walka idzie źle, możesz ich „wyłączyć z niej”, za pomocą stanu „nieprzytomny”.
- Osiągnięcie 7 stanów negatywnych oznacza śmierć.
- Postać może być ranna, ciężko ranna lub martwa. To bardzo ekstremalne rozwiązanie.

8 Stan „Bogaty” daje kostki ułatwienia podczas zakupów a „Biedny” utrudnienia.

9 Rany na poziomie drugim, powodują podczas testów związanych z aktywnościami fizycznymi 2 kostki utrudnienia.

10 Po tygodniowej wędrówce część z nich mogła się zabiżnić, dlatego też są na poziomie 1 kostki. Zapis ranny (1) jest równoznaczny z określeniem ranny – bez liczby w nawiasie.

11 Zachowaj zasady logiki. Jeśli straciłeś oko, to najprawdopodobniej taki stan zostanie jedną z Twoich skaz, chyba że zadziała magia lub posiadasz niesamowite zdolności regeneracyjne.

Punkty FU

Każda postać, tworzona przez graczy otrzymuje na początku dwa punkty FU. Podczas gry, z ich pomocą można modyfikować wykonywane testy na trzy sposoby. W każdym wypadku można wydać więcej niż jeden punkt FU, w zależności od potrzeb.

- **Kostka ułatwienia** – za każdy punkt FU, można dodać kostkę ułatwienia do tworzonej puli. Jeśli jest to pula kostek utrudnienia, ten sposób pomaga ją zmniejszyć.
- **Zmiana wyniku**¹² – za każdy punkt FU, można obrócić jedną z kostek, tak by wynik na niej był o jedno oczko wyższy. Do interpretacji nadal jest wybierana kostka z całości puli.
- **Przerzut** – za każdy punkt FU, można przerzucić jedną kostkę ale tylko raz w jednym teście.

Punkty FU można zdobywać w trakcie gry na dwa sposoby:

- **Narrator może dać punkt FU** za szczególne akcje i ciekawe pomysły rozwijające fabułę.
- **Automatycznie**¹³ **można uzyskać punkt FU** jeśli na kostkach wypadnie wielokrotność, która będzie używana do interpretacji testu. Pod uwagę brane są tylko wyniki uzyskane z „pierwszego rzutu”. Efekty, które pojawią się po przerzuceniu lub zmianie wyniku nie są brane pod uwagę.

Wskazówki dla Mistrza Gry

FUDD jest systemem heroicznym. Stworzone postacie od początku są dość kompetentne. Poniższa garść uwag, to wskazówki dotyczące prowadzenia rozgrywki.

- **Testy są ważne.** W tej grze wykonują je tylko gracze. Zwróć uwagę, by każdy test dotyczył istotnych rzeczy. Nie ma potrzeby tracić czasu na „puste” lub fałszywe wyzwania. Bądź uczciwy – jeśli nie zamierzasz szanować wyniku testu, nie ma potrzeby go wykonywać.
- **Mów tak.** Jeśli gracz deklaruje jakąś akcję wykonywaną przez jego bohatera a ty nie widzisz przeciwwskazań by się powiodła – nie ma potrzeby wykonywania testu.
- **Wspieraj postacie graczy.** FUDD, to gra kooperacyjna. Fikcyjny świat jest pełen niebezpieczeństw, dlatego bohaterowie są silniejsi w drużynie. Jako Narrator – kreujesz wyzwania, z którymi się zmierzają ale głównym celem zabawy jest stworzenie ciekawej historii a nie „wygranie z kimś”.
- **Twórzcie razem historię.** Czasami gracze mają ciekawe pomysły na zwroty akcji. Mimo iż to Narrator pełni rolę sędziego – gracze wspólnie. Słuchajcie się nawzajem.
- **Spiętrzajcie wyniki.** To zasada opcjonalna, ale warto rozważyć jej użycie. Jeśli interpretowana ilość oczek wypadła na więcej niż jednej kostce naraz – powodować może dodatkowe utrudnienia lub ułatwienia sytuacyjne (w zależności od efektu rzutu). Pozwala to na wykonanie szczególnie epickich akcji lub wpakowanie się w naprawdę duże kłopoty. Każda kostka o tym samym wyniku to dodatkowe „i...”. „Tak / Nie” się nie zmienia.

12 Nadal interpretowana jest najlepsza lub najgorsza kostka – w zależności od puli. Wynik rzutu utrudnionego 2d6[1,3] może zostać zmieniony za pomocą punktu FU na 2d6[2,3]. Interpretowana będzie wtedy 3 („Nie”).

13 W wyniku rzutu utrudnionego 3d6[3,4,4] używana będzie do interpretacji 3 („Nie”). Dublet na 4 nie powoduje uzyskania punktu FU. Sytuacja taka miałaby miejsce, gdyby był to rzut ułatwiony. W takim wypadku interpretowana jako wynik byłaby 4 („Tak”, a opcjonalnie nawet „Tak i...” - dublet).

Tworzenie Postaci

Każda postać składa się z następujących elementów, które szerzej zostaną omówione poniżej:

- **Imię lub pseudonim:** Imiona często nasuwają skojarzenia, z kim mamy do czynienia - dobrać więc takie, które coś będzie mówić o Twojej postaci. Zaczynij od wyboru imienia lub pseudonimu, pod którym jest znana. "Eryk Krwawy Topór" brzmi tak samo dobrze, jak "Anabelle Zręczne Palce".
- **Koncepcja:** Kolejnym krokiem będzie koncepcja postaci. Poniżej opisane jest kilka podstawowych. Wybór jednej z nich, ma wpływ na sugerowane atrybuty oraz wyposażenie. Są to: Kapłanka / Kapłan, Łotrzyca / Łotrzyk, Magini / Mag i Wojowniczką / Wojownik. Dodatkowo możesz w koncepcji zawrzeć informację o rasie bohatera (Człowiek, Elf, Krasnolud, Niziołek, Ork) oraz jej charakterze (Altruista, Egoista, Neutralny).
- **Atrybuty:** Każda postać posiada cztery atrybuty (*Ciało, Umysł, Atut, Skaza*). Są one opisywane słowami, adekwatnymi do każdego z nich. Zaawansowana postać może mieć w każdym atrybucie więcej niż jedno określenie. Jeśli jest ono na wyższym poziomie, zaznacza się to za pomocą cyfry umieszczonej w nawiasie. Szczegółowo opisane jest to w odpowiednim rozdziale.
- **Opis:** Znając koncepcję i atrybuty postaci, nie powinieneś mieć problemu ze sporządzeniem jej opisu. Jesteś poszukiwaczem przygód, więc możesz sobie pozwolić na pewną ekstrawagancję.
- **Wyposażenie:** Jego wybór dobrze jest oprzeć na koncepcji postaci. Jeśli świat w którym toczyć się będzie gra nie narzuca dodatkowych ograniczeń, możesz je dobrać wedle własnego uznania. W FUDD wyposażeniem nazywane są istotne elementy ekwipunku, które mają wpływ na wykonywane testy. O ile fikcja nie zakłada inaczej, każda postać posiada ubranie, bagaż podręczny z drobiazgami etc. Takie elementy są określane jako rekwizyty i nie mają wpływu mechanicznego na wydarzenia w grze.
- **Cel:** To, co było jest mniej istotne niż plany Twojego bohatera. Włączęga po świecie powinna mieć jakiś cel. Jeśli nie masz na niego pomysłu - może być to coś, co pojawi się podczas sesji. Nie licz jednak na to, że narąbanie drewna karczmarzowi pozwoli Ci rozwinąć postać.

Przykładowe koncepcje

Niżej opisane koncepcje, pełnią rolę szablonów gotowych do wpisania na kartę postaci. Jeśli chcesz, możesz użyć jednej z nich, lub połączyć je ze sobą. Wojownik spleciony z łotrem może np. stworzyć klasę łowcy albo najemnika - barda. Gotowy schemat, jest tylko sugestią którą możesz modyfikować zgodnie z własnymi pomysłami. Jeśli chcesz, możesz dodać do koncepcji również rasę i charakter postaci.

- **Rasa** postaci pozwala na dodanie kostki ułatwienia podczas relacji społecznych z przedstawicielami własnej rasy lub na terenie tradycyjnie przez nią zamieszkiwanym. Domyślną rasą jest człowiek. Jeśli przy nim pozostajesz, nie musisz umieszczać jego określenia w koncepcji postaci. W wypadku ras mieszanych, wybierz jeden z terenów, na którym twoja postać spędziła najwięcej czasu.
 - **Krasnoludy** zamieszkują tereny góryste (włączając jaskinie). Zazwyczaj dobrze walczą. Kochają złoto.
 - **Elfowie** najczęściej spotykani są w lasach i puszczech. Preferują magię. Są też niezłymi łotrami.
 - **Niziołki** osiedlają się wśród wzgórz. To urodzone łotrzyki.
 - **Ludzie** preferują równiny. Nie mają preferencji klasowych.
 - **Orkowie** dobrze się czują na dzikich pustkowiach. Dobrze walczą ale nie są lubiani przez inne rasy.
- **Charakter** postaci, daje wskazówki o sposobie jej postępowania. Może dodawać kostkę ułatwienia lub utrudnienia, jeśli twój bohater decyduje się postąpić niezgodnie z nim. Stanowi narzędzie podlegające bardziej Mistrzowi Gry i należy używać go ostrożnie. W FUDD wyróżnione są trzy postawy, opisane poniżej. Podstawowa – neutralna, nie musi być zapisywana w koncepcji postaci.
 - **Altruści** są wrażliwi na potrzeby innych ludzi. Potrafią odłożyć na później realizację własnych celów, by komuś pomóc.
 - **Neutralni** podejmują decyzje co do swojego postępowania w zależności od sytuacji. Nie oznacza to iż nie może im ona skomplikować życia.
 - **Egoiści** przedkładają własne cele i potrzeby nade wszystko. Czasami są gotowi dążyć nawet po trupach do celu.

UWAGA: Możesz zastosować zasadę, że jeśli charakter ma wpłynąć na rzut przez dodanie kostki ułatwienia, postać musi oddać punkt FU. Użycie charakteru jako kostki utrudnienia - oznacza dla postaci zysk punktu FU. Zyski i straty są niezależne od końcowego wyniku testu.

Kapłanka / Kapłan

Przewodnik duchowy, posłaniec bogów (bogiń lub boga / bogini) i osoba obdarzona ich mocą. Kapłani są jak ich bogowie i boginie - niektórzy pomagają ubogim, chorym i biednym, inni realizują swoje marzenia o potędze i władzy nad duszami współwyznawców. Od Ciebie zależy jak będzie postrzegana postać prowadzona przez Ciebie. W większości światów fantastycznych istnieją całe boskie panteony. Kapłani mogą służyć zarówno pojedynczym bogom jak i całym ich grupom.

Zwróć uwagę, że zakres działania bogów jest zazwyczaj adekwatny do ich pozycji oraz sposobu życia ich wyznawców. Rolnicy mniejszą wagę przykładają do oddawania czci bóstwom wojny. Bardziej interesuje ich dobra pogoda i płodność ziemi. Wojownicy, wręcz przeciwnie. Będą chcieli zaskarbić sobie łaskę bogów, którzy mogą ułatwić im zwycięstwo i przeżycie podczas walki.

Długofalowym celem kapłana często bywa zdobywanie nowych wyznawców dla jego boga (lub bogów). Liczba ludzi jest jednak ograniczona - tak więc przeciwnością, z którą sobie trzeba dać radę jest „konkurencja”. W jaki sposób kapłan sobie z nią poradzi, to już jego sprawa.

Poszukiwacze przygód darzą szczególną estymą najczęściej bogów związanych z takimi **domenami** jak: *Natura, Oszustwo, Sprawiedliwość, Śmierć, Wojna, Życie*.

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Dowolny
- **Umysł:** Wiara
- **Atut (wybierz jeden):** Dobry Mówca, Łaska Boska, Moc [domena], Walka [broń / sposób], Znajomość Ziół, Zwierzęca Przemiana.
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Brudny, Chciwy, Gruby, Niezręczny, Obłudny.

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne):

- Kostur Wędrowca
- Pastorał
- Miseczka Żebracza
- Święty Symbol
- Szata Liturgiczna
- Zioła Lecznicze
- Długi Miecz
- Okuta pałka
- Niezawodna Kusza

Łotrzyca / Łotrzyk

Przebiegły spryciarz o wysokiej zręczności. Wsłiznie się wszędzie, otworzy zamek, podsłucha plany wrogów... a potem stanie za ich plecami i poderżnie gardło. Oczywiście... jeśli będzie miał szczęście. To postać, która powinna dać sobie radę niemal w każdych okolicznościach. W koncepcję łotra, wpisują się również różnego rodzaju artyści, kuglarze, cwaniaczki, hazardziści a nawet kupcy i rzemieślnicy.

Celem łotrzyka jest zdobycie majątku. Niestety na przeszkodzie stoją jak zwykle okoliczności i cechy charakteru (skaza). Czy sobie z nimi poradzi?

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Zręczność
- **Umysł:** Dowolny
- **Atut (wybierz jeden):** Celne strzelanie, Ciche poruszanie, Czarujący Śpiew, Czuły Słuch, Kradzież, Oszukiwanie, Otwieranie Zamków, Podstępny Atak, Rzemiosło [wybierz fach], Stosowanie Pułapek, Sztuczki Iluzjonistyczne, Ukrywanie się, Używanie magicznych przedmiotów, Walka [broń / sposób], Wiedza o truciznach, Wspinaczka.
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Bujający w Obłokach, Chciwy, Jednooki, Kleptoman, Napiętnowany, Nieostrożny, Poszukiwany, Rozrzutny, W nałogu [wybierz nałóg].

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne):

- Wyważone Sztylety
- Dmuchawka na strzałki
- Mała kusza lub łuk
- Lina z kotwiczką
- Butelec z trucizną
- Pęk Wytrychów
- Maskujący Płaszcz
- Narzędzia rzemieślnicze
- Instrument Muzyczny (do wyboru)
- Rekwizyty do sztuczek
- Talia Znaczonych Kart
- Fałszowane Kości do Gry

Magini / Mag

Obdarzeni mocą czynienia czarów zwani są magami (czarodziejkami, czarownicami, czarodziejami etc.). Większość czasu spędzają w swych wieżach, zgłębiając wiedzę zapisaną w spleśniałych foliach z minionych wieków. Ćwiczenia umysłowe dały im dostęp do pokładów energii, którą umieją kształtować w ograniczonym zakresie. Zazwyczaj specjalizują się w zaklęciach związanych z jednym z żywiołów. Nieliczni, balansując na krawędzi wkroczenia w konflikt z bogami i ich kapłanami, decydują się na badanie tajemnic związanych z domenami życia i śmierci.

Celem wędrującego w poszukiwaniu przygód maga zazwyczaj jest jakiś zaginiony artefakt, magiczna księga ukryta w tajemniczym, na poły legendarnym i na pewno pełnym niebezpieczeństw miejscu lub inne źródło mocy. To jak je zdobędzie - zależy tylko od niego.

Specjalizacje magów, są powiązane z ideami żywiołów, w znaczeniu podstawowych elementów składowych świata. Podane przykłady zostały zaczerpnięte z różnych koncepcji filozoficznych: *Drewno, Lód, Metal, Ogień, Powietrze, Śmierć, Woda, Ziemia, Życie*.

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Dowolny
- **Umysł:** Wiedza
- **Atut (wybierz jeden):** Chowaniec, Moc [żywioł], Pisanie zwojów, Starożytne języki, Tworzenie magicznych przedmiotów, Wiedza magiczna.
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Bujający w obłokach, Chciwy, Chorowity, Chudy, Megaloman, Szalony.

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne):

- Magiczna Laska
- Magiczna Różdżka
- Księga Zaklęć
- Szpiczasty Kapelusz
- Szata rytualna
- Mistyczny symbol
- Magiczne komponenty

Wojownicza / Wojownik

Wykwalifikowani najemnicy, ochroniarze walczący za złoto, barbarzyńcy z pustkowi, czy choćby emerytowani żołnierze i strażnicy miejscy, to tylko niektóre przykłady wojowników. Są silni, umieją walczyć i najczęściej w ten sposób zarabiają na życie. Mieczem i krwią, którą wolą przetaczać innym.

Część z nich marzy zapewne o spokojnej farmie ale w większości szukają podobnie jak łotrzyce i łotry pieniędzy. Czasami również sławy i chwały.

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Siła Fizyczna
- **Umysł:** Dowolny
- **Atut (wybierz jeden):** Odwaga, Przetrawanie w dziczy, Szermierka, Sztuki walki, Taktyka, Walka [broń / sposób].
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Brudny, Chciwy, Dokuczliwe Rany, Młody, Porywczy, Rozrzutny, Stary, W nałogu [wybierz nałóg].

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne):

- Wspaniały Miecz
- Dalekosiężny Łuk
- Doskonała Zbroja
- Ciepły Płaszcz
- Duża Tarcza
- Ozdobny Hełm
- Znak Najemników
- Skórzany Kaftan
- Ćwiekowane Karwasze
- Mocne Buty

Omówienie Atrybutów

W FUDD używane są cztery atrybuty, znane z FUPL (Ciało, Umysł, Atut, Skaza). Ilość określeń oraz ich wartość¹⁴ w poszczególnych atrybutach może się zmienić w wyniku awansu postaci. Szczegółowe zasady rozwoju postaci, są opisane poniżej.

Ciało

Atrybut odpowiedzialny za fizyczne aspekty postaci. Poniższa lista to jedynie przykłady opcji do wyboru. Jeśli masz inny pomysł, porozmawiaj o tym z narratorem i pozostałymi graczami:

- **Atletyka:** Sprawność fizyczna w działaniach quasi-sportowych. Bieganiu, skakaniu, wspinaczce, pływaniu etc.
- **Odporność:** Odzwierciedla zdrowie i kondycję postaci. Ma wpływ między innymi na testy związane ze zmęczeniem, chorobami i truciznami.
- **Siła Fizyczna:** Pozwala na podnoszenie większych ciężarów. Może być używana również przy niektórych stylach walki – również związanej z rzucaniem lub strzelaniem. Często charakteryzuje wojowników.
- **Uroda:** Walory fizyczne również mają znaczenie w grach fabularnych. Jeśli zamierzasz prowadzić postać, dla której będą istotne – jest to opcja dla Ciebie. Artyści, oszuści, piękne damy i przystojni mężczyźni to również bohaterowie wielu opowieści.
- **Walka [broń / sposób]:** Jeśli zamierzasz poświęcić się doskonaleniu sztuki walki konkretnym typem broni (lub wręcz), wybierz tę opcję.
- **Zręczność:** Łączy w sobie koordynację, szybkość i zwinność. Stosowana do walki za pomocą broni dystansowej i pewnych typów broni białej. Najczęściej wybierana opcja przez łotrzyków.

Umysł

Atrybut odpowiedzialny za wewnętrzne możliwości postaci. Poniższa lista to jedynie przykłady opcji do wyboru. Jeśli masz inny pomysł, porozmawiaj o tym z narratorem i pozostałymi graczami:

- **Czułe Zmysły:** Wiele postaci przetrwało niebezpieczne przygody dzięki nadzwyczaj czułym zmysłom. Doskonały słuch, wzrok a czasem nawet węch i dotyk mogą uratować życie i ostrzec na czas przed zbliżającym się niebezpieczeństwem.
- **Dowodzenie:** Zdolności przywódcze, organizacyjne i zmysł taktyczny to istotne cechy wielu awanturników i poszukiwaczy przygód.

14 Wartość określenia oznacza się cyfrą w nawiasie, która pokazuje ilość kostek ułatwienia dawanych przez dany deskryptor. Brak cyfry jest równoważna wartości 1. *Postać z atrybutem Ciało: Siła Fizyczna (2), Odporność będzie miała jedną kostkę ułatwienia podczas testów związanych z odpornością i dwie kostki ułatwienia gdy będzie używała siły fizycznej.*

- **Moc [żywiol / domena / umiejętność]:** Umiejętność kształtowania energii zgodnie ze swoją wolą, pozwala na osiąganie niesamowitych efektów. Do specjalnych mocy należą również niektóre umiejętności metamagiczne¹⁵. Nie każdy bohater je posiadający musi być kapłanem lub magiem.
- **Urok Osobisty:** Przydaje się gdy chcesz znaleźć dyplomatyczne rozwiązanie kłopotów. Postacie, dla których ważne są relacje społeczne, będą z niego często korzystać.
- **Wiara:** Dostrzeganie w pozornie zwykłych wydarzeniach działań boskich i nienaturalnych, wymaga wyczulonych zmysłów. Poprawna interpretacja omenów, wymaga nie tylko odpowiedniej wiedzy lecz również głębokiej wiary, że świat sprowadza się nie tylko do materialnych elementów natury. Jest charakterystyczna dla kapłanów.
- **Wiedza:** Reprezentuje umiejętność logicznego myślenia, łączenia faktów i rozwiązywania złożonych problemów. To również rozsądek. Wielu magów i naukowców podąża jej ścieżkami.

Atut

Atrybut wykorzystywany jako dodatkowa specjalizacja postaci. Przykłady podane w rozdziale o koncepcjach postaci, wykorzystują go jako wskazanie mocnej strony tworzonych bohaterów. Brak danego atutu, nie oznacza że bohater czegoś nie może zrobić - po prostu nie otrzymuje wtedy kostki (lub kostek) ułatwienia podczas testu. Część z poniższych atutów może pokrywać się w całości lub częściowo z określeniami związanymi z atrybutami ciała lub umysłu. Jest to zabieg zamierzony¹⁶.

- **Przykłady atutów:** Celne strzelanie, Chowaniec, Ciche poruszanie, Czarujący Śpiew, Czuły Słuch, Dobry Mówca, Kradzież, Łaska Boska, Moc [żywiol / domena / umiejętność], Odwaga, Oszukiwanie, Otwieranie Zamków, Pisanie zwojów, Podstępny Atak, Przetrawianie w dzicy, Rzemiosło [fach], Starożytne języki, Stosowanie Pułapek, Szermierka, Sztuczki Iluzjonistyczne, Taktyka, Tworzenie magicznych przedmiotów, Ukrywanie się, Używanie magicznych przedmiotów, Walka [broń / sposób], Wiedza magiczna, Wiedza o truciznach, Wspinaczka, Znajomość Ziół, Zwierzęca Przemiana

Skaza

W FUGPL, bohaterowie mają wady i słabości. Pozwalają one uczynić historię ciekawszą. Walka z nimi, może być jednym z celów postaci. Jeśli zostanie osiągnięty - należy wybrać inną skazę i nowy cel.

- **Przykłady skaz:** Biedny, Brudny, Bujający w Obłokach, Chciwy, Chorowity, Chudy, Dokuczliwe Rany, Gruby, Jednooki, Kleptomani, Megaloman, Młody, Napiętnowany, Nieostrożny, Niezręczny, Obłudny, Porywczy, Poszukiwany, Rozrzutny, Stary, Szalony, W nałogu [wybierz nałóg].

15 Decydując się na takie rozwiązanie, określ w porozumieniu z pozostałymi graczami i narratorem granice jego działania. Będzie to ważne podczas zabawy.

16 Podczas testów brane są pod uwagę wszystkie elementy mające wpływ na rozstrzygnięcie sytuacji. *Postać z atrybutem ciała: Siła Fizyczna, i atutem: Siła Fizyczna może podczas testów związanych z taką aktywnością użyć dwóch kostek ułatwienia. Konsekwencją stworzenia takiego bohatera mogą być mniejsze jego możliwości w innych obszarach działania.*

Opis postaci

Przygotuj schematyczny rys, wyglądu zewnętrznego bohatera. Jak się zachowuje, co nosi. Styl jest ważny. Może to pomóc również przy dobieraniu adekwatnego wyposażenia.

Wyposażenie

W FUDD wyposażenie pełni analogiczną rolę jak w FUPL. Jest czymś, co charakteryzuje postać i powinno odpowiadać jej koncepcji. Opracowane przykłady zawierają propozycje wyposażenia, dla każdej z nich. Pomyśl nad ich dostosowaniem. Wojownik może nosić wyszczerbiony albo zardzewiały miecz, łotr mieć zatrute sztylety, mag poplamioną księgę a kapłan zmiętą szatę liturgiczną. Pamiętaj, że wyposażenie to nie tylko przedmioty ale i wyróżnik Twojego bohatera. Coś, co jest z nim kojarzone.

Na początku wybierasz dwa elementy wyposażenia. Ich ilość może zmienić się w trakcie gry, na drodze przygód lub awansu.

Nie myl wyposażenia z pozostałą częścią ekwipunku (zwaną rekwizytami). Bohaterowie w FUDD posiadają podstawowe przedmioty codziennego użytku, ubranie, prowiant, pieniądze na drobne wydatki etc. Jeśli występują jakieś braki, wynika to z założeń sceny lub przygody. Rekwizyty nie mają żadnego wpływu na testy.

Cel

Kierunek, w którym zmierza bohater nie jest bez znaczenia. Zaspokojenie jego potrzeb, może wszak wymagać właśnie wyruszenia naprzeciw niebezpieczeństwu. Realizacja osobistego celu postaci powinna zostać nagrodzona awansem, podobnie jak wykonanie zadań stawianych przez Mistrza Gry przed drużyną.

Rozwój bohatera

W FUDD nie ma punktów doświadczenia. Wprowadzanie kolejnej zmiennej nie jest konieczne by bohaterowie mogli w odczuwalny sposób się rozwijać. Poniższe zasady rozwoju postaci zostały zainspirowane rozwiązaniem znanym z FAE (Fate Accelerated).

Rozwój postaci następuje po zakończeniu sesji lub osiągnięciu jakiegoś celu. Może być to zamknięcie wątku fabularnego w kampanii lub przygodzie, jej ukończenie bądź uzyskanie znaczącego postępu. Dostępne opcje rozwoju, uzależnione są wprost od uzyskanych efektów. Na ich podstawie określa się tzw. wielkość kamieni milowych.

Rozwojowi postaci podlegać mogą jej atrybuty, wyposażenie a w szczególnych wypadkach również koncepcja. Ilość określeń przy poszczególnych atrybutach może się zmieniać wraz z kolejnymi awansami postaci. Zmianie (od 1 do 3) może również ulegać wartość cyfrowa określeń przy atrybutach. Dotyczy to deskryptorów związanych z ciałem, umysłem, atutów postaci i skaz.

Przykład: *Informacja na karcie postaci Ciało: Siła Fizyczna (2), Zręczność, oznacza, że bohater używając podczas testu siły fizycznej może dodać dwie kostki ułatwienia. Testy powiązane ze zręcznością będą dodawały jedną kostkę. Równoważnie można tę informację przedstawić jako Ciało: Siła Fizyczna (2), Zręczność (1).*

Podstawowy kamień milowy

Na końcu sesji, lub gdy został zamknięty jakiś pomniejszy wątek w historii, postać może osiągnąć podstawowy kamień milowy. Pozwala on na wybór jednej z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowy punkt FU.
- Gracz może zmienić określenie o wartości jednej kostki w jednym z atrybutów swojej postaci (nie wyłączając Skazy). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Odporność.*
- Gracz może zmienić jeden element wyposażenia (o ile jakieś posiada). **Przykład:** *Zardzewiały Miecz może zostać zamieniony na Wypolerowany Topór.*

Najlepiej jeśli zmiana będzie miała uzasadnienie w opowiedzianym już fragmencie historii, nie jest to jednak obowiązkowe. Równie dobrze można to potraktować jako przygotowanie przed dalszymi wydarzeniami.

Średni kamień milowy

Ukończenie scenariusza, istotnego fragmentu kampanii lub jednego z celów postaci pozwala na przyznanie graczowi "średniego kamienia milowego". Jeśli ukończony został cel postaci, niezależnie od pozostałych nagród warto określić jej nowy. Dobrą zasadą jest umocowanie go fabularnie w trwającej kampanii lub scenariuszu. W nagrodę za osiągnięcia, gracz może wybrać jedną z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowe punkty FU w wysokości 1d3+1.
- Gracz może dodać nowe określenie o wartości jednej kostki do jednego z atrybutów postaci. **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna, Odporność*
- Gracz może podnieść istniejące w jednym z atrybutów postaci określenie o wartości jednej kostki, do poziomu maksymalnie dwóch kostek. **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, Odporność zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna (2), Odporność.*
- Gracz może dodać kolejne wyposażenie do już noszonego. **Przykład:** *Do Zardzewiałego Miecza i Pociętego Hełmu dochodzą Podkute Buty.*
- Gracz może zmienić określenie o wartości jednej kostki w jednym z atrybutów swojej postaci (nie wyłączając Skazy). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Odporność.*
- Gracz może zmienić jeden element wyposażenia (o ile jakieś posiada). **Przykład:** *Zardzewiały Miecz może zostać zamieniony na Wypolerowany Topór.*

Duży kamień milowy

Gdy działania bohaterów mają wpływ na losy świata, udało im się zakończyć główny wątek fabularny, pokonali jednego z kluczowych przeciwników lub zrealizowany został życiowy cel bohatera, możesz przyznać duży kamień milowy. Poza wyborem nowego celu, który następuje niezależnie od od pozostałych nagród, gracz może wybrać jedną z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowe punkty FU w wysokości 1d3+3
- Gracz może zmienić lub rozbudować koncepcję postaci o nowy element.
- Gracz może dodać nowe określenie o wartości jednej kostki do jednego z atrybutów postaci. **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna, Odporność*
- Gracz może podnieść istniejące w jednym z atrybutów postaci określenie o wartości jednej lub dwóch kostek, o jeden poziom w górę (maksymalnie do trzech kostek). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna(2), Odporność, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna (3), Odporność.*
- Gracz może dodać kolejne wyposażenie do już noszonego. **Przykład:** *Do Zardzewiałego Miecza i Pogiętego Hełmu dochodzą Podkute Buty.*
- Gracz może zmienić określenie o wartości jednej kostki w jednym z atrybutów swojej postaci (nie wyłączając Skazy). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Odporność.*
- Gracz może zmienić jeden element wyposażenia (o ile jakieś posiada). **Przykład:** *Zardzewiały Miecz może zostać zamieniony na Wypolerowany Topór.*

Majątek

Wiele gier fabularnych posiada rozbudowane cenniki, platynowe, złote, srebrne i miedziane monety oraz skomplikowaną ekonomię. W FUDD stan majątkowy postaci, jest wartością abstrakcyjną. Może pojawić się jako jedno z określeń stanów (*biedny, bogaty, biedny (2), bogaty (3) etc.*). Dzięki takiemu rozwiązaniu podlega testom. Ogólna zasada polega na przyjęciu, że bohater jest w stanie się utrzymać. Jedzenie, pokoje w karczmach, nowa broń, bandaż, mikstury etc. oczywiście kosztują, ale zyski ze zdobytych łupów i dodatkowych prac wyrównują się o ile nie zmieni tego nagroda uzyskana w ramach osiągnięcia kamienia milowego. Chęć zakupu bardziej ekstrawaganckich, drogich lub rzadkich przedmiotów, można sprawdzić za pomocą testu (oczywiście biorąc pod uwagę wszelkie czynniki za jak i przeciw - może się okazać, że będzie to zarówno test ułatwiony jak i utrudniony). Wyposażenie nie jest niezniszczalne ale jest kosztowne. Próba jego kupienia kosztuje przynajmniej 1 punkt bogactwa, bez względu na dodatkowe konsekwencje testu¹⁷.

1d6	Odpowiedź	Czy udało się kupić ...? Interpretacja:
6	Tak i...	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć i to w okazyjnej cenie. Kupiec najprawdopodobniej nie zdawał sobie sprawy z jego wartości.
4	Tak	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć.
2	Tak ale...	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć, ale jest uszkodzony. Naprawa wymaga znalezienia specjalisty. (Quest poboczny)
5	Nie ale...	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć, ale zdobyta została informacja gdzie można go znaleźć. (Quest poboczny)
3	Nie	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć.
1	Nie i...	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć i wzbudzone zostały podejrzenia oraz niewygodne pytania (czyżby coś takiego ostatnio komuś zginęło? - Quest poboczny.)

Mag Euzebiusz szuka na targu nowej magicznej różdżki (jako elementu wyposażenia). Takie przedmioty są drogie (+1 kostka utrudnienia) i dość rzadkie (+1 kostka utrudnienia). Staruszek jest gotów poświęcić na to odpowiednią ilość czasu (+1 kostka ułatwienia) i zaryzykować wydanie małego majątku – bogactwo[2] (+2 kostki ułatwienia). Wykonuje rzut ułatwiony 2d6[1,6] a zatem „Tak i...”. Wygląda na to, że miał szczęście – nie dość że znalazł odpowiednią różdżkę, to jeszcze udało mu się ją wytargować prawie za bezcen. Widać kupiec sam nie wiedział co sprzedaje.

Trofea zdobyte w jaskini uczyniły Eryka bogatym, gdy wymienił je w wiosce na drogie kamienie. Postanowił kupić na własność konia (jako dodatkowe wyposażenie). Mistrz gry ani gracz prowadzący Eryka nie mogą dojść do porozumienia, czy stan „bogaty” się nadal utrzyma. Gracz rzuca kostką. Wynik na 1d6[2] (Tak ale...) oznaczać może, że stan się utrzymał ale koń okazał się kulawy, chory lub po prostu stary. W takim wypadku kupowany element wyposażenia może otrzymać przymiotnik wskazujący na jakiś „feler”.

¹⁷ Jest to cena, jaką się ponosi za próbę znalezienia wyposażenia. Zwykły miecz, nie daje kostki ułatwienia. Miecz będący „wyposażeniem” - tak. Cena wyposażenia może być wyższa niż 1 punkt bogactwa.

Magia w FUDD

Klasyczne systemy RPG posiadają długie listy z dostępnymi zaklęciami dla klas używających zaklęć. Dostęp do nich jest ograniczony za pomocą podziału na poziomy i ilości jaką mag lub kapłan jest w stanie zapamiętać. W FUDD można wprowadzić podobny podział, na podstawie maksymalnej ilości kostek jaką bohater zajmujący się magią jest w stanie zgromadzić by używać swej mocy. Jest to ilość czarów, jakie postać jest w stanie zapamiętać naraz. Składają się na nią:

- Odpowiednie określenia w koncepcji postaci (Mag, Kapłan i pokrewne – Druid, Szaman etc.)
- Określenia w atrybutach typu: Moc [żywność / domeny / umiejętności], Wiara i Wiedza.
- Wyposażenie związane z wykorzystaniem magii (każdy taki element wyposażenia to 1 punkt).

Każde zaklęcie jest przypisane do odpowiedniego poziomu. Jego wysokość, to ilość dodatkowych kostek utrudnienia, które należy dodać do puli podczas testu. Zapamiętanie zaklęcia, zmniejsza jego poziom trudności o jedną kostkę¹⁸.

Zapamiętany czar może być używany wielokrotnie. Niepowodzenie jego rzucenia, może spowodować „zapomnienie czaru” lub inne nieprzyjemne konsekwencje. Ponowne jego nauczenie lub wymodlenie może nastąpić dopiero po odpoczynku.

Olaf Siwobrody, Mag Lodu (+1) z dalekiej północy, posiada w atrybucie Umysł określenie Wiedza[2] (+2). Ponadto ma na wyposażeniu Magiczną laskę (+1) i Księgę zaklęć (+1). Sumując jego koncepcję, atrybut i wyposażenie, otrzymujemy 5 kostek. Jest więc w stanie zapamiętać 5 czarów o mocy jednej kostki, 3 czary jednokostkowe i jeden dwukostkowy albo dowolną inną kombinację, która w sumie da 5 kostek. Towarzyszący mu, Eryk Krzywopłecy - Kapłan Natury (+1), posiada atrybut Umysł: Wiara[1] (+1). Na jego wyposażenie składa się Religijny symbol (+1) i okuty kij wędrowny. Razem więc posiada moc ograniczoną przez 3 kostki. To wystarczająca ilość na zachowanie w pamięci 3 zaklęć jednokostkowych, jednego o mocy jednej kostki i jednego o mocy dwóch kostek lub jednego potężnego zaklęcia o mocy 3 kostek.

Listę zapamiętanych zaklęć zanotuj na karcie postaci.

Rzucanie zaklęć nie jest sprawą prostą. Im wyższe, tym większe ryzyko, że coś się nie uda. Ilość kostek zaklęcia utrudnia test a jego niepowodzenie może niekiedy nawet odwrócić efekt (Opcja "Nie i...", „Tak ale...”). Z tego powodu, nawet najpotężniejsi magowie i najwybitniejsi kapłani częstokroć wolą używać prostszych, za to skuteczniejszych zaklęć.

Jeśli gracz chce stworzyć własne zaklęcie lub zmodyfikować istniejące, może to zrobić – jest to jednak ryzykowny proces, wymagający przygotowań teoretycznych i praktycznych. Podczas takich działań zwróć uwagę na poniższe czynniki:

- Określ przez analogię do istniejących czarów, potencjalny poziom tworzonego zaklęcia.
- Jeśli moc lub zaklęcie nie było wcześniej przygotowane (np. mag chce użyć zaklęcia, którego nie ma w pamięci lub tworzy je "w locie") należy dodać do niego kostkę utrudnienia za improwizację.

¹⁸ Rzucenie dowolnego zaklęcia pierwszego poziomu, powoduje dodanie kostki utrudnienia do testu. Jeśli mag używa zapamiętanego zaklęcia pierwszego poziomu – poziom utrudnienia nie zmienia się, bo kostka utrudnienia zeruje się z ułatwieniem za jego zapamiętanie.

- Osoby czarujące mogą zwiększać moc swoich zaklęć, powiększając ich efekty - jednak powoduje to również zwiększenie ryzyka (i dodatkowe kostki utrudnienia).
- Używanie i tworzenie zaklęć nie pochodzących z wybranej specjalizacji lub domeny również zwiększa ryzyko niepowodzenia o jedną kostkę utrudnienia.
- Alternatywną konsekwencją nieudanego zaklęcia może być jego „zapomnienie”, do czasu ponownego „wymodlenia” / „nauczenia się” po stosownym odpoczynku.

Błękitny Pocisk, to zaklęcie o mocy jednej kostki (jego rzucenie wymaga 1 kostki utrudnienia). Wystrzeliwuje z palców Maga kulkę błękitnej energii, która rani przeciwnika. Jeśli jest zapamiętany - ma 1 kostkę ułatwienia „zerującą jego trudność”. Czarodziej, który nie ma go w pamięci i chce wystrzelić dwa pociski (np. w potężnego przeciwnika lub w dwóch mniejszych) - podejmuje ryzyko na poziomie 2 dodatkowych kostek utrudnienia.

Zaklęcia I poziomu

Jeśli nie są zapamiętane, ich koszt rzucenia to jedna kostka utrudnienia.

- **Błękitny pocisk (1):** wystrzeliwuje z dłoni czarującego kulkę błękitnej energii, która przebija zbroję przeciwnika, raniąc go. Istnieją jego alternatywne wersje, przypisane do odpowiednich żywiołów. W uzasadnionych wypadkach, odpowiednio dobrane pociski mogą powodować więcej obrażeń. *Nieudane zaklęcie rani osobę rzucającą je.*
- **Błogosławieństwo (1):** postać poddana działaniu tego zaklęcia będzie miała jedną kostkę ułatwienia w testach. Zaklęcie trwa do pierwszego niepowodzenia (efekt testu z określeniem Nie) lub zakończenia sceny. *Nieudane zaklęcie powoduje dodanie kostki utrudnienia do testów, dopóki nie zostanie osiągnięty efekt powodzenia (Tak..) lub do zakończenia sceny.*
- **Kłątwa (1):** zaklęcie stosowane niekiedy jako kontra do błogosławieństwa. Zakończone powodzeniem utrudnia testy a *nieudane ułatwia je.*
- **Lanca [żywiołu] (1):** w dłoni maga pojawia się magiczna lanca, którą może operować jak normalną bronią (również rzucać). Jeśli chce jej użyć w tej samej turze, rzucenie zaklęcia jest trudniejsze o jeden poziom (2). *Nieudane zaklęcie może spowodować efekt zbliżony do pęknięcia nad magiem kuli wypełnionej danym żywiołem, z wszelkimi tego negatywnymi konsekwencjami.*
- **Leczenie lekkich ran (1):** rzucający zaklęcie jest w stanie zasklepić zadane rany jednej osobie. W ten sposób może zdjąć jeden poziom z jej stanów (ranny, okaleczony), zmienić stan "ciężko ranny" / "krwotok" na "ranny" etc. *Niepowodzenie lub dodatkowy koszt zaklęcia może pogorszyć stan zdrowia rannego lub osoby rzucającej je.*
- **Magiczna / Święta zbroja (1):** rzucający zaklęcie używa mocy by stworzyć magiczną ochronę. Osoba posiadająca na sobie magiczną zbroję podczas walki, może zmienić na jednej kostce z efektem „Nie...” wynik na „Nie ale...”. Po jego wykorzystaniu, zaklęcie rozplywa się. *Niepowodzenie zamienia efekt najbliższego testu osoby, na którą było rzucone z „Tak...” na „Tak ale...”.*

- **Mały magiczny pomocnik (1):** rzucający zaklęcie potrafi zmaterializować drobne stworzenie, które w zakresie swoich możliwości będzie wykonywało jego polecenia. Jeśli nie może się zdecydować, wylosuj [1d6]: [1] Szczur, [2] Nietoperz, [3] Kot, [4] Wąż, [5] Kruk, [6] Sowa. Przyzwanie większego zwierzęcia, zwiększa poziom utrudnienia. *Niepowodzenie również powoduje przyzwanie stworzenia, jednak atakuje ono maga z zaskoczenia po czym rozplywa się w powietrzu. Rzucający zaklęcie musi wykonać test walki na poziomie przyzwanego zwierzęcia +1 (zaskoczenie). Nie ma czasu by rzucić inne zaklęcia.*
- **Ochrona przed [wybierz charakter] (1):** rzucający zaklęcie wyczarowuje aurę chroniącą postać przed wybranym charakterem (altruistyczny, neutralny, egoistyczny). Jeśli cel posiada ten charakter, zaklęcie automatycznie znosi się (osoba egoistyczna nie może być chroniona przed innymi egoistami). Bohater znajdujący się pod jego wpływem ma do końca sceny kostkę ułatwienia podczas rzutów przeciwko osobom o wybranym charakterze. *Niepowodzenie powoduje otrzymanie kostki utrudnienia do końca sceny przy testach względem osób o wybranym charakterze.*
- **Rozmowa z martwym (1):** Rzucający zaklęcie może wzbudzić w trupie iskrę życia, na tyle długą by zadać mu jedno pytanie, na które odpowiedź może być tylko tak lub nie. Umarli nie mogą kłamać, ale nie mogą też mówić. Kiwiają głową lub inną częścią ciała. Po rozmowie zwłoki rozpadają się w proch. *Niepowodzenie powoduje stan zranienia rzucającego zaklęcie.*
- **Stworzenie jedzenia (1):** Rzucający zaklęcie jest w stanie zmaterializować jadalny posiłek (razem z napojem), którym można zaspokoić jeden poziom głodu. Porcja wystarczy dla jednej osoby. Posiłek należy spożyć natychmiast po rzuceniu zaklęcia, w przeciwnym wypadku rozwieje się w nicłość. *Niepowodzenie również materializuje taki posiłek, jednak jego spożycie powoduje zatrucie.*
- **Urok (1):** Rzucający zaklęcie jest w stanie zauroczyć jedną osobę (stan: Pod Urokiem), by wykonywała jego proste polecenia. Nie może nakazać postaci zrobienia sobie krzywdy ale może wpędzać ją w ryzykowne sytuacje. Będzie miał jedną kostkę ułatwienia do testów związanych z relacjami z nią. *Niepowodzenie zmienia nastawienie celu do rzucającego o jedną kostkę utrudnienia (np. z nieprzyjaznej na wrogą).*
- **Wyczucie Prawdy (1):** Rzucający zaklęcie jest w stanie wyczuć czy osoba mówi prawdę, czy mija się z nią. *Nieudane powoduje wrażenie, że wszystko co mówi cel zaklęcia jest prawdą i nie powinno być poddawane w wątpliwość.*

Zaklęcia II poziomu

Jeśli nie są zapamiętane, ich koszt rzucenia to dwie kostki utrudnienia.

- **Chodzenie po [żywiol] (2):** rzucający zaklęcie może użyć mocy by przejść kilka kroków (1d6) po wybranym żywiole (*Drewno, Lód, Metal, Ogień, Powietrze, Woda, Ziemia*). *Niepowodzenie spowoduje możliwość przejścia połowy kroków i „zerwanie” zaklęcia z konsekwencjami na poziomie pozostałej ilości kroków (maksymalnie poziom 3).*

- **Ciemność (2):** rzucający zaklęcie jest w stanie wyczarować nieprzenikliwą ciemność na niewielkim obszarze. Utrudnia ona orientację i działania związane ze wzrokiem osobom na jej terenie. Zaslania też widoczność tym, którzy stoją po przeciwnych stronach bariery. *Nieudane rzucenie zaklęcia rozjaśnia obszar, na który miało być rzucone, powodując że wszystko co się na nim znajduje jest wyraźniejsze.*
- **Cisza (2):** rzucający zaklęcie tworzy wokół wybranego celu (również siebie w razie potrzeby) strefę ciszy. Może ona spowodować zarówno stan "uciszony" (co uniemożliwia rzucanie zaklęć) jak i "uspokojony" (co podnosi koncentrację celu lub neguje efekt paniki, przerażenia etc.). *Niepowodzenie powoduje że cel jest „rozproszony”, co utrudnia wszelkie jej akcje do końca sceny.*
- **Iluzja terenu (2):** rzucający zaklęcie tworzy na niewielkim obszarze iluzję wybranego krajobrazu (który wcześniej widział). Efekt pokrywa wygląd sceny, tak jakby był nałożoną zasłoną. Może pełnić np. rolę maskowania pułapki. *Niepowodzenie powoduje, że „iluzja” wędruje razem z rzucającym, fałszując nakładając się na faktyczny świat.*
- **Kula [żywołu] (2):** rzucający zaklęcie tworzy z energii wybranego żywołu kulę, którą rzuca w kierunku przeciwnika. Trafienie w cel, oznacza zadanie ciężkich obrażeń (lub podwójnych zwykłych). Kula może zadawać też dodatkowe obrażenia związane z żywiołem, z którego jest ukształtowana. *Niepowodzenie powoduje wybuch kuli w rękach rzucającego, z adekwatnymi konsekwencjami.*
- **Leczenie średnich ran (2):** rzucający zaklęcie jest w stanie zasklepić zadane rany jednej osobie. W ten sposób może zdjąć do dwóch stanów związanych z ranami odniesionymi w walce. *Niepowodzenie może pogorszyć stan zdrowia rannego lub rzucającego zaklęcie.*
- **Magiczny wzrok (2):** zaklęcie pozwala na widzenie "przez osnowę mocy". Z jego pomocą można łatwiej dostrzec pułapki, ukryte drzwi, pokonać zaklęcie ciemności etc. *Niepowodzenie powoduje tymczasowe oślepienie.*
- **Oko strażnika (2):** rzucający zaklęcie tworzy magiczne oko, które ostrzegać go będzie o zbliżającym się niebezpieczeństwie. *Niepowodzenie może skutkować tymczasowym oślepieniem lub stworzeniem oka, które będzie wywoływało fałszywe alarmy.*
- **Przerażenie (2):** to zaklęcie jest w stanie wywołać stan przerażenia u jednej istoty. Dodaje to kostkę ułatwienia wszystkim podejmującym akcje przeciwko niej. *Nieudane zaklęcie może wywołać u celu przyływ odwagi lub przerażenie u rzucającego.*
- **Rozproszenie (2+):** rzucający zaklęcie może próbować rozproszyc efekty obcej magii. Koszt zaklęcia jest powiększany o ilość kostek, jakie miało zaklęcie rozpraszone. *Niepowodzenie może spowodować aktywację lub wzmocnienie zaklęć przeciw którym zostało użyte.*
- **Słowo mocy (2):** rzucający zaklęcie jest w stanie natchnąć potrzebą spełnienia zadania, w imię wyższej konieczności jedną osobę. Cel musi być jasno określony. Podczas działań zmierzających do jego realizacji, osoba objęta zaklęciem będzie miała dodatkową kostkę ułatwienia. Zaklęcie trwa przez okres jednej sceny lub do chwili zrealizowania celu. *Niepowodzenie jego użycia może spowodować efekt odwrotny lub pogorszenie relacji z istotą, która była celem. Czuje się ona zmanipulowana przez rzucającego.*

- **Uśpienie (2):** czar usypia wybraną osobę (stan: Uśpiony). Zaklęcie trwa póki wpływ czynników zewnętrznych (rany, hałas, przemieszczenie ciała) jej nie zbudzi. *Niepowodzenie może spowodować zapadnięcie w sen rzucającego zaklęcie.*
- **Wykrycie magii (2):** czar wykrywa przedmioty magiczne, w najbliższym otoczeniu. W zależności od jego woli, mogą rozjaśnić się poświatą widoczną tylko dla niego, lub wszystkich obecnych. *Niepowodzenie powoduje rozjarzenie się wszystkich przedmiotów. Ponowna próba rzucenia zaklęcia wymaga zdania testu trudniejszego o jedną kostkę.*

Zaklęcia III poziomu

Jeśli nie są zapamiętane, ich koszt rzucenia to trzy kostki utrudnienia.

- **Boska Interwencja (3):** zaklęcie pozwala zastąpić wynik następnego testu rzutem wykonywanym za pomocą samej kostki losu. *Niepowodzenie, dodaje kostkę utrudnienia do puli wykonywanego testu (modlitwa nie była szczerą, albo trafiła w zły moment "na gorze").*
- **Kataklyzm (3):** czar wywołuje w pobliżu kataklyzm, adekwatny do miejsca w którym się znajduje. Trzęsienie ziemi, wichura, ulewa, powódź, zaraza, upadek meteorytu lub wybuch wulkanu to tylko niektóre przykłady. Wywołany efekt oddziałuje na wszystkich w okolicy. *Niepowodzenie powoduje oszołomienie rzucającego do końca sceny.*
- **Niewidzialność (3):** dzięki temu zaklęciu, jego cel staje się niewidzialny. Zaklęcie trwa póki nie wykona jakiejś akcji umożliwiającej jego odkrycie lub go nie rozproszy. *Niepowodzenie tworzy wokół niego błyszczącą aurę, wyraźnie sygnalizującą jego położenie i każdy ruch.*
- **Odnowienie (3+):** pozwala na usunięcie wszystkich stanów negatywnych związanych ze zdrowiem (również oszołomienie, paraliż etc.) z jednej osoby. Ich ilość podnosi trudność rzucenia zaklęcia. *Niepowodzenie oznacza ryzyko przejścia ich na siebie przez rzucającego.*
- **Ożywienie Martwego (3):** rzucający zaklęcie może ożywić martwego, zmieniając go w zombie lub szkielet (w zależności od stopnia rozkładu zwłok). Ożywieniec będzie wędrował obok niego, wykonując proste polecenia, dopóki nie zostanie zabity lub odesłany. *Niepowodzenie skutkuje atakiem żywego trupa na jego animatora (PT=3). Pierwsza runda jest przeprowadzana ze stanem zaskoczenia (+1 kostka utrudnienia) i czarujący nie może w niej rzucić żadnego kontr-zaklęcia. Ożywieniec będzie walczył, póki nie zostanie pokonany.*
- **Przyzwanie Demona [żywiol] (3):** pozwala przyzwać istotę z innego planu, która jest gotowa spełnić jedno życzenie (w możliwie pokrętny sposób). *Niepowodzenie skutkuje wyrwaniem się istoty spod kontroli i jej atak (PT=4). Pierwsza runda jest przeprowadzana ze stanem zaskoczenia (+1 kostka utrudnienia) i czarujący nie może w niej rzucić żadnego kontr-zaklęcia. Demon będzie walczył, póki nie zostanie pokonany lub odesłany na jego plan.*
- **Słowo zdrowia (3+):** to potężne zaklęcie leczy rany wszystkim sojusznikom znajdującym się wokół rzucającego je. Każdy stan zranienia, który ma być nim objęty zwiększa jego trudność o jedną kostkę. *Niepowodzenie powoduje wyłączenie rzucającego z akcji dziejącej się na scenie do jej końca. Pada nieprzytomny na ziemię i nie reaguje na żadne próby zmiany tego stanu dopóki scena nie zostanie zakończona.*

- **Strefa bezpieczeństwa (3+):** rzucający zaklęcie jest w stanie stworzyć strefę bezpieczeństwa, w której może pozostać dopóki jej nie rozproszy. Istnieje możliwość rozszerzenia jej na pobliskich sojuszników, w zamian za kostki utrudnienia. Z wnętrza strefy nie można oddziaływać w żaden sposób na otoczenie ale i ono nie jest w stanie wpływać na to, co znajduje się w środku. Strefa czerpie energię z sił życiowych rzucającego. Każda runda jej podtrzymywania wymaga rosnącego testu trudności¹⁹. Nieudany rozprasza strefę lub powoduje stan zranienia. *Jeśli rzucenie zaklęcia zakończy się porażką, osoba czarująca pada nieprzytomna na ziemię i nie reaguje na żadne próby zmiany tego stanu dopóki scena nie zostanie zakończona.*
- **Ściana [żywołu] (3):** zaklęcie tworzy ścianę z wybranego żywołu. Jej przebycie jest zależne od jego gęstości (w niektórych wypadkach może być wymagane rozbicie, w innych wystarczy przejść przez nią). Sposób jej pokonania, decyduje o konsekwencjach i nabytych stanach. Zaklęcie działa do końca sceny lub póki ściana nie zostanie zniszczona. *Niepowodzenie powoduje konsekwencje na rzucającym, takie jakby właśnie przekroczył rzucaną ścianę odpowiedniego żywołu.*
- **Telekineza (3):** rzucający zaklęcie może przenosić siłą woli przedmioty i istoty (w wersji podstawowej wielkością zbliżone do jego osoby lub mniejsze), na niewielkie odległości. Może rzucić ten czar również na siebie. *Niepowodzenie może spowodować niekontrolowane przeniesienie dowolnych przedmiotów lub rzucającego w losowym lub określonym przez narratora kierunku. Mag, któremu nie wyszła telekineza będzie również przez jedną rundę oszołomiony.*
- **Wskrzeszenie (3+):** zaklęcie może wskrzesić martwą lub umierającą postać, ceną za to może być jednak inne życie lub ciężkie rany. Trudność zaklęcia należy powiększyć o ilość stanów negatywnych, które ciążą (lub ciążyły) na obiekcie wskrzeszanym (umierającym). *Niepowodzenie powoduje otrzymanie analogicznych stanów przez osobę rzucającą zaklęcie.*
- **Zamiana w posąg (3):** czar zmienia istotę, przeciwko której jest skierowany w posąg. Materiał, z którego będzie zrobiony zależy wyboru osoby rzucającej. Zaklęcie działa do końca sceny lub chwili, w której posąg zostanie zniszczony. *Niepowodzenie może spowodować petryfikację całościową lub częściową osoby rzucającej.*

19 W pierwszej rundzie jest to 1 kostka utrudnienia, w drugiej 2, w trzeciej 3 itd...

Zdolności specjalne

Poza magią, która daje dostęp do niesamowitych możliwości, istnieją również zdolności specjalne. Ich działanie jest zbliżone do zaklęć - pozwalają na osiągnięcie ciekawych efektów, w zamian za kostki utrudnienia. Zdolności są dostępne dla każdej postaci, ale niektóre mogą wymagać odpowiedniego wyposażenia (lub czegoś co je zastąpi). Istotna jest również wysokość przypisanego do nich określenia atrybutu.

- Jego wartość określa ile zdolności (lub sumarycznie na ilu kostkach trudności) związanych z nim postać może się nauczyć.
- Wyuczone zdolności mają trudność użycia zmniejszoną o jedną kostkę.
- Używając danej zdolności, dodaj jej trudność użycia do poziomu trudności testu (zwiększ ilość kostek utrudnienia o odpowiednią wartość).

Łowca Gruby Robin, ma Ciało z określeniem Zręczność. Może dzięki temu nauczyć się zdolności specjalnej „Strzał w konkretną część ciała (1 kostka utrudnienia)”. Używając jej podczas walki – nie będzie miał dodatkowej kostki utrudnienia, bo ją umie. „Podstępny cios” również jest zdolnością na poziomie jednej kostki utrudnienia, ale nie został przez niego opanowany. Jego użycie doda kostkę utrudnienia do przeprowadzanego testu.

Po awansie, rozwinął zręczność do poziomu drugiego. Teraz może zmienić zdolność specjalną na „Strzał w witalną część ciała (2 kostki utrudnienia)”. Dzięki temu jego użycie będzie wymagało dodania tylko jednej kostki utrudnienia do testu. Alternatywnie może zachować opanowaną zdolność specjalną z pierwszego poziomu i dodać do niej drugą - „Podstępny cios”, której również będzie mógł używać bez dodatkowych utrudnień.

Zdolności specjalne (1 kostka)

- **Nadnaturalna Odporność:** Jesteś w stanie wytrzymać ogłuszający cios lub spadającą zniecka chorobę. **Atrybut:** Odporność.
- **Podstępny cios (1):** atak jest wyprowadzany bronią białą z nieoczekiwanej strony. Powodzenie, oznacza zadanie podwójnej (dwa stany) lub ciężkiej rany. **Atrybut:** Zręczność.
- **Pozycja obronna:** nawet atakując, przyjmujesz pozycję obronną. Podczas testów walki, może zmienić o jeden stopień efekty związane z wynikami "Nie" ale maksymalnie do poziomu "Nie ale..." ("Nie i..." zmienia na "Nie", "Nie" zmienia na "Nie ale...", "Nie ale..." nie zmienia się). **Atrybut:** Odporność.
- **Strzał w konkretną część ciała (1):** atak wymaga precyzji, co podnosi koszt o jedną kostkę. Powodzenie, oznacza zadanie podwójnej (dwa stany) lub ciężkiej rany. **Atrybut:** Zręczność.
- **To nie ja:** Jesteś w stanie przekonać osobę podejrzewającą Cię o coś, że to nie Ciebie szuka lub tego nie zrobiłeś. **Atrybut:** Urok Osobisty.
- **Uderzenie w konkretną część ciała (1):** atak wymaga precyzji, co podnosi koszt o jedną kostkę. Powodzenie, oznacza zadanie podwójnej lub ciężkiej rany. **Atrybut:** Siła Fizyczna.

Zdolności specjalne (2 kostki)

- **Podstępny cios w witalną część ciała (2):** atak wymaga wyjątkowej precyzji, co podnosi koszt o dwie kostki. Powodzenie, oznacza ciężkie rany lub śmierć. **Atrybut:** *Zręczność*.
- **Stań za mną (2):** jesteś w stanie ustawić się tak, by chronić siebie i jednego towarzysza. Podczas testów walki, możesz zmienić o jeden stopień efekty związane z wynikami "Nie" ale maksymalnie do poziomu "Nie ale..." ("*Nie i...*" zmienia na "*Nie*", "*Nie*" zmienia na "*Nie ale...*", "*Nie ale...*" nie zmienia się). Dotyczy to zarówno twojej postaci jak i testów postaci, którą chroni. **Atrybut:** *Odporność*.
- **Strzał w witalną część ciała (2):** atak wymaga wyjątkowej precyzji, co podnosi koszt o dwie kostki. Powodzenie, oznacza ciężkie rany lub śmierć. **Atrybut:** *Zręczność*.
- **To tylko draśnięcie (2):** Możesz zignorować podczas tej rundy walki rany otrzymane w wyniku efektów "Nie i..." oraz "Tak ale...". **Atrybut:** *Odporność*.
- **Uderzenie w witalną część ciała (2):** atak wymaga wyjątkowej precyzji, co podnosi koszt o dwie kostki. Powodzenie, oznacza ciężkie rany lub śmierć. **Atrybut:** *Siła Fizyczna*.
- **Ukrycie w cieniu (2):** możesz ukryć się w dowolnym zacienionym miejscu w okolicy. Pozostając w nim jesteś niewidzialny, póki nie wykonasz akcji ofensywnej lub go nie opuścisz. **Atrybut:** *Zręczność*.

Zdolności specjalne (3 kostki)

- **Cios Śmierci (3):** ten atak zabija... na miejscu. Nie jest istotna ilość stanów przeciwnika. **Atrybut:** *Zręczność*.
- **Krytyczne odbicie (3):** możesz (ale nie musisz) zmienić na wyniku testu związanego z walką "*Nie i...*" na "*Tak ale...*". Uzyskany efekt potraktuj jako ostateczny. **Atrybut:** *Zręczność*.
- **Śmiertelne Uderzenie (3):** ten atak zabija... na miejscu. Nie jest istotna ilość stanów przeciwnika. **Atrybut:** *Siła Fizyczna*.
- **Śmiertelny Strzał (3):** ten atak zabija... na miejscu. Nie jest istotna ilość stanów przeciwnika. **Atrybut:** *Zręczność*.
- **Tajemnicza melodia (3):** wydobywasz ze swego instrumentu lub gardła dziwną melodię lub pieśń. Postać, w kierunku której jest skierowana, znajduje się pod wpływem twojego uroku (stan: Pod Urokiem). Będziesz miał jedną kostkę ułatwienia do testów z nią związanych. **Atrybut:** *Urok Osobisty*.
- **Wędrowka przez Cienie (3):** możesz przemieścić się między cieniami w danym pomieszczeniu. Pozostając w nich jesteś niewidzialny, póki nie wykonasz akcji ofensywnej lub ich nie opuścisz. **Atrybut:** *Zręczność*.

Tworzenie Wyzwań

Wszystkie postacie, potwory, pułapki, przeciwnicy, przeszkody terenowe i inne elementy spotykane podczas przygód, można zdefiniować za pomocą ich koncepcji, atrybutów i relacji w stosunku do bohaterów. W większości wypadków nie ma potrzeby by określać szczegółowe cechy osobowe wyzwań.

Bandyci spotkani na szlaku będą uzbrojeni, silni i chciwi – ale mogą też potrzebować pomocy, lub uciekać przed pogonią. Pułapka w podziemiach będzie głęboka, pełna zaostzonych pali i zapewne ukryta – daj jednak bohaterom szansę na jej znalezienie i ew. zneutralizowanie, nawet jeśli będzie ich to kosztowało trochę trudu.

Poziomy wyzwań, mogą zależeć wprost od ich typu i zadania jakie mają spełnić. Poniższa tabela oraz dodatkowe wskazówki pozwalają na szybkie określenie kostek utrudnienia związanych ze spotkaniem. Przyjmij, że jest to też ilość stanów negatywnych²⁰ jakie trzeba wywołać by uporać się z wyzwaniem.

Wynik	Reakcja	Opis
1 i mniej	Przyjazna	BN jest gotów pomóc postaci. Nie musi być to bezinteresowne ale nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
2	Neutralna	BN ma swoje sprawy do załatwienia. Nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
3	Ostrożna	BN może być zaskoczony obecnością bohatera. Nie jest pewien jaką przyjąć względem niego postawę.
4	Nieufna / Podejrzliwa	BN nie jest pewien, czy pojawienie się bohatera nie stoi w sprzeczności z jego interesami. Szykuje się do możliwej obrony. Chce jak najlepiej zabezpieczyć własne interesy.
5	Nieprzyjazna	BN uważa, że bohater jest jego przeciwnikiem. Chętnie się go pozbędzie z zasięgu swoich wpływów. Negocjacje mogą być trudne.
6 i więcej	Wroga	BN deklaruje otwarty konflikt względem bohatera. Możliwości porozumienia są znikome.

- Samotny wędrowiec lub grupa podróżników, mieszczan etc. ma modyfikator -2.
- Uzbrojona grupa strażników miejskich lub patrol ma modyfikator -1.
- Grupa rozbójników lub dzikie zwierzęta, zwykłe pułapki i przeszkody mają modyfikator 0.
- Potwory i bestie, dobrze ukryte pułapki, zasadzki mają modyfikator +1.
- Demony i wszelkie istoty nadnaturalne, pułapki magiczne mają modyfikator +2.
- Jeśli wyzwanie ma być istotne dla scenariusza – dodaj +1 do modyfikatora.
- Przy wyzwaniu o charakterze „boss na zakończenie” dodaj +2 do modyfikatora.
- Tworząc wyzwanie dla grupy poszukiwaczy przygód możesz dodać +1 za każdego jej członka. Takie wyzwanie może też oznaczać spotkanie z większą grupą przeciwników.

²⁰ W zależności od sytuacji mogą być to stany jednostkowe lub dotyczące całości wyzwania. Grupa chłopów z „jednym” wspólnym stanem, może np. zostać tylko przestraszona by wzięła nogi za pas. Analogiczna grupa chłopów, z których każdy ma jeden stan może wymagać „wybicia” każdego z nich z osobna.

Postacie graczy spotykają grupę strażników miejskich (modyfikator -1). Rzut kostką 1d6[3], więc poziom trudności spotkania to 2 kostki. W pierwszym momencie, reakcja strażników będzie neutralna. Jeśli jednak jest to ciemna uliczka (+1 kostka utrudnienia) a w dodatku jeden z bohaterów ma stan „poszukiwany” (+1 kostka utrudnienia), może się bardzo szybko zmienić na nieufną (razem 4 kostki utrudnienia). Dalej sytuacja potoczy się sama.

Na końcu wyprawy do zaginionej świątyni bohaterowie muszą zmierzyć się z przyzwanym przez kapłanów demonem (modyfikator +2). Rzut kostką 1d6[3], przy czym jest to „boss na zakończenie” (+2). Ilość kostek utrudnienia to 7. Z nim raczej nie da się negocjować, co więcej bez kooperacji postacie graczy będą w poważnych kłopotach. W zależności od potrzeby możesz dodać mu również kostki za ilość graczy w drużynie oraz dodatkowe cechy, np.: strasznie śmierdzi (+1), jest ogromny (+1), ma mnóstwo macek (+1).

Generator Bohaterów Niezależnych

Poniższy generator, pozwala na szybkie stworzenie bohatera niezależnego, który wymaga ustalenia bardziej szczegółowych charakterystyk. Oparty jest w całości na serii rzutów kostką sześcienną i odczytaniu wyników z tabeli.

- **Nazwisko** tworzysz, rzucając dwukrotnie kostką sześcienną i odczytując wynik z poniższej tabeli. Wylosowane człony połącz ([1,1] Blacksmith, [5,3] Redberg etc.).
- Przybliżony **wiek**, ustalasz rzucając 1d6 i mnożąc wynik przez 10 (6 należy traktować jako 6+ - powyżej 60 lat.)

1d6	Płeć	Wiek	Imię	Nazwisko x2	Osobowość (x2)
1	M	Dziecko	Albert / Anna	Black / Smith	Realista
2	K	Nastolatek	Chris (-tina)	Blue / Wood	Badacz
3	M	Wiek średni	Edward / Elizabeth	Gold (Yellow) / Berg	Artysta
4	K	Wiek średni	Olaf / Olivia	Green / Hand	Społecznik
5	M	Wiek średni	Stephen / Sofia	Red / Berry	Przedsiębiorca
6	K	Starszy	Tom / Teresa	Silver (White) / Water	Konwencjonalny

- **Osobowość** określasz rzucając dwukrotnie i łącząc ze sobą wyniki. Opisane typy charakteru zostały zaczerpnięte z klasyfikacji Hollanda.

1d6	Typ	Opis
1	Realista	Działa praktycznie i rozwiązuje problemy w praktyce. Jest samodzielny.
2	Badacz	Analizuje myśli, zjawiska i uczucia. Stara się zrozumieć otaczający świat na drodze teorii. Interesują go abstrakcyjne zagadnienia.
3	Artysta	Jest niezależny. Posiada bujną wyobraźnię. Tworzy. Zmienia lub łamie reguły.
4	Społecznik	Lubi pracować w grupie i dla niej. Doradzać i pomagać. Jest empatyczny.
5	Przedsiębiorca	Jego celem jest władza i pieniądze. Przewodzi. Podejmuje ryzyko.
6	Konserwatysta	Lubi porządek i bezpieczeństwo. Rozwiązuje problemy według ustalonych reguł i instrukcji. Jest sumienny i praktyczny.

Licencja

FU by Nathan Russell is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License. For more details on what this license means, attribution requirements, and a cool Powered By FU logo, visit <http://nathanrussell.net/fu>

Icons made by Lorc and Delapouite. Available on <http://game-icons.net> are licensed under a Creative Commons Attribution 3.0

FUDD został stworzony na podstawie FU przez Tomasz Misterka i jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license. Jeśli chcesz poznać więcej projektów na podstawie FU, zapraszam na stronę <http://fu.pl.netla.pl>

Treść licencji:

- EN: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>
- PL: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>