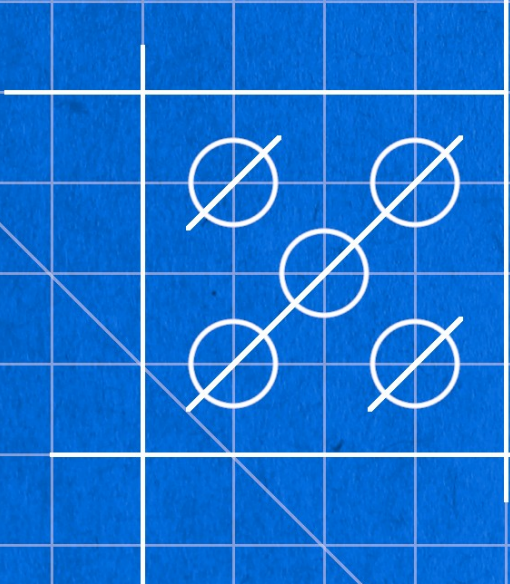
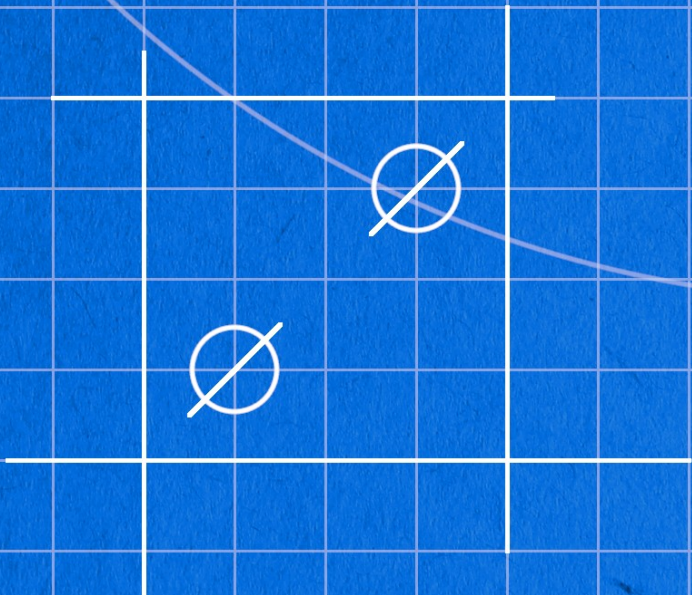


FEUPL



Freeform Universal PL

Gra Fabularna



Tytuł oryginału: Freeform Universal RPG

Autor: Nathan Russell

Przekład oryginału: Tomasz Misterka

Grafika okładki przekładu: Łukasz Kołodziej

Spis treści

Wstęp.....	5	Podsumowanie Akcji.....	20
Jak używać tej książki?.....	5	Narrator.....	21
Podziękowania.....	5	Rozmawiaj.....	21
Podstawy.....	6	Słuchaj.....	21
Czego potrzebujesz?.....	6	Przebieg gry.....	21
Co będziesz robić?.....	6	Regeneracja.....	22
Jak będziesz to robić?.....	7	Nagrody.....	22
Przed rozpoczęciem gry.....	7	Postacie i przeszkody.....	23
Bohaterowie.....	7	Co powinni wiedzieć gracze?.....	23
Koncepcja.....	7	Wyścig do świątyni Tota.....	24
Atrybuty.....	8	Przed rozpoczęciem.....	24
Przykłady Atrybutów.....	9	Wyzwania.....	24
Tworzenie Atrybutów.....	9	Sceny.....	24
Wyposażenie.....	10	Ucieczka z targowiska w Bulak.....	24
Przykłady Wyposażenia.....	11	Odcyfrowanie mapy.....	25
Opis.....	12	Wąwóz Gou Zou.....	25
Cele.....	12	Świątynia.....	26
Relacje.....	13	Pokój ze statuetką.....	26
Podsumowanie tworzenia postaci.....	13	Postacie.....	28
Akcja.....	14	Dodatek – Atrybuty.....	29
Sceny i rundy.....	14	Ciało.....	29
Pokonywanie przeszkód.....	15	Umysł.....	30
Sukces i porażka.....	16	Atuty.....	30
Modyfikatory.....	17	Skazy.....	31
Inne testy?.....	18	Licencja.....	32
Punkty FU.....	19	Patronat.....	32

Wstęp

Freeform Universal PL, dalej zwana FUPL, to fabularna gra akcji, przygody i zabawy. Jej proste zasady umożliwiają stworzenie wspaniałych historii w dowolnie wykreowanym świecie. Rozpocząć rozgrywkę można w ciągu paru minut. Tworzenie postaci jest szybkie i intuicyjne, a pomysł na nią zależy niemal jedynie od Twojej fantazji.

Jest to system uniwersalny. Poniższe zasady nie są spisane z uwzględnieniem konkretnego świata. Z ich pomocą możesz tworzyć własne uniwersa i historie lub wykorzystać istniejące. FUPL ma jednak konkretny styl. Można go zdefiniować jako „osądź to sam” lub „Ty mi to powiedz”. Mistrzowie Gry (zwani Narratorami), którzy lubią prowadzić przygody improwizowane, docenią go. Gracze, zmęczeni tym, że ich postacie czegoś nie mogą zrobić – również. Ten system stawia na wyzwania i możliwość ich przezwyciężenia – zwykle za odpowiednią cenę.

Jak używać tej książki?

Niniejsza publikacja zawiera dwa typy informacji. Pierwszy to zasady. Pisane są one takim stylem jak ten akapit. Zawierają informacje „W jaki sposób grać”. Podzielone są na rozdziały i podrozdziały. FUPL jest na tyle proste, że prawdopodobnie opanujesz zasady po jednokrotnym przeczytaniu podręcznika i pierwszej rozegranej grze.

Przykłady wykorzystania zasad są pisane kursywą. Pojawiać się będą w tekście, by służyć pomocą w zrozumieniu działania reguł w praktyce. Prawdopodobnie ich również nie będziesz już potrzebował po swojej pierwszej grze.

W podręczniku pojawią się również informacje w formie przypisów. Będą w nich umieszczane szersze wyjaśnienia zasad, szczegółowe przykłady ich użycia w grze, opcjonalne zasady oraz przypisy od tłumacza¹.

Podziękowania

Chciałem podziękować wszystkim, którzy wsparli mnie podczas powstawania tego tłumaczenia i późniejszych materiałów w języku polskim, opartych na systemie Freeform Universal RPG. W szczególności Aleksandrze Sontowskiej, Andrzejowi Stójowi, Annie Ledóchowskiej, Jankowi, Sielickiemu, Jarosławowi Danielowi, Julii Ledóchowskiej, Kamili Ledóchowskiej, Łukaszowi Kołodziejowi, Michałowi Dzit, Michałowi Hordejukowi, Piotrowi Rasińskiemu, Wojtkowi Misterka. Dziękuję również za rady i pomoc osobom działającym na Facebooku, w grupach: „Fajerbol – Staromodna gra fabularna”, „Panie i Panowie, zagrajmy w RPG”, zamkniętej już „Tworzenie gier fabularnych” i aktywnej „Twórcy gier fabularnych”. Jeśli kogoś pominąłem, nie było to celowe. Jestem wdzięczny wszystkim, którzy w jakikolwiek sposób pomogli mi w ukończeniu tego materiału.

1 Tworząc to tłumaczenie, starałem się zachować sens i prostotę oryginału. W kilku miejscach zdecydowałem się na położenie większego nacisku na wybrane elementy, przenosząc partie tekstu z indeksu do części głównej. Struktura języka polskiego wymusiła również delikatną korektę w zasadach. Niektóre opisy poddałem poprawkom, pod kątem większej neutralności dla młodego pokolenia.

Podstawy

Zasady FUGPL zostały spisane z założeniem, że przynajmniej jeden z graczy ma pojęcie, co to są gry fabularne i w jaki sposób się w nie gra. Jeśli jest inaczej – najlepiej znaleźć kogoś, kto będzie w stanie Was wprowadzić w ten temat².

Czego potrzebujesz?

Do gry w FUGPL będziesz potrzebować rekwizytów, wymienionych poniżej:

- **Kostka:** Standardowa sześcienna kostka jest używana do rozstrzygania wyników działań postaci graczy. W zasadzie wystarczy jedna, ale najlepiej jeśli każdy z graczy będzie miał po 3 sztuki. W zasadach rzut kostką sześcienną jest opisany jako „k6” lub „1k6”. Jeśli pojawi się przed nią inna liczba (np. 2k6 lub 4k6), należy rzucić tyloma kostkami (lub tyle razy jedną) ile wynosi jej wartość.
- **Ołówek i papier:** Gracze będą zapisywać na nim charakterystyki swoich postaci³ i wszystko, co uznają za istotne. Narrator również potrzebuje papieru i ołówka (lub innego sprzętu do prowadzenia notatek), aby śledzić na bieżąco postęp tworzonej opowieści.
- **Kartka z bloku:** Przydaje się do rysowania diagramów, utrzymywania porządku w notatkach itd. Może ją też zastąpić mała tablica. Jest ona elementem opcjonalnym, ale przydatnym.

Co będziesz robić?

Razem z przyjaciółmi będziecie tworzyć dramatyczną i ekscytującą historię. Ustalcie pewne elementy świata, a potem każdy z Was będzie mógł wpływać na jego kształt. Większość graczy stworzy postacie, które będą pełniły role bohaterów – istot, dzięki którym toczy się opowieść. Każdy z nich ma swoje mocne strony, słabe punkty i cele, do których realizacji dąży. Jeden z graczy będzie pełnił rolę Narratora. Jego zadaniem będzie kreowanie świata, tworzenie wyzwań dla postaci graczy i pełnienie roli sędziego, gdy będzie to potrzebne.

Ta gra jest formą rozmowy, podczas której każdy będzie kierować swoim bohaterem w wymyślonym świecie, tak by jego udziałem stały się ciekawe wydarzenia. Aby je rozstrzygnąć – będziecie rzucać kostką. To ona pozwoli ocenić, co stanie się dalej. Czasami będziecie działać razem, dawać sobie rady „poza światem gry”, podrzucać pomysły. Być może w niektórych momentach zapanuje wspaniały i twórczy chaos. Może się zdarzyć też, że wasz bohater będzie sam. Wtedy będzie musiał bez konsultacji z innymi podjąć decyzje, a potem zobaczyć, gdzie go one zaprowadzą.

2 Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by mimo to spróbować. Po prostu w FU zasady są podawane w zwięzłej formie i pewne detale nie są poruszane. To prosta gra i nie musicie się przejmować, jeśli coś pójdzie nie tak za pierwszym razem.

3 Dla ułatwienia, osobno została przygotowana karta postaci. Jej używanie nie jest obowiązkowe, ale pomaga podczas gry, w zachowaniu porządku w notatkach.

Jak będziesz to robić?

Aby rozstrzygnąć jakąkolwiek akcję, której efektów nie możesz być pewien, rzuć k6. Twoim celem jest pokonanie wyzwania przez wyrzucenie parzystego numeru⁴. Im będzie on wyższy – tym lepiej. Jeśli wyrzucisz nieparzystą cyfrę – poniosłeś 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 – będziesz rzucać kilkoma kostkami i wybierać najlepszy albo najgorszy wynik.

Przed rozpoczęciem gry

Zanim rozpoczniesz grę, wraz ze swoimi przyjaciółmi musicie zdecydować, w jakiego typu scenografii chcecie się wspólnie bawić, kim będą wasze postacie i gdzie będzie działa się opowieść⁵. Wiedza o tym pozwoli graczom na stworzenie pasujących bohaterów. Narratorowi pomoże w określeniu, jakie wyzwania i role mogą pojawić się w tej historii. Oczywiście może się zdarzyć też tak, że te decyzje zostaną podjęte przez Narratora, bez konsultacji z graczami albo narzucone przez gotową przygodę. Jeśli tak nie jest – zróbcie to razem, tak by stworzyć setting⁶, w którym zabawa wszystkim wam może sprawić przyjemność.

Bohaterowie

W FUPL bohater jest Twoim alter ego. Podczas opowieści opisujesz jego działania, sposób w jaki reaguje on na wydarzenia dziejące się wokół i jego interakcje z osobami postronnymi.

Koncepcja

Gdy ustalicie świat lub okoliczności, w jakich toczyć się będą przygody, możesz zacząć myśleć o swojej postaci. Idea, opisująca w paru słowach lub zdaniach, jakiego typu bohatera będziesz prowadził jest bardzo ważna.

Zawrzyj w niej informacje o jego pochodzeniu, zawodzie np. „detektyw specjalizujący się w zjawiskach paranormalnych” albo „cudowne dziecko”. Istotne są również elementy osobowości takie jak „szlachetny barbarzyńca” czy „zwariowany naukowiec”.

4 Istnieje również alternatywny sposób rozstrzygnięcia rzutu, oparty jedynie na wysokości wyniku.

5 **Porozmawiajcie przed grą.** Zastanówcie się, w jaki typ gry chcecie grać, tak aby wszyscy poruszali się w tej samej konwencji. Uzgodnijcie świat gry i wasze oczekiwania wobec niej. To naprawdę istotne, by określić granice interakcji przed jej rozpoczęciem (np. stopień brutalności scen związanych z przemocą). Gra ma być przyjemna dla wszystkich. Rzucajcie podczas tej rozmowy pomysłami, elementami świata, nawet gotowymi scenami. W ten sposób każdy z Was będzie miał udział w tworzeniu wymyślonej rzeczywistości. Ta dyskusja pokaże również Narratorowi, jakie są wasze potrzeby i oczekiwania. Dzięki niej będzie wiedział, czy chcecie odegrać podziwianych bohaterów, uciskanych życiem nieudaczników, czy pokazać swoją ciemną stronę w tragicznych okolicznościach.

6 **Szybki generator świata:** Aby szybko rozpocząć grę, niech każdy z graczy napisze na małej kartce dwa typy settingu lub świata, w jakim chciałby, aby się toczyła. Potem wrzucicie złożone kartki do kapelusza lub innego pojemnika, wymieszajcie i wybierzcie dwie. Otrzymacie zestawienia typu:

- „Postapokaliptyczne przedmieścia”,
- „Średniowieczni super-bohaterowie”,
- „Szkoła Kung-Fu”.

Mając wybrane główne motywy – odbądźcie właściwą rozmowę. Rozwińcie je tak, jak to było opisane w poprzednim przypisie.

Ważne jest, by koncepcja postaci pasowała do ustalonego typu gry⁷. „Ulicznego gliniarza” będzie trudno osadzić w średniowiecznej Anglii, ale „wędrowny sędzia” już jakoś się wpasuje. Staraj się dostosować swojego bohatera do świata.

Dawid i Nina tworzą swoje postacie. Tomek pełni rolę Narratora. Zdecydowali się zagrać w świecie opartym na pulpowych serialach nawiązujących do lat 30 XX w. - nieco dziwnym i pełnym akcji. Dawid pomyślał o swoich ulubionych filmach i stwierdził, że chce grać „Poszukiwaczem Tajemnic”. Nina, po dyskusji z Tomkiem i Dawidem stworzyła postać „Wysłanniczki Obcych”.

Atrybuty

Atrybuty to przymiotniki albo bardzo krótkie zwroty, które pozwalają określić możliwości i wady postaci⁸. To one sprawiają, że w niektórych aspektach tworzony bohater będzie lepszy, a w innych gorszy. Określają go pod kątem cech psychofizycznych i umiejętności. Stanowią też podstawę do modyfikacji rzutów. Tworzone postacie mają cztery Atrybuty: **Ciało**, **Umysł**, **Atut** i **Skaza**. Wybierz przymiotnik lub krótki zwrot, by je opisać podczas tworzenia bohatera.

Wymyślając postać „Poszukiwacza Tajemnic” oraz tego jak wyglądać może jego życie, Dawid zdecydował się na następujące opisy dla Atrybutów:

- **Ciało:** Zwinny
- **Umysł:** Chłodny
- **Atut:** Umie używać długiego bicia
- **Skaza:** Cierpi na lęk wysokości

Nina, zainspirowana klasyką filmów science fiction, postanowiła opisać „Wysłanniczkę Obcych” w następujący sposób:

- **Ciało:** Krucha
- **Umysł:** Analityczna obserwatorka
- **Atut:** Czytanie w myślach
- **Skaza:** Inna mentalność

7 **Wzoruj się na przykładach!** Używaj „klisz”, znanych Ci z literatury i filmów, jeśli pasują do twojego pomysłu na postać. Są one niewyczerpalnym źródłem idei, które są powszechnie kojarzone. Gdy ktoś mówi, że jego postać to barbarzyńca, automatycznie widzisz ją jako muskularną i niecywilizowaną. To za pomocą takich wzorców możesz opisać w paru słowach swojego bohatera.

8 **Wybór Atrybutów:** Zachowaj uczciwość dobierając je. Weź pod uwagę zarówno swój pomysł na postać, jak i świat, w którym będzie się toczyć przygoda. Użycie „Nie umie pływać” jako Skazy, gdy wszyscy wiedzą, że historia będzie się toczyć na pustyni jest czymś, co można określić jako niesportowe zachowanie. Bądź kreatywny i mając w pamięci swoje pomysły, porozmawiaj o nich z Narratorem. Możliwości jest nieskończenie wiele.

Przykłady Atrybutów

Poniższa lista przykładów dla poszczególnych Atrybutów nie wyczerpuje tematu. Jej zadaniem jest raczej podpowiedź „jak zacząć”. Bardziej szczegółowo są one opisane w dodatku na końcu podręcznika. Grając jako istota płci żeńskiej, wybierz adekwatną gramatycznie ich formę.

- **Ciało:** *blondyn, chudy, fałszywa opalenizna, gruby, niski, oburęczny, ogromny, ostre pazury, pokryty futrem, powolny, przystojny, silny, słabej kondycji, słaby, szybki, wstrętny, wysoki, wytrzymały, zwinny.*
- **Umysł:** *bujający w obłokach, błyskotliwy, empatyczny, informatyk, kreatywny, matematyk, mądry, obserwator, czytany, powolny, prosty (brak wykształcenia), skoncentrowany, taktik, tępy.*
- **Atut:** *akrobatyka, bogactwo, bystry wzrok, dobra pamięć, lingwistyka, magia, medycyna, odwaga, ostre zęby, polowanie, prowadzenie pojazdów, szermierka, wiedza tajemna, wrestler.*
- **Skaza:** *biedny, kulawy, młody, nieludzki wygląd, niewidomy, niezdarny, obdarty, odważny, poszukiwany, prymitywny, stary, śmierdzący.*

Tworzenie Atrybutów

Atrybuty powinny być czytelne. Dobrze stworzony Atrybut jest zrozumiały przez wszystkich biorących udział w grze. Jeśli ty lub jakikolwiek inny gracz stwierdzi, że tak nie jest – porozmawiajcie o tym. Być może trzeba go doprecyzować lub zmienić. Możliwe też, że wystarczy wyjaśnić, co rozumiesz pod danymi terminami. To ważne, by wszyscy wiedzieli, na jakich zasadach grają.

Atrybuty są niezmiennie. Każdy z nich jest integralną częścią postaci. O ile nie wydarzy się coś niesamowitego, nie mogą zostać zmienione, stracone albo usunięte (ale mogą być ograniczone lub „zapomniane” w szczególnych okolicznościach). Atrybuty nie są Wyposażeniem.

Atrybuty są zamknięte pojęciowo. Każdy Atrybut powinien mieć jedną lub więcej możliwości użycia do konkretnych celów. Powinno się go również dać zastosować w zakresie nieprzewidzianych okoliczności ale te pojawić się mogą dopiero podczas gry. Dlatego właśnie „medycyna” jest lepszym Atrybutem niż „bycie doktorem”. Ma szersze zastosowanie w różnych sytuacjach, niezwiązanych bezpośrednio z zawodem.

Jak określić typ Atrybutu? Niektóre Atrybuty jest trudno przyporządkować do określonego typu. „Dobra pamięć” może charakteryzować Umysł i Atut, a „Paskudny” Ciało lub Skazę. Jest to jak najbardziej w porządku. Decyzja, czy Atrybut został poprawnie przypisany zależy tylko od Ciebie, Narratora i pozostałych graczy. Razem oceńcie, czy będzie odpowiedni do opowiadanej historii.

Jak wybrać dobry Atut lub Skazę? Rzeczy, które w innych grach mogą być określane jako umiejętności, sztuczki etc. są dobrymi atutami – walka mieczem, oddychanie pod wodą czy uśmiech zwycięzcy. Najlepszymi skazami są wady lub ograniczenia fizyczne. Śmierdzący oddech lub głuchota to lepsze skazy niż nieumiejętność prowadzenia pojazdów albo nieznajomość obcego języka. Oczywiście są wyjątki – życie szpiega podczas wojen napoleońskich, który nie zna francuskiego, może być naprawdę ciężkie, podobnie jak brak umiejętności pływania podczas gry w świecie piratów. Patrz na Skazy jak na wyzwania i nadawanie grze dodatkowego smaku.

Czy powinienem się specjalizować? Możesz się skoncentrować dobierając Atrybuty na pojedynczej idei. Jeśli chcesz być „Niesamowitym Wojownikiem”, możesz wybrać: *Ciało – silny; Umysł – taktyczny; Atut – broń biała; Skaza – brawura*. Użycie ich w walce będzie bardzo łatwe, ale też postać taka jest nieco płaska i słabo sobie będzie radzić w innych sytuacjach. Zamiast tego, lepiej jest dobrać Atrybuty następująco: *Ciało – twardziel; Umysł – skoncentrowany; Atut – broń biała; Skaza – brawura*. Jeśli twoim celem jest stworzenie wrestlera, zmień Ciało na „wielki” a Atut na „silny”. Będzie pasowała wtedy do kogoś skoncentrowanego na budowie ciała i wyróżniającego się nią – np. *pewnego zielonego superbohatera, gdy jest wściekły*. Dla odmiany, tworząc przenikliwego naukowca, określ Umysł jako „oczytany” a Atutem niech będzie „*pasja naukowa*”. Pamiętaj, że im ściślej określisz postać, tym trudniej jej będzie w sytuacjach wykraczających poza Atrybuty.

Alternatywne Atrybuty: Cztery domyślne Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza) nie są jedyną możliwością zdefiniowania Twojej postaci. Możesz je zmienić lub dopasować, tak by lepiej oddawały ducha Twojej gry, świata i historii. W settingu o wielkich robomechach, możesz zamienić Ciało i Umysł na Konstrukcję i Obsługę. Gra, w której każdy jest zmiennokształtnym – może potrzebować Atrybutu „forma zwierzęca”. Jaguar, jako opis takiego Atrybutu, będzie doskonale pasował do tego typu gry, ale może wymagać dookreślenia jakie daje możliwości i wady. Używaj wyobraźni i modyfikuj system do Twoich potrzeb.

Wyposażenie

W definicji ekwipunku mieszczą się wszystkie przedmioty, broń i urządzenia, których Twoja postać będzie używała podczas przygód. Każdy z bohaterów ma podstawowe ubranie i przedmioty, które są związane z jego koncepcją. Wyposażenie⁹ natomiast, to ważny element, posiadany przez Twoją postać.

Podobnie jak Atrybuty, elementy Wyposażenia mogą modyfikować rzuty. Może to być cokolwiek począwszy od nietypowej broni a skończywszy na elemencie ubioru, kartach kredytowych, pojazdach czy wierzchowcach, a nawet statkach kosmicznych. Powinno być ono powiązane z pomysłem na postać, światem w którym toczy się gra i historią, którą będziesz chciał opowiedzieć. Wyposażenie jest tworzone za pomocą rzeczownika i określającego go przymiotnika: *Zardzewiały miecz, Długa lina, Szybki koń, Celna strzelba, Zbroja płytowa*.

Każdy bohater zaczyna z dwoma elementami Wyposażenia.

Dawid stwierdził, że jego „Poszukiwacz Tajemnic” będzie miał Mocny Bicz z Byczej Skóry, jako że jest we władaniu nim wyspecjalizowany i Znoszony, Skórzany Płaszcz, chroniący go przed zimmem i opadami.

Nina wymyśliła, że jej wysłanniczka Obcych, powinna mieć Oficjalne Dokumenty, potwierdzające jej status polityczny oraz Egzotyczną Tunikę, uszytą w celach reprezentacyjnych.

9 **Wybór Wyposażenia:** Elementy Wyposażenia powinny być charakterystyczne dla Twojej postaci. Pomyśl o „Złowieszczym Stroju” Batmana, „Plecakach Protonowych” Pogromców Duchów, „Niezawodnej Beretcie” Jamesa Bonda albo „Błyskawicznym Ostrzu” Zorro. Każdy element Wyposażenia powinien dodawać coś do tła bohatera, jego osobowości albo celów. To on będzie świadczył o tym, kim jest postać lub co robi.

Wyposażenie nie jest niezniszczalne. Może być zgubione, zniszczone, ukradzione etc. To dlatego „Cybernetyczne Ramię” nie jest Wyposażeniem ale „Mechaniczna, Pancerna Rękawica” już tak.

Opisywanie Wyposażenia: Opisując Wyposażenie używaj przymiotników, które mają znaczenie i uczynią je bardziej interesującym. „Długi Sztylet” jest oczywiście dobrym określeniem ale ciekawszy jest „Uszkodzony Sztylet”. Podobnie jak w wypadku Atrybutów – opis Wyposażenia powinien być jasny i zrozumiały. Nikt nie powinien mieć wątpliwości, jakie jest jego zastosowanie.

Jeden przymiotnik: Opis Wyposażenia najlepiej jest ująć w jednym przymiotniku. Nie zawsze jest to możliwe, ale chodzi o uwypuklenie jego głównej cechy. „Ostra Szabla” jest w porządku, podobnie jak „Magiczna Szabla” ale „Magiczna Ostra Szabla” już uwypukla dwie cechy. Unikaj takich rozwiązań¹⁰.

Konkretne rzeczowniki: Wybieraj konkretne rzeczowniki, odpowiednie do tego, co masz na myśli. Szabla jest lepsza niż miecz, bo bardziej szczegółowa. Tak samo „czapka z daszkiem” jest lepszym określeniem niż „nakrycie głowy”. Możesz używać więcej niż jednego rzeczownika, ale staraj się by Wyposażenie było określone możliwie krótko.

Porozmawiaj o Wyposażeniu. Przedyskutuj swoje Wyposażenie z pozostałymi. Upewnij się, że każdy wie, czym dysponujesz i czy to, co wybierasz może być użyteczne podczas przygody, czy będzie przeszkodą. Wyposażenie nigdy nie jest dobre lub złe. Ważne jest jego zastosowanie.

Dobre / Złe Wyposażenie: Możecie wspólnie zdecydować, że jeden z elementów Wyposażenia będzie miał „pozytywny” przymiotnik a drugi „negatywny”. Przykład: „Ciepły Płaszcz” i „Stary Rewolwer” albo „Szybki Motocykl” i „Zniszczone Buty”.

Przedmioty, które nie są Wyposażeniem: Jakikolwiek obiekt, przedmiot czy fragment ekwipunku, który nie jest Wyposażeniem, to rekwizyt. Rekwizyty nie mają znaczenia podczas testów wykonywanych przez postacie. Są dekoracją.

Wyposażenie możesz zdobywać i zmieniać: Pożyczyć od innej postaci, ukraść albo zamienić. Tak zdobyte wyposażenie również możesz używać.

Przykłady Wyposażenia

Podobnie jak przykłady Atrybutów, poniższa lista jest raczej zbiorem pomysłów niż wyczerpaniem tematu. Nie miej żadnych oporów przed dodaniem własnych lub modyfikacją poniższych propozycji.

- **Ubrania:** *brudne gacie, eleganckie ubranie, kosmiczny kombinezon, modne jeansy, stary płaszcz, szary prochowiec, wielka peruka, znoszona fedora.*
- **Broń:** *ciężki topór, eksperymentalny miotacz ognia, fałszywy pistolet, gumowy młotek, niezawodny AK-47, rdzewiąca szabla, rewolwer mojego ojca, ukryty sztylet.*
- **Pojazdy i Wierzchowce:** *babcina dwukółka, dziewczęcy rower, kuloodporna limuzyna, niewiarygodny powóz, powypadkowy samochód, szybki motocykl, świecące wrotki, tuningowana wyścigówka, wierny koń.*
- **Inne Wyposażenie:** *ciężkie książki do RPG, mała flaga, mój ulubiony kamień, ogromny plecak, starożytna księga magii, wierny pies, zalany wodą notes, zalutowana brytfanka.*

10 Przynajmniej w podstawowej wersji FUPL.

Opis

W chwili obecnej powinieneś już mieć solidne podstawy by wiedzieć, kim jest Twoja postać. Nie pozostało nic innego jak nadanie jej ostatecznego szlif. Opisz jej wygląd i osobowość, przeszłość, cele, przyjaciół, wrogów i wszystko, co uznasz za istotne lub interesujące¹¹.

Dawid przez chwilę się zastanawiał nad opisem swojego „Poszukiwacza Tajemnic”:

Tennessee Smith jest z natury łagodnym nauczycielem historii, ale w wolnym czasie podróżuje po dzikich ostępach poszukując tajemniczych artefaktów i skarbów. Wytrzymały i przystojny, zawsze zachowuje przytomność umysłu, bez względu na zagrożenie. Ma tendencję do pakowania się w kłopoty.

Nina dla prowadzonej przez siebie „Wysłanniczki Obcych” stworzyła następującą charakterystykę:

Lumina jest wysoko postawionym członkiem korpusu dyplomatycznego na Jowiszu, rządzonym przez złego Lorda Kanga. Jak wszyscy jej pobratymcy ma różową skórę, łysą głowę i delikatną budowę ciała. Współpracuje z ruchem oporu, pomagając mu w obaleniu tyrana.

Cele

Każda postać ma jakieś cele¹², które chce osiągnąć. To nie musi być od razu „zmiana świata” (ale może być). Ważne, by było to coś istotnego dla bohatera. Odpowiedz sobie na poniższe pytania:

Co chcesz osiągnąć? - jakie są Twoje pragnienia (jako postaci) i co powoduje, że działasz?

Co cię powstrzymuje? - jakie przeszkody stoją Ci na drodze? Czemu ich jeszcze nie pokonałeś?

Co planujesz? - jakie podejmiesz działania, by osiągnąć swój cel? Jakie są twoje najbliższe plany?

Tennessee Smith jest w trakcie poszukiwań złotego posążka boga Tota. To legendarny artefakt, który zaginął wieki temu. (To jego cel)

Jego największy rywal Giles Fishbourne również go szuka i wygląda na to, że cały czas wyprzedza Smitha o jeden krok. (To są przeszkody)

Tennessee jest zdesperowany, by tym razem nie dać się ubiec i gotów niemal na wszystko. Nadal będzie unikał zabijania, jeśli tylko będzie to możliwe. (To są plany)

Lumina chciałaby uwolnić ciemniony przez tyrana lud Jowisza. (To chce osiągnąć)

Zły lord Kang sprawuje władzę żelazną ręką. Jego agenci szukają buntowników. (To są przeszkody)

Lumina jest gotowa zaryzykować nawet własne życie, by zrealizować marzenie. (To są plany)

11 **Parę słów o odgrywaniu:** Twój opis, cele i relacje pomagają nie tylko we właściwym odbiorze Twojej postaci, ale również w osadzeniu jej w świecie gry. Czasami dzięki nim Narrator będzie mógł dać Ci jakiś bonus, ale nie jest to wymagane. Używaj ich, by pokazać, w jaki sposób Twoja postać wchodzi w relacje z innymi i światem ją otaczającym.

12 **Dalekosiężne plany a doraźne potrzeby:** Gdy wybierasz swój cel, może być on długofalowy lub krótki i osiągalny. Podczas gry zaplanowanej jako pojedyncza sesja, dobrze jest wybrać „misję”, która będzie miała jakiś wpływ na to, co będzie się działo podczas gry. Planując cykl przygód, zwany kampanią – wybierz dla swojej postaci długofalowy cel, który będzie mogła podczas niej realizować.

Relacje

Wybierz przynajmniej jedną z postaci pozostałych graczy i napisz krótką informację o tym, jakie są powiązania¹³ między waszymi bohaterami. Postaraj się, by nie były nadmiernie skomplikowane, ale umożliwiały nawiązanie relacji między nimi. Znajomi, którzy spotkali się po latach w karczmie równie dobrze mogli podkochać się w tej samej kobiecie, jak i walczyć w tej samej wojnie – być może nawet po przeciwnych stronach. Możliwe też, że szkolił ich jeden mistrz.

Dawid, zaproponował, by Smith i Lumina spotkali się na Harvardzie, na którym jako wysłanniczka Obcych, prowadziła wykład dotyczący dawnych kultur Jowisza. Nina zgadza się z taką możliwością, dodając że obie postacie czuły między sobą pewną więź emocjonalną, ale nie została ona pogłębiona, ponieważ Lumina była zbyt skoncentrowana na misji.

Podsumowanie tworzenia postaci

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Określ cztery główne elementy Twojego bohatera. **Ciało, Umysł, Atut i Skazę.** Każdy z nich powinien być krótki i zrozumiały dla wszystkich graczy.
3. **Wyposażenie:** Wymyśl dwa elementy Wyposażenia (przedmioty, pojazdy, wierzchowce lub coś innego), które będą wzbogacać twoją postać.
4. **Opis:** Opisz jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów.
5. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Czego chce, co go powstrzymuje, jak zamierza to osiągnąć?
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ich światem?

13 **Jak dużo relacji jest potrzebnych?** Jeśli gracze w więcej osób, wystarczającą ilością jest ustalenie dwóch relacji z postaciami innych graczy. Postarajcie się, by krzyżowały się one w grupie, tak by nikt nie został poza nią. Nie muszą być jednoznacznie pozytywne. Porozmawiajcie między sobą o nich i ustalcie je. **Nie bądź wrogiem!** Nie twórz relacji, które będą stawiały Twoją postać w mocnej opozycji w stosunku do innych bohaterów. Mogą mieć konflikty interesów – to będzie ciekawe, ale niech nie będą wrogami „z założenia”. Postacie w tej grze powinny współpracować, by pokonać przeciwnika, rozwiązać tajemnicę albo ukończyć misję.

Akcja

W FUPL Ty oraz pozostali gracze działacie razem, by stworzyć wspaniałą historię o waszych bohaterach. To nie jest gra, w której macie wygrać lub kogokolwiek z Was pokonać. To gra, której celem jest dobra, wspólna zabawa podczas tworzenia opowieści.

Sceny i rundy

Gra jest podzielona na sceny i rundy. Scena¹⁴ jest okresem w historii, który zawiera konkretną sytuację, miejsce lub grupę postaci. To podstawowy element opowieści¹⁵, który może trwać od kilku sekund do wielu godzin. Każda z nich powinna mieć cel¹⁶. Scena kończy się, gdy zostanie on osiągnięty. Może rozwijać wątki historii, odkrywać informacje dotyczące bohaterów, dodawać nowe elementy do wydarzeń¹⁷.

Podczas tworzenia sceny zarówno gracze, jak i Narrator opisują czynności, jakie podejmują bohaterowie. Uczestnicy gry „odgrywają” swoje postacie, wypowiadając się w ich imieniu i opisując działania. Narrator robi to samo odgrywając rolę wszystkich innych istot – bohaterów niezależnych, potworów i bestii obecnych podczas sceny.

To, co się podczas niej dzieje, może być rozstrzygnięte za pomocą rzutów kostkami, ale nie musi. Całą scenę można rozwiązać za pomocą odgrywania i interakcji pomiędzy postaciami.

Jeśli istotna staje się kolejność konkretnych akcji każdego z bohaterów, scena jest dzielona na rundy¹⁸. To okresy czasu na tyle długie by wykonać podczas nich proste akcje: atak, wydanie rozkazu, rzucenie komuś przedmiotu, zerknięcie na informację na czymś telefonie lub inne o podobnym stopniu skomplikowania.

Gracze deklarują działania podejmowane przez ich postacie, a Narrator decyduje, co zrobią w tym czasie bohaterowie niezależni i jakie wydarzenia będą miały miejsce. Następnie wszyscy uzgadniają, co następuje w jakiej kolejności. Gdy już wszystko się zdarzy, runda się kończy i można zacząć następną, o ile jest taka potrzeba.

14 **Kto decyduje o scenie?** Gracze mogą sugerować sceny, w których chcieliby uczestniczyć, ale w większości o ich zaistnieniu i kolejności decyduje Narrator. Zanim nastąpi opis sceny, możliwa jest dyskusja dotycząca wydarzeń i ich kolejności podczas niej. Niektórzy wolą umożliwienie każdemu z graczy dodania czegoś od siebie do sceny. To też jest ciekawe rozwiązanie.

15 **W jaki sposób „tworzyć scenę”?** Tworzenie sceny to umiejętność zdefiniowania, gdzie i kiedy akcja ma miejsce. Kto w niej uczestniczy i co się dzieje. W skrócie: **Gdzie? Kiedy? Kto tam jest? Co się dzieje?** Opisując scenę używaj wszystkich zmysłów (informuj, co bohaterowie widzą, słyszą i czują). Zaznaczaj ciekawe detale miejsca i wszystkie postacie z nim związane. Tworząc scenę, pamiętaj o jej celu.

16 **Co to jest cel sceny?** Cel sceny to wszystko, czego gracz lub prowadzona przez niego postać chce. Być może jest to znalezienie informacji, pokonanie przeciwnika, rozmowa z kimś, podróż na krótką lub daleką odległość, przygotowanie do walki, pozostawienie znaku albo kradzież jakiegoś przedmiotu. Celem gracza może być zobaczenie swojej postaci w scenie walki, rozwiązanie tajemnicy, odkrycie jakiegoś sekretu dotyczącego jego postaci albo wejście w interakcję z inną postacią lub graczem. Cele postaci i gracza często się pokrywają.

17 **Czy sceny muszą mieć jakiś porządek?** Możesz używać wszelkich technik, jakie są znane z powieści i filmów. Oznacza to, że sceny mogą być zarówno wspomnieniami, wizjami przyszłości, nawiązaniami, a nawet składać się z cięć pochodzących z innych scen. Zazwyczaj jednak będą się one pojawiać w porządku chronologicznym.

18 **Czy muszą używać rund?** Rundy to opcjonalna miara czasu, użyteczna gdy różne czynności są podejmowane naraz przez kilka postaci. Używaj ich do porządkowania akcji. Niektóre sceny w naturalny sposób dzielą się na rundy.

Warto zaznaczyć, że tylko gracze rzucają kostkami. To daje Narratorowi czas i wolny umysł na przygotowanie opisów wydarzeń i zaplanowanie kolejnych niesamowitych wydarzeń.

Pokonywanie przeszkód

Kiedy postać podejmuje akcję, podczas której pojawiają się przeszkody, wykonujesz próbę ich przezwyciężenia¹⁹. Rzut kostką sześcienną (1k6) rozstrzyga wynik podjętej akcji. Jeśli wypadnie parzysty numer – udało Ci się. Im jest on wyższy, tym lepiej. Jeśli wypadnie nieparzysty – akcja się nie powiodła lub nie dała tak dobrych efektów jak się spodziewałeś. Im niższa jest liczba, tym gorzej. Poniższa tabela ilustruje te zasady:

Rzut kostką sześcienną (1k6)		
Wynik	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Udało się i uzyskałeś coś więcej.
4	Tak	Udało się.
2	Tak, ale...	Udało się, ale coś tracisz.
5	Nie, ale...	Nie udało się, ale coś zyskałeś.
3	Nie	Nie udało się.
1	Nie i...	Nie udało się i coś tracisz.

Istnieje również alternatywny system²⁰ rozstrzygania testów. Możesz się z nim zapoznać korzystając z tabeli na następnej stronie.

19 **Zamknięte pytania:** W FUPL używane są pytania w formie zamkniętej, by rozstrzygnąć wynik akcji. Odpowiedzi na nie powinny zamykać się w zakresie „tak” lub „nie”. Gdy znajdujesz się w sytuacji wymagającej rzutu kostką, staraj się właśnie tak je formułować: „Czy przeskoczyłem przepaść?”, „Czy trafiłem go w nos?”, „Czy udało mi się poderwać karczmarke?”. Rezultat na kostce będzie odpowiedzią i pozwoli na dalsze rozwinięcie akcji. Czasami nie będziesz musiał tworzyć pytania – wyniknie ono z opisu sytuacji: „Biorę rozbieg i staram się przeskoczyć nad przepaścią” (Rzut).

20 **Alternatywne pytania:** Możesz również zmienić sposób rozstrzygania pytań, jeśli chcesz. Użyj wtedy poniższego klucza odpowiedzi. Ogólne pytanie, na jakie będziesz odpowiadał brzmi: „Jak dobrze mi się udało to, co robię?”. Odpowiedź na nie może być następująca (w nawiasach podane są wyniki z alternatywnego systemu losowania):

- 6 (6): Legendarne powodzenie
- 4 (5): Pełne powodzenie
- 2 (4): Ledwo się udało
- 5 (3): Nie udało się, ale mało brakowało
- 3 (2): Nie udało się
- 1 (1): Epicki pech.

Jeśli jest taka potrzeba, opracuj własne pytania i odpowiedzi. Dostosuj je do potrzeb swojej grupy i historii. **Przykłady odnoszące się do testów, operują na podstawowej metodzie, zaprezentowanej w pierwszej tabeli.** Jeśli bliższa będzie Ci ta druga – ustal jej działanie względem wszystkich zasad. Zwróć uwagę, by wszyscy podczas gry, korzystali z tej samej metody rozstrzygania testów. Inaczej zrobi się zamieszanie.

Rzut kostką sześcienną (1k6)		
Wynik	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Udało się i uzyskałeś coś więcej.
5	Tak	Udało się.
4	Tak, ale...	Udało się, ale coś tracisz.
3	Nie, ale...	Nie udało się, ale coś zyskałeś.
2	Nie	Nie udało się.
1	Nie i...	Nie udało się i coś tracisz.

Rzuty sprawdzające są esencją FU. Dopiero ich interpretacja w powiązaniu z konkretną sytuacją określa dokładny rezultat. Wyrzucenie jedynki jest niekorzystne dla bohatera, ale konsekwencje będą prowadzić do ciekawych zwrotów akcji.

Sprawdźmy powyższą zasadę w działaniu na dwóch przykładach z różnych sytuacji.

Sir Camden pędzi na swym rumaku ścigając złego Lorda Kane'a. Widzi, jak ten przeskakuje wysoki żywopłot, by za chwilę zniknąć w gęstwinie po drugiej stronie. Próbuje zrobić to samo, więc rzucasz kostką sześcienną uzyskując 2 (Tak, ale...). Koń Sir Camdena przesadził żywopłot, ale on sam niemal spadł z siodła, boleśnie się uderzając w słabiznę.

Kapitan Vance ukrywa się za ścianą przed gradem kul. Próbuje uruchomić uszkodzoną radiostację by wezwać posiłki. Wyrzuciłeś na kostce sześcienną 1 (Nie i...). Nie udało mu się uruchomić radiostacji, i co gorsze zbłąkana kula trafiła ją, niszcząc doszczętnie.

Sukces i porażka

Gdy pokonujesz wyzwanie, wynik na kostce pokazuje nie tylko, czy prowadzona przez Ciebie postać odniosła sukces, ale również jakiego rozmiaru. Stopniowanie go pozwala na popchnięcie akcji do przodu, poprzez wymuszenie dodatkowych elementów²¹.

Podejmując działanie pytasz, czy Twój bohater osiągnął to, czego chciał. Odpowiedzią może być jedna z sześciu możliwości („Tak i...”, „Tak”, „Tak, ale...”, „Nie, ale...”, „Nie”, „Nie i...”).

„Tak” i „Nie” są dość proste w interpretacji. Po prostu coś się udało albo nie. Spójniki „i” oraz „ale” pełnią rolę wartościującą dla odpowiedniego efektu. Dają Ci informację, jak dobry był twój sukces albo jak wielka porażka. Powstaje wtedy dodatkowy efekt²², który może wpływać na postać (**zmiana jej stanu**) lub scenę (**zmiana jej elementów**).

21 **Przykłady sukcesu i porażki:** Wróć na chwilę do poprzedniego przykładu i zastanów się, co może się wydarzyć, w zależności od efektów rzutu przy sprawdzeniu czy Sir Camden przeskoczył żywopłot:

- **Tak i...:** Przeskoczył żywopłot i udało mu się złapać Lorda Kane'a. To element, modyfikujący scenę.
- **Tak:** Przeskoczył żywopłot. Nie ma tu żadnego spójnika, więc nic więcej się nie zmienia.
- **Tak, ale...:** Przeskoczył żywopłot, ale w wyniku tego stracił na chwilę panowanie nad koniem. To zmiana stanu postaci.
- **Nie, ale...:** Nie przeskoczył żywopłotu, ale zauważył nieopodal w nim przerwę. Pojawia się modyfikacja sceny.
- **Nie:** Nie przeskoczył żywopłotu. Nie ma żadnego warunku, który umożliwiłaby zmianę stanu postaci lub elementu sceny.
- **Nie i...:** Nie i koń się znarwił, zrzucając go na ziemię. Jest teraz ranny. W wyniku testu pojawia się zmiana stanu postaci.

Stan postaci²³ obejmuje jej fizyczne, umysłowe lub społeczne możliwości, które wpływają na sposób wykonywania przez nią akcji. Może to być złość, zawstydzenie, zmęczenie, a nawet utrata przytomności. Kilka z nich jest podanych na karcie postaci, ale możesz dopisać też inne²⁴.

Elementy sceny²⁵ również mogą się zmieniać pod wpływem działań bohaterów. Zduszenie ognia ciężkim kocem, wybicie szyby, spłoszenie zwierząt czy zatrzymanie maszyny to tylko przykłady.

Modyfikatory

Bardzo często okoliczności, ekwipunek lub możliwości postaci mogą powodować, że podejmowane akcje będą prostsze lub trudniejsze. Taka sytuacja zmienia liczbę kostek, których używasz do testu.

- **Jeśli akcja jest ułatwiona**, dodaj jedną kostkę za każdy Atrybut, element Wyposażenia, stan postaci lub element sceny, który ją ułatwia. Rezultatem jest najlepszy uzyskany wynik (gracz wybiera, który²⁶ mu najbardziej pasuje).

W lesie Sir Camden nadal stara się śledzić lorda Kane'a. Rycerz jest dobrym tropicielem (+1 kostka). Rzut 2k6, z wynikiem 5 i 4. Wybór 4 („Tak”) pozwala na śledzenie lorda Kane'a aż do wrót mrocznej fortecy.

- **Jeśli akcja jest utrudniona**, dodaj jedną kostkę za każdy Atrybut, element Wyposażenia, stan postaci lub element sceny, który ją utrudnia. Rezultatem jest jeden najgorszy uzyskany efekt²⁷.

Kapitan Vance decyduje się opuścić swoje schronienie mimo gradu kul i dostać się do stojącego nieopodal jeepa. Narrator stwierdza, że musi przebiec po odsłoniętym obszarze co stwarza ryzyko, że zostanie zraniony. „Czy Vance'owi się uda?” Gracz rzuca 2k6 uzyskując 4 (Tak) i 2 (Tak, ale...). Narrator wybiera 2, tak więc Vance dobiegł do jeepa, ale po drodze został ranny.

22 **Kto określa efekty rzutu?** Każdy z graczy może zaproponować ciekawe efekty wykonywanego testu. Najczęściej są to Narrator i osoba wykonująca rzut. Ważne jest, by efekt wywoływał emocje i dawał nowe możliwości. Czasami osoba siedząca z boku jest w stanie podszepnąć ciekawsze rozwiązanie. Ostateczna decyzja należy do Narratora.

23 **Kiedy używać zmian stanu postaci?** Zawsze należy brać pod uwagę sytuację. W przykładzie opisanym wcześniej zmiana stanu postaci miała miejsce, gdy coś szło nie do końca po jej myśli (Tak ale..., Nie i...). Zmiana stanu postaci, zazwyczaj czyni jej funkcjonowanie nieco trudniejszym ze względu na niepełny sukces lub krytyczne niepowodzenie. Może być stosowana również w wyniku sukcesu. Tocząc dysputę polityczną i otrzymując wynik „Tak i ...”, możesz wywołać zakłopotanie u postaci przeciwnika. Analogicznie podczas ucieczki, efekt „Nie, ale ...” może spowodować, że zostaniesz złapany, ale goniący cię będzie zmęczony. Tak używane zmiany stanu postaci, będą dawały Ci przewagę w kolejnej scenie.

24 **Stany nie muszą być negatywne.** Kiedy prowadzę sesje FUPL, stosuję również stany pozytywne, dające tymczasowo kostkę ułatwienia (przyp. tłumacza).

25 **Kiedy używać zmiany elementów sceny?** Zmieniaj elementy sceny, gdy wykonywana akcja może na nie wpływać lub tego wymaga. Może być to zmiana całej sytuacji (*Tak, przeskoczył żywopłot i złapał przeciwnika*) jak i drobna modyfikacja (*Nie przeskoczył żywopłotu, ale dostrzegł w nim przerwę*).

Efekty są stosowane najczęściej gdy postać osiąga sukces (**Tak i...**) lub zbliża się do niego (**Nie, ale...**). Używane są, by poprawić skutek działania albo uczynić sytuację ciekawszą i bardziej dramatyczną: „Czy przeskoczę na tym świeczniku na drugą stronę sali?” (*Tak, ale...*) *Udało ci się, ale chwilę potem świecznik runął i karczma zaczęła się palić.*

Efekty zmiany sceny mogą zmieniać okoliczności wydarzeń na stałe lub tylko czasowo. Przerwa w płocie powinna być wykorzystana możliwie szybko by kontynuować pogoń, a płonąca karczma będzie stanowiła zagrożenie, póki nie zostanie ugaszona.

26 **Nie zawsze będzie to wynik najwyższy** – w podstawowym systemie testów, ważna jest parzystość, mając więc do wyboru 4 (Tak) i 5 (Nie, ale...) oczek, korzystniej jest wybrać 4.

27 Podobnie jak w wypadku akcji ułatwionej, w podstawowym systemie testów istotna jest parzystość. **Wyniki nieparzyste powodują niepowodzenie akcji.**

- **Modyfikatory się znoszą**²⁸. Jeśli w sytuacji występują zarówno elementy działające na korzyść bohatera jak i utrudnienia, każda dodatkowa kostka za ułatwienie jest zabierana, jeśli występuje komplikacja. Nigdy nie będziesz rzucać jednocześnie na negatywny i pozytywny efekt.

W dalszej części swoich przygód sir Camden musi wdrapać się na stromy klif (-), ale jest silny (+) i ma linę (+). Stromizna klifu równoważy się z jego siłą. Pozostaje mu dodatkowa kostka za linę, rzuca więc 2k6 „czy uda mu się wspinaczka?”, otrzymując 3 (Nie) i 6 (Tak i...).

UWAGA: Modyfikatory nie „zerują” kostki podstawowej! Zawsze rzucasz minimum jedną kostką!

Inne testy?

W FUPL nie ma testów przeciwstawnych, spornych, rzutów na obrażenia ani na trafienie. Rzut sprawdzający z użyciem modyfikatorów jest jedyną formą testów. Nie jest istotne, czy próbujesz prowadzić samochód przez zatłoczone centrum handlowe, siłujesz się z gigantem czy ignorujesz obrażenia, które zadała ci kula snajpera.

Jak rozstrzygać akcje przeciwstawne?²⁹ Pamiętaj o tym, że tylko gracze wykonują testy. Jeśli zachodzi taka potrzeba, musisz ocenić wszystkie okoliczności przemawiające na ich korzyść (+) oraz niekorzyść (-). Potem to samo robisz z punktu widzenia przeciwnika. Jeśli jest słaby – otrzymujesz kostkę bonusową (+). Jeśli jest światowej sławy mistrzem wrestlingu – odejmujesz sobie kostkę bonusową lub dodajesz kostkę utrudnienia (-). Po podsumowaniu wszystkich za i przeciw – wykonujesz rzut. Wynik określasz w zależności od przyjętego systemu (parzyste lub zakres 3-6 to Twoje powodzenie, nieparzyste lub 1-3 – wygrywa oponent).

Formułowanie pytań: Walka mieczem, debata polityczna, wyścigi kosmiczne, wojny domowe, spory i strzelanina – to wszystko jest rozstrzygane za pomocą jednego typu rzutu. **Sztuką jest odpowiednie stawianie pytań, i dobieranie adekwatnych rozstrzygnięć**³⁰. Możesz przeprowadzić dramatyczny pojedynek na miecze, wymieniając cios za ciosem z przeciwnikiem, za każdym razem pytając „Czy trafiłem markiza de Montieu?” albo zadać jedno pytanie „Czy pokonałem markiza de Montieu w pojedynku?”. Możesz też rozstrzygnąć całe wydarzenie jednym rzutem, odpowiadającym na pytanie „Czy mi i moim ludziom udało się zdobyć zamek markiza de Montieu?”.

Spiętrzanie wyników: Opcjonalnie możesz zastosować zasadę spiętrzającą rezultaty. Jeśli wyrzucisz dublet, triplet albo więcej takich samych oczek na kostkach możesz zwiększyć wynik o kolejny sukces, lub porażkę dodając do niego „i...” tyle razy, ile masz powtórzonych wyników.

Sir Camden walczy z zausznikami lorda Kane’a. Jest zmęczony (-) i jest ich więcej (-), tak więc rzucasz 3 kostkami (akcja utrudniona). Wypadły wyniki [3, 3, 2]. Najgorszym rezultatem jest 3 (wypadło podwójnie). Przy standardowym rozstrzygnięciu byłby to tylko efekt „Nie”. Stosując regułę spiętrzania – otrzymujesz „Nie i...”. Gdybyś wyrzucił [3, 3, 3] dałoby to rezultat „Nie i... i...”.

28 **Przykład zastosowania modyfikatorów:** Kapitan Vance jest ranny w jeepie. Jeden z prześladowców podkraść się i próbuje wyciągnąć go przez okno. Czy Vance da odpór przeciwnikowi? Okno jest małe, więc ma przewagę (+), ale jest ranny (-) i zaskoczony (-) a przeciwnik jest silny (-). Zostają dwie dodatkowe „ujemne” kostki, tak więc test jest przeprowadzany za pomocą 3k6 [2,4,3] i wyboru najgorszego wyniku (3: Nie). Kapitanowi nie udało się. Przeciwnik wyciąga Vance’a z samochodu przez okno.

29 Jeśli zajdzie potrzeba walki przeciwko sobie dwóch postaci graczy, również bierzesz pod uwagę ich możliwości zależne od podejmowanej akcji. Rzuca ten, który rozpoczął konflikt, jednak obaj mogą używać punktów FU by zmodyfikować ostateczny wynik.

30 **Stosuj odpowiednią stawkę,** względem wyników pozytywnych, negatywnych oraz ich opcji („i”, „ale”).

Punkty FU

Punkty FU to zasoby, których używasz by zwiększyć swoje powodzenie podczas działań. Możesz to zrobić na dwa sposoby:

- **Dodatkowa kostka** – wydaj jeden punkt FU przed wykonaniem rzutu, by dołożyć do niego jedną kostkę ułatwienia (+). Działa ona jak każdy bonus (również negując kostki niepowodzenia). Możesz zrobić to tyle razy, ile masz punktów FU ale tylko przed rzutem.
- **Przerzut** – wydaj punkt FU, by przerzucić jedną kostkę po wykonaniu testu. Ten drugi wynik musisz już zaakceptować (nie możesz przerzucać dwukrotnie tej samej kostki). Możesz wydać maksymalnie tyle punktów FU na przerzuty w danym teście, ile było w nim użytych kostek. Musisz zadeklarować ich liczbę przed wykonaniem przerzutu.

Punkty FU możesz wykorzystać podczas jednej akcji na oba sposoby. Nie ma żadnych przeciwwskazań, by najpierw zmodyfikować ilość dodatkowych kostek, a potem je przerzucić.

Po powrocie do sztabu kapitan Vance próbuje przekonać generała Wallace'a, by oddał mu dowództwo nad oddziałem piechoty raketowej. Vance nie jest w stanie zbyt wiele w tym zakresie działać za pomocą swoich Atrybutów. Gracz decyduje się wydać 2 z 3 posiadanych punktów FU na dodatkowe kostki. Pechowy rzut [1, 1, 3] nie pozwala jednak na żaden sensowny wybór. Wydaje ostatni punkt FU na przerzut. Wybiera jedną z kostek, na których wypadła jedynka i rzuca znowu...

Zdobywanie punktów FU: Punkty FU zdobywasz podczas gry dzięki swoim akcjom i odgrywaniu postaci. Jeśli wykonujesz działania, podczas których przy stole wszyscy robią „Wow!”, śmieją się albo zgadzają się co do tego, że powinny być nagrodzone – dostajesz punkt FU.

Początkowe punkty FU: Początkowa ilość punktów FU powinna być ustalona przez graczy na początku sesji. Im więcej ich będą mieli, tym łatwiej będzie ich postaciom osiągnąć sukcesy. Jeśli grasz w stylu przygodowym lub filmów akcji – niech każdy z graczy rozpocznie z 2 punktami. Styl heroiczny, w którym postaci są superbohaterami może pozwalać na 3 punkty. Jeśli chcesz poprowadzić bardziej mroczną sesję lub trudniejszą, niech gracze mają do dyspozycji 1 punkt albo nawet żadnego.

Czy mogę komuś pożyczyć albo współdzielić z nim punkty FU? Zależy od grupy, ale domyślna zasada brzmi: „Nie”.

Czy Narrator dysponuje punktami FU? W założeniu Narrator nie ma punktów FU. Może się jednak zdarzyć tak, że jakiś potężny bohater niezależny będzie miał 1, 2 albo więcej punktów.

Jak jeszcze zarabiać punkty FU? Alternatywnym sposobem na zdobycie punktów FU może być zadanie decydującego ciosu przeciwnikowi, realizacja któregoś z celów postaci lub scenariusza albo wielokrotne wyrzucenie 1 lub 6 na kości. Wiele zależy od typu rozgrywki. Jeśli chcesz prowadzić „dungeon crawling”, nagradzaj za zabite potwory. W dystopijnym świecie nagradzać możesz zachowania ludzkie. Zdecyduj, czy są to jedyne sposoby pozwalające na zdobywanie punktów. To dość ważne, bo od tego zależy styl, w jakim toczy się będzie gra.

Inne sposoby wykorzystania punktów FU: Punkty FU można wykorzystać na wiele różnych sposobów³¹. Pomyśl nad nimi i używaj ich. Poniżej znajdziesz kilka propozycji

31 **Punkty FU jako zdrowie** – zamiast posiadać zmienną liczbę punktów FU, każda postać zaczyna z trzema. Nadal mogą być one wykorzystane w normalny sposób, ale można je również stracić, gdy postać otrzymuje fizyczne lub mentalne obrażenia w wyniku testu (rany, zmęczenie, strach etc.). W takim wypadku punkty FU mogą być odzyskane poprzez odegranie sceny (pozbawionej rzutów) z inną postacią, która odsloni

Podsumowanie Akcji

7. **Zdefiniuj scenę** – gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie dzielona na rundy?
8. **Działaj** – odegraj działania postaci. Opisz, co się dzieje. Popchnij do przodu swoje cele.
9. **Zadawaj pytania** – jeśli potrzebujesz rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, formułuj pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
10. **Modyfikuj swoje szanse** (kostka testu pozostaje nieruszona)
 - Dodaj kostkę ułatwienia albo odejmij kostkę utrudnienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci.
 - Dodaj kostkę utrudnienia lub odejmij kostkę ułatwienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.
11. **Rzucaj** – wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami jakie Ci zostaną oraz kostką podstawową. Jeśli jest więcej kostek ułatwienia, rzucasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt. Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucasz wszystkimi i Narrator może wybrać najgorszy z możliwych efektów.
12. **Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji, jaka nastąpiła po nim.

coś dodatkowego w relacji między wami.

Przerzucić wszystko – to sytuacja, podczas której nie zachowujesz kości, na których wypadł pozytywny wynik, tylko kosztem jednego punktu FU przerzucasz wszystkie.

Używaj tej opcji jako wariantu przerzucania.

Podnieś oczko – wydaj punkt FU, by podnieść na jednej z kostek wynik o jedno oczko. Każdy punkt FU jest wart jedno oczko więcej. Stosuj tą opcję zamiast przerzutu, a nie równocześnie z nim.

Użyj rekwizytu – wydaj punkt FU, by użyć rekwizytu, tak jakby był Wyposażeniem podczas danej sceny.

Sztuczki i moce – pozwól postaciom posiadać dodatkowe sztuczki i moce, których użycie kosztuje punkt FU. Powinny być one silniejsze niż Atrybuty. Niech umożliwiają „łamanie” zasad świata albo faktycznie będą nadnaturalne, jak latanie, czytanie w myślach, teleportacja etc.

Poświęcenie – przyjmij, że wynikiem rzutu wszystkimi kostkami jakie posiadasz będzie 1. Nawet jeśli ten rzut miał być wykonany 5 kostkami. W zamian otrzymasz 1 punkt FU.

Narrator

Poniżej przedstawione są w prostej i skondensowanej formie rady dla Narratorów. Mają one charakter ogólny, ich szczegóły zależą od stylu gry, jej nastroju i poziomu, jaki wybiorą gracze.

Rozmawiaj

Zacznij swoją grę od rozmowy. Dowiedz się, czego gracze oczekują i wyraż swoje oczekiwania. Zazwyczaj punkty wspólne będą pozwalały na czerpanie większej przyjemności z gry. Poświęćcie nieco czasu na ustalenie konwencji i poziomu trudności, na jakim toczyć się będzie rozgrywka. Istnieje spora różnica między mroczną przygodą w konwencji horroru a pulpowymi filmami akcji. Rozmawiajcie też podczas gry. Pozwól graczom na rozwijanie scen i dodawanie do nich elementów, a nawet wyzwania, jakie mogą ich spotkać.

Słuchaj

Kiedy jest miejsce na rozmowę, powinno znaleźć się też na słuchanie. Bierz pod uwagę zdanie graczy. To, co mówią, zarówno gdy rozmawiają między sobą, jak również gdy odgrywają postacie. Stawiaj przed nimi wyzwania, w których przezwyciężeniu pomogą im ich Atrybuty. To są rzeczy, które sprawiają im frajdę.

Przebieg gry

Nie planuj przebiegu gry zbyt szczegółowo. Rzuty kośćmi potrafią naprawdę namieszać. Zarówno Ty jak i gracze będziecie mieć dostatecznie dużo wrażeń, stosując wynikające z nich zmiany stanu postaci oraz elementów sceny.

Zanim zaczniesz, zadaj trzy pytania, które pozwolą wam wszystkim ustalić, czego spodziewacie się po grze.

- **Co postacie graczy chcą / będą robić?** - Czy mają ochotę na rozbijanie drzwi i głów potworów oraz zbieranie skarbów? A może wolą bardziej epickie misje jako dzielni bohaterowie ratujący świat? Albo chcą wcielić się w rolę zwykłych szaraków, którzy stają wobec okrutnego losu i potężniejszych od nich sił?
- **Jak chcą się poczuć?** - Czy chcą zmieniać świat? A może wystarczy im zdobycie bogactw, stanowisk i większej mocy? Albo wolą być stawiani pod ścianą i ryzykować każdą minutą życia swoich postaci?
- **Jaka ma być rola Narratora?** - Jakie wyzwania, spotkania i sytuacje przewidujesz dla postaci graczy, by mogły osiągnąć cele? Czy realizacja każdego wyzwania będzie nagradzana? Czy każda walka będzie ciężka, ale uczciwa? Czy będziesz nieugięty w kwestii realizacji celów przez głównego antagonistę?

Podyskutujcie o nich. Znając odpowiedzi, każdy powinien mieć jasny obraz, w jakiego typu grę będziecie grali i jaką rolę będzie pełniła jego postać.

Poniżej jest parę wskazówek, które pomogą Ci w płynnym prowadzeniu gry.

- **Zachowaj prostotę** – nie komplikuj sobie życia nazbyt rozbudowanymi wątkami i zwrotami scenariusza. Pozwól historii rozwijać się swobodnie, zgodnie z wynikami na kostkach.
- **Nie bądź wrogiem** – warto o tym pamiętać. Twoim zadaniem jest poprowadzenie akcji w ciekawym kierunku, a nie zabicie wszystkich postaci. Dawaj graczom pomysły i podpowiedzi, jeśli stwierdzisz, że dzięki temu historia będzie ciekawsza. Czasami będziesz odgrywał przeciwników i oczywiste jest, że warto to zrobić z życiem, ale rób to zawsze uczciwie. Chwilę potem będziesz wcielał się w postać przyjaciela lub towarzysza graczy. Cały czas pamiętaj, że sensem tej gry jest wspólna zabawa.
- **Mów „tak”** - jeśli gracze zadają pytania lub wysuwają sugestie, to znaczy, że są zainteresowani tym, co się dzieje. Prawdopodobnie mają jakiś pomysł, który chcą Ci przekazać. Ośmiel ich i pozwól go przedstawić. To nie oznacza, że musisz to wdrożyć. Chodzi o umożliwienie im wypowiedzenia się i wpływu na świat oraz historię. W odpowiednim czasie wykorzystuj ich pomysły.
- **Niech rzuty mają znaczenie** – za każdym razem, gdy gracz sięga po kostkę, niech dzieje się coś ciekawego. Nie pozwól graczom rzucać, jeśli nie będzie miało to wpływu na fabułę. Jeśli w wyniku potencjalnej porażki akcja ma stanąć³² – również zrezygnuj z rzutu. Lepiej wtedy powiedzieć „tak, ale...”.

Regeneracja

Podczas przygód, postacie będą odnosiły rany, zarówno fizyczne jak i mentalne. Pojawiają się dodatkowe warunki utrudniające działanie ich postaci. Powinny one znikać – zazwyczaj wraz z upływem czasu. Dobrą zasadą jest przyjęcie, że pomiędzy scenami można pozbyć się jednego lub dwóch takich utrudnień. Może być to zależne od przerwy czasowej między scenami lub podjętych działań.

Nagrody

Nagradzaj graczy za dobre odgrywanie i realizację celów, dając im punkty FU³³. Oczywiście może być to podyktowane również innymi powodami (patrz wcześniejszy rozdział). Punkty FU umożliwiają zwiększenie szansy na sukces, co czyni je pożądaną i wartościową nagrodą³⁴. Nie jesteś jedyną osobą decydującą o nagrodach. Każdy z graczy może zaproponować nagrodzenie innego jeśli ten zrobił swoją postacią coś, co na to zasługuje.

32 *Postacie graczy próbują poszerzyć cienki otwór zawałonego tunelu. Porażka w tym wypadku może zatrzymać akcję przygody. Lepiej gdy uda im się to, pewnym kosztem – zmęczeni, ranni itd. (przyp. tłum.).*

33 **Misa:** Jednym ze sposobów na przyznawanie punktów FU jest postawienie na środku stołu misy z drobnymi żetonami albo koralikami. Każdy z graczy ciągnie jeden żeton z misy. Jeśli uważa, że czyjaś akcja zasługuje na nagrodę – przekazuje mu go i ciągnie następny. Ta metoda wymaga zaufania między Narratorem i graczami, ale pozwala na uniknięcie wstrzymania gry na dyskusje, czy dana akcja zasługuje na nagrodę.

34 **Awans:** FU nie jest grą, w której postaci zdobywają kolejne poziomy. Oczywiście mogą mieć swoje doświadczenia i czerpać z nich korzyści, ale głównym celem tej gry jest ciekawa opowieść i możliwość współtworzenia świata gry.

Jeśli jest to uzasadnione, gracze mogą pomiędzy sesjami zmienić jeden ze swoich Atrybutów. Warto powiązać taką zmianę z uzyskanym doświadczeniem podczas sesji i przeżyciami, jakie były udziałem bohatera. Wyposażenie również może ulec zmianie, za zgodą Narratora. Cele postaci będą prawdopodobnie w naturalny sposób ewoluować z gry na grę. Pozwól graczom na ich rozważenie na początku sesji i zmianę, jeśli odczuwają taką potrzebę.

Jak dużo i jak często? - Bądź hojny, jeśli chodzi o punkty FU. Ich posiadanie nakręca graczy do bardziej heroicznych wyczynów i spektakularnych akcji. Oczywiście bierz też pod uwagę, czy jest to gra jednorazowa, czy część większej kampanii oraz jaki jest klimat świata. Gracze za pomocą punktów FU mogą przyspieszyć akcję, ale będą też potrzebować ich uzupełnienia.

Postacie i przeszkody

Wszystkie postacie, potwory, pułapki, przeciwnicy, przeszkody terenowe i inne elementy spotykane podczas przygód są definiowane³⁵ w podobny sposób jak bohaterowie graczy³⁶. Nie jesteś ograniczony przez żadne zasady podczas ich tworzenia, z wyjątkiem tego, by były interesujące i stanowiły źródło przygód.

Co powinni wiedzieć gracze?

Niektóre grupy grają otwarcie, posługując się wprost Atrybutami i szczegółami dotyczącymi potworów i spotkań. Inne (oraz niektórzy Narratorzy) trzymają takie dane w ukryciu przed pozostałymi graczami. Każda z tych opcji prowadzi do innego stylu gry.

Otwarty sposób pozwala na większą przejrzystość i jasność tego, co się dzieje przy stole, jakie są wyzwania, akcje i sceny. Gracze wiedzą, jakimi możliwościami dysponują i wprowadzają je do gry.

Nieujawnianie wprost graczom możliwości stawianych przed nimi przeciwności i wrogów, powoduje, że muszą ich dopiero „odkryć” i „sprawdzić” ich słabe i mocne punkty. Mogą w efekcie powstać sytuacje, które będą dla nich zarówno korzystne jak i bardzo ryzykowne. Pamiętaj, że warto nagrodzić trafne odgadnięcie Atrybutu przeciwnika.

35 **Notatki:** Zapisuj szczegóły dotyczące graczy, przeszkód i wydarzeń, jakie ich spotkały. Pamiętaj o Wyposażeniu, Atrybutach i zmianach stanu postaci. To samo dotyczy miejsc, w których przebywają postacie. Ich Atrybuty są ważne i mają wpływ na decyzje graczy.

36 Atrybuty przeciwników, pułapek czy zdradliwego terenu powodują kostki utrudnienia. Sojusznicy i okoliczności korzystne dla postaci graczy dają kostki ułatwienia (przypis tłumacza).

Wyścig do świątyni Tota

Tennese Smith, sławny poszukiwacz przygód, zdobył w końcu informacje dotyczące miejsca ukrycia posążku boga Tota. Artefakt ten posiada ponoć niesamowitą moc. Niestety, jego odwieczny rywal Giles Fishbourne również jest w drodze po idola. Co gorsza, nawiązał współpracę z grupą paskudnych zbirów.

Poniższa, krótka przygoda wprowadzi Cię w przystępny sposób w zasady gry. Jednocześnie zobaczysz, jak tworzyć własne materiały i przygotowywać je na sesję. Użyj postaci, które zostały przygotowane do tej przygody (są zamieszczone na jej końcu). „Wyścig do świątyni Tota” składa się z serii spotkań, które możesz w dowolny sposób ustawiać i zmieniać. Jeśli nie będą po twojej myśli – zignoruj je i wymyśl inne. Pamiętaj, że rzut kostką może prowadzić do zwrotów akcji i wydarzeń, które przewrócą wszystko do góry nogami.

Przed rozpoczęciem

Zanim rozpoczniesz grę, przeprowadź krótką rozmowę dotyczącą jej konwencji i stylu. Ten scenariusz ma charakter klasycznej przygody z elementami akcji, wrednymi czarnymi charakterami i niezwykłymi bohaterami. Upewnij się, że wszyscy są na to gotowi. Bądź pewien, że chcą w coś takiego zagrać i będą dobrze się bawić. Elementy, jakich można się spodziewać w jej trakcie, występowały w serii filmów o Indianie Jonesie. Przeczytaj tekst wprowadzający, oznaczony kursywą i pozwól każdemu dodać coś od siebie. Niech gracze rzucają pomysły i dzielą się informacjami, co może się wydarzyć podczas takiej przygody. Zapisuj je wszystkie – jeśli akcja spowolni albo ulegnie zatrzymaniu, będziesz mógł ich użyć by ponownie ją podkręcić.

Wyzwania

Wyzwania i przeciwnicy są opisani za pomocą list z odpowiednimi Atrybutami, stanami, które mogą u nich wystąpić i dodatkowymi informacjami. To tylko pomoc i przykłady dla Ciebie. Nie musisz ich wykorzystywać. Twoje własne pomysły powinny mieć pierwszeństwo nad wszystkim, co tu zostało napisane.

Sceny

Sceny zaprezentowane poniżej opisują miejsca akcji i sugerują, jakie Atrybuty mogą zostać użyte przez graczy lub Ciebie podczas ich trwania. Kursywa opisuje wstępne wydarzenia i wygląd. Przekaż je graczom w możliwie obrazowy i plastyczny sposób.

Ucieczka z targowiska w Bulak

Scena: Gdzieś w środkowej Azji. Gwarny plac targowy w centrum miasta Bulak. Jest południe. Wysokie, zbudowane z suszonych w słońcu cegieł domy z małymi, łukowatymi oknami otaczają centralny plac. Stragany z egzotycznymi towarami, kafejki i jadłodajnie rozciągają się wzdłuż ciasnych przejść. Unosi się mieszanina zapachów przypraw korzennych, ludzkiego potu i kawy.

Atrybuty: Zatłoczone uliczki, egzotyczne towary

Bohaterowie właśnie zdobyli mapę z zaznaczonym położeniem świątyni boga Tota. Niestety paskudne zbiry wpadły na ich trop i również chcą zdobyć mapę. Jest ich sporo i mimo iż postacie graczy mogą z nimi walczyć, łatwiej będzie spróbować ucieczki. Czy im się uda?

Paskudne zbiry:

- **Atrybuty:** Jest ich dużo, Umieśnieni blondyni, Nie są zbyt bystrzy
- **Wyposażenie:** Karabiny maszynowe
- **Stany:** powstrzymany, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany
- **Wskazówka:** Ilość grup zbirów, jest równa ilości graczy

Co może pójść nie tak: bohaterowie mogą zostać złapani, mapa może zostać odebrana.

Odcyfrowanie mapy

Scena: Zacieniona sala w jednej z licznych kafejek, być może mały pokój na zapleczu. Kafejka położona jest gdzieś na terenie miasta Bulak. Zapach parzonej kawy i korzennych przypraw dodawanych do jedzenia wypełnia pomieszczenie.

Atrybut: Prywatność

Tennessee Smith i jego towarzysze mają już mapę, ale muszą ją jeszcze odcyfrować. Powinni połączyć razem dziwne znaki i symbole. Czy im się to uda?

Odcyfrowanie mapy:

- **Atrybuty:** Starożytne znaki, kruchy papier
- **Stan mapy:** Rozdarta, Zniszczona, Zaplamiona, Spalona na popiół
- **Wskazówka:** Jej stan może wynikać po części z wydarzeń w scenie na targowisku

Co może pójść nie tak: mapa jest uszkodzona, bohaterowie błędnie odczytują mapę, bohaterowie nie umieją jej odczytać i muszą skorzystać z pomocy specjalisty.

Wąwóz Gou Zou

Scena: Wielki wąwóz Gou Zou ma około pół mili głębokości. Nad nim przerzucony jest most z pojedynczą nitką torów kolejowych. Wokół rozciąga się wielka równina, a na horyzoncie majaczą góry Kow.

Atrybuty: Bezkresna równina, Niesamowity wąwóz

Postacie graczy docierają do wąwozu zaznaczonego na mapie z użyciem samochodów lub konno. Pojawia się również Giles Fishbourne w szybkim sterowcu niemieckiej konstrukcji. Czy uda się im pokonać bezpiecznie wąwóz? Czy wyprzedzą w tym wyścigu nieprzyjaciół?

Latające Zbiry:

- **Atrybuty:** Latają na lotniach, Zręczni
- **Wyposażenie:** Uprząż, Granaty trzonkowe
- **Stany:** spowolniony, uziemiony, wyłączony z akcji, zdezorientowany
- **Wskazówka:** Jest ich tylu, ile postaci graczy.

Most nad Gou Zou:

- **Atrybuty:** Długi, Wąski
- **Stany:** uszkodzony, zniszczony
- **Wskazówka:** Pamiętaj, że nadjeżdżający pociąg świetnie zbuduje napięcie.

Co może pójść nie tak: Most zostaje zniszczony, mapa zostaje zgubiona, bohaterowie zostają złapani.

Świątynia

Scena: Stara świątynia wykuta w zboczu góry. Groźnie spoglądające figury bogów i demonów zdobią jej ściany. Wszystko pokryte jest kurzem. Korytarz prowadzi w głąb góry.

Atrybuty: Ciemność, Cisza

Bohaterowie muszą zbadać wnętrze świątyni, ale mapa zawiera informacje o zamontowanych wewnątrz pułapkach i dziwnych strażnikach. Czy uda im się ich ominąć?

Podstępne pułapki:

- **Atrybuty:** Ukryte, Śmiertelnie niebezpieczne
- **Wyposażenie:** Trujące strzały, zardzewiałe włócznie
- **Stany:** rozbrojone, uruchomione, wyłączone
- **Wskazówka:** Niech bohaterowie zmierzają się z jedną lub dwiema pułapkami. Powiedz im, że korytarz może być nimi zabezpieczony. Nie informuj ich, gdzie one są ani jak zostały ukryte, póki nie zaczną biec lub ich szukać.

Kamienny strażnik:

- **Atrybuty:** Duży, Ciężki, Powolny, Bezwzględny
- **Wyposażenie:** Ciężka, kamienna broń
- **Stany strażnika:** spowolniony, uszkodzony, wyłączony z akcji, wytracony z równowagi.
- **Wskazówka:** Jest jeden kamienny strażnik na każde dwie postacie graczy. Duża, kamienna broń może uderzyć więcej niż jedną postać naraz.

Co może pójść nie tak: Bohaterowie nie są w stanie przejść przez pułapki, Bohaterowie zostaną zranieni przez pułapki.

Pokój ze statuetką

Scena: duża, kamienna sala oświetlona za pomocą miedzianych lusterek, które odbijają światło słońca. Posążek Tota – złota statuetka przedstawiająca siedmiogłową małpę siedzi na kamiennym cokole, na środku komnaty.

Atrybuty: Wielkie, miedziane lustro

Bohaterowie wchodzi do komnaty, w której znajduje się artefakt i stwierdzają, że Giles Fishbourne zdążył dotrzeć do niej przed nimi, razem z grupą paskudnych zbirów. Czy uda im się ich pokonać i uciec ze statuetką?

Giles Fishbourne:

- **Atrybuty:** Sprytny, Arogancki, Sermierz
- **Wyposażenie:** Błyszcząca szabla
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany.
- **Wskazówka:** Giles to wstrętny, arogancki typ, ale nie jest głupi. Jeśli sprawy przybiorą dla niego zły obrót, wybierze ucieczkę, spróbuje zawrzeć układ i / lub oszukać kogoś i zabić, jeśli stanie mu na drodze. Nie będzie nadstawiał karku za zbirów – traktuje ich jako narzędzia.

Paskudne zbiry:

- **Atrybuty:** Umieśnieni blondyni, Nie są zbyt bystrzy
- **Wyposażenie:** Głośne karabiny maszynowe
- **Stany:** powstrzymany, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany
- **Wskazówka:** Jest ich tylu, ile jest postaci graczy.

Postacie

Poniżej przedstawione zostały przygotowane specjalnie do tej przygody cztery postacie. Wszystkie one są klasycznymi archetypami występującymi w filmach przygodowych. Gracze mogą dostosować je lub zmienić, jeśli tak się umówią z Narratorem zanim rozpocznie się gra. Zmiana może dotyczyć Atrybutów i Wyposażenia. Przed rozpoczęciem gry ustalcie również jedną lub dwie relacje, jakie będą łączyć prowadzone postacie. Dzięki temu nie stracie czasu na „poznawanie się” bohaterów. Najprostszym sposobem na to jest opisanie, w jaki sposób Twoja postać poznała bohatera prowadzonego przez gracza po Twojej lewej stronie.

Tennessee Smith – Poszukiwacz Przygód:

- Atrybuty: Zwinny, Opanowany, specjalista w używaniu długiego bicz, ma lęk wysokości
- Wyposażenie: Długi bicz, Skórzany płaszcz
- Cel: znalezienie figurki Tota
- Stany: głodny, oszołomiony, oślepiiony, przestraszony, ranny, umierający, wściekły

Tennessee Smith to dystyngowany profesor historii, który w wolnych chwilach podróżuje w dzikie rejony świata w poszukiwaniu skarbów itajemniczych artefaktów. Wytrzymały i przystojny, nawet w najtrudniejszej sytuacji zachowuje przytomność umysłu. Ma tendencję do przyciągania kłopotów.

Jimmy Sweet – odważny dzieciak:

- Atrybuty: Szybki, Przemądrzały, Niedoceniony, Młody
- Wyposażenie: Głośne kapiszony, brudna czapka baseballowa
- Cel: zobaczyć 7 cudów świata
- Stany: głodny, oszołomiony, oślepiiony, przestraszony, ranny, umierający, wściekły

Jimmy Sweet jest lekkomyślnym chłopakiem, który przez całe życie nie miał nikogo, na kim mógłby polegać. Jest wytrzymały, twardy i szybki. Bezcelne zachowanie często wpędza go w kłopoty. Jimmy ukrył się na parowcu, by wyruszyć w daleki świat i zdobyć w nim fortunę.

Harvey Reed – Były Bokser:

- Atrybuty: Silny, Impulsywny, Bokser, Brzydki jak noc
- Wyposażenie: Drobne monety, Tani garnitur
- Cel: Chroni Tennessee Smitha
- Stany: głodny, oszołomiony, oślepiiony, przestraszony, ranny, umierający, wściekły

Harvey Reed to były mistrz boks. Siedzący tryb życia znudził go na tyle, że dołączył do swojego starego znajomego Tennessee w jego wyprawie.

October Jones – Reporterka:

- Atrybuty: Piękna, Dowcipna, Dobra pamięć, Ciekawska
- Wyposażenie: Dobry aparat, Cienki notes
- Cel: Zbiera informacje o życiu Tennessee Smitha
- Stany: głodna, oszołomiona, oślepiiona, przestraszona, ranna, umierająca, wściekła

October Jones to reporterka i poszukiwaczka przygód o niezwykłej swobodzie, którą zawdzięcza bogactwu swojego ojca. Piękna, mądra i rozpieszczona, należy do kobiet które dostają to czego chcą.

Dodatek – Atrybuty

Poniższa lista Atrybutów nie jest w żadnym razie zamknięta. Ma stanowić raczej podpowiedź i ułatwić rozpoczęcie zabawy. Każdy wpis zawiera informacje dotyczące pozytywnych i negatywnych stron. Dzięki temu jest przydatny zarówno dla graczy, jak i Narratora.

Ciało

Blondyn: świetny, jeśli chcesz by ludzie cię nie doceniali. Trochę gorszy, jeśli zamierzasz się opalać.

Chudy: możesz się schować nawet za słupkiem, wśliznąć się w załom muru i brać udział w pokazach.

Falszywa opalenizna: ma znaczenie, jeśli chcesz uchodzić za podstarzałego celebrytę (celebrytkę) albo pragniesz zwracać na siebie uwagę.

Gruby: masz problemy podczas ćwiczeń fizycznych i szukania odpowiedniego ubrania.

Niski: masz problem z sięgnięciem na wysoką półkę, ale nie musisz się schylać w niskim przejściu i możesz schować się w krzakach.

Oburęczny: doskonale się przydaje do strzelania z dwóch rewolwerów albo robienia sztuczek magicznych.

Ogromny: wyglądasz groźnie, możesz dosięgnąć wysoko, działać jako atleta albo... zaklinować się w ciasnych miejscach.

Ostre pazury: idealne do cięcia wrogów i warzyw na plasterki oraz wspinania się na drzewa.

Pokryty futrem: przydaje się, jeśli musisz przetrwać na zimnie albo w głębokich lasach.

Powolny: słabo biegasz, wolno reagujesz na wydarzenia, nie wychodzą Ci uniki.

Przystojny: świetnie flirtujesz, sprzedajesz różne produkty, występujesz w telewizji, modelingu i zdobywasz popularność. Wzbudzasz zazdrość w osobach tej samej płci.

Silny: przydaje się do dźwigania, noszenia, miażdżenia i rzucania różnymi rzeczami. Walka wręcz i „branie na klatę” ciosów też nie są bez znaczenia.

Słabej kondycji: długie biegi, odporność na ciosy i testy wytrzymałościowe nie są twoją mocną stroną.

Słaby: dźwiganie ciężarów, rzucanie przedmiotami i walka wręcz nie są Twoimi mocnymi stronami.

Szybki: przydaje się do parowania, ucieczki, kuglarstwa i innych akcji wymagających szybkości.

Wstrętny: masz problem z uwodzeniem i otrzymaniem roli w TV.

Wysoki: łatwo jest Ci sięgnąć na wysoką półkę, wspiąć się i patrzeć na innych z góry.

Wytrzymały: nie masz problemu z biegiem na długich dystansach, zwalczaniem trucizny ani innymi tego typu wyzwaniem.

Zwinny: używany podczas tańca, skoków, gimnastyki, przemieszczania się po wąskich kładkach i robienia sztuczek iluzjonistycznych.

Umysł

Bujający w obłokach: łatwo się rozpraszasz, ale kłopoty zaczynają się dopiero, gdy nie pamiętasz, gdzie położyłeś kluczyki od samochodu, albo że już wyjąłeś zawleczkę z granatu.

Błyskotliwy: jesteś czarujący, umiesz opowiedzieć dowcip i zachować się w towarzystwie. Zawsze wiesz, co powiedzieć.

Empatyczny: odczytujesz ludzkie emocje, jesteś w stanie je zanalizować i umiesz rozładować stres.

Informatyk: programowanie, naprawa laptopa czy zhakowanie smartfona, to dla Ciebie codzienne zajęcie.

Kreatywny: rozwiązujesz problemy nieszablonowo, umiesz spojrzeć z różnych punktów widzenia.

Matematyk: dodajesz, odejmujesz i wszystko wyliczasz w locie.

Mądry: dajesz rady, łączysz fakty i operujesz ogólnikami, by na końcu stwierdzić „a nie mówiłem...”.

Obserwator: znajdujesz szczegóły niewidoczne na pierwszy rzut oka. Świetnie czytasz mowę ciała.

Oczytany: egzaminy, matematyczne dowody, daty wydarzeń historycznych i prawo na Harvardzie to twój żywioł.

Powolny: nie chwytasz żartów, sztuczki bierzesz na poważnie i masz problemy ze społeczną akceptacją.

Prosty (brak wykształcenia): masz problemy z czytaniem i pisanem. Słabo liczysz. Nie masz wiedzy teoretycznej, dostępnej w szkole.

Skoncentrowany: dążysz do wybranego celu, nie jest łatwo Cię rozproszyć, jesteś traktowany poważnie.

Taktyk: tworzysz plany, znasz historyczne bitwy i cytujesz Sun-Tzu.

Tępy: masz problemy ze zrozumieniem planów i nauką nowych rzeczy.

Atuty

Akrobatyka: robisz sztuczki cyrkowe, przeskakujesz nad rozpadlinami i wykonujesz salta.

Bogactwo: nie masz problemu z kupnem kolejnego samochodu, jesteś zapraszany na wystawne przyjęcia i znasz ważne osobistości.

Bystry wzrok: przydajesz się, by wypatrzeć coś w oddali albo zrobić w świetle księżyca.

Dobra pamięć: zapamiętujesz twarze, wydarzenia, detale i wzory matematyczne.

Lingwistyka: umiesz porozumieć się w kilku językach.

Magia: umiesz posługiwać się magią, rzucać czary lub wykonujesz sztuczki kuglarskie.

Medycyna: wykonujesz operacje, diagnozujesz choroby, nie masz problemu z udzieleniem pierwszej pomocy.

Odwaga: przydaje się, gdy trzeba stawić czoło czemuś straszemu, np. powiedzieć żonie, że zapomniałeś o rocznicy etc.

Ostre Zęby: przydatne, gdy chcesz komuś odgryźć ramię w walce albo wygrać konkurs jedzenia ciasta.

Polowanie: umiesz tropić, śledzić i ukrywać się. Ach, i znasz odgłosy głodnego nosorożca.

Prowadzenie pojazdów: używane podczas wyścigów samochodowych, pościgów i oczywiście zdawania na prawo jazdy.

Szermierka: walka bronią białą nie ma dla Ciebie tajemnic.

Wiedza Tajemna: identyfikujesz artefakty, rozpoznajesz obecność magii i czytasz starożytne zwoje.

Wrestler: walczysz wręcz. Rzucasz przeciwników na ziemię.

Skazy

Biedny: czasami nie starcza Ci na jedzenie lub nowe buty. Nie jesteś zapraszany na przyjęcia.

Kulawy: dokucza przy bieganiu, wspinaczce i jakiegokolwiek innej aktywności wymagającej ruchu, o ile nie zastąpi Ci kończyny proteza lub wózek inwalidzki.

Młody: nie wpuszczają cię do klubów, dorośli nie traktują cię poważnie, unikasz szkoły i nie możesz prowadzić samochodu.

Nieludzki wygląd: masz problem ze znalezieniem ubrania, pozostaniem niezauważonym lub niezwracaniem na siebie uwagi.

Niewidomy: jest to problematyczne, gdy wykonujesz coś, co wymaga wzroku – strzelanie, nawigacja albo malowanie.

Niezdarny: noszenie cennych i kruchych dzieł sztuki to dla ciebie wyzwanie, podobnie jak przejście przez pokój pełen pułapek.

Obdarty: Twoje ubrania nie pamiętają już lepszych czasów. Z niektórych miejsc jesteś wypraszany.

Odważny: jesteś świetny w stawianiu czoła niebezpieczeństwu, pakowaniu się w kłopoty i nierozważnym działaniu.

Poszukiwany: możesz mieć kłopot z zabranie czegoś ze swojego mieszkania oraz z trzymaniem się z dala od kłopotów.

Prymitywny: nie umiesz używać telefonów komórkowych, samochodów i dzwonek do drzwi. Masz problemy z zachowaniem się w towarzystwie.

Stary: nie jesteś już tak wytrzymały i przystojny jak kiedyś. Masz też problemy z wchodzeniem po schodach, używaniem komputera i ze zdrowiem.

Śmierdzący: masz problemy z wywieraniem korzystnego wrażenia i podkradaniem się do zwierząt.

Licencja

FU RPG 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>

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Autor Freeform Universal RPG: Nathan Russell: <http://nathanrussell.net/fu>

Przekład na język polski (FUPL): Tomasz Misterka: <http://fupl.netla.pl>

Projekt okładki: Łukasz Kołodziej: <https://www.facebook.com/Fajerbol/>

Korekta:

- Jarosław Daniel: <https://castelviator.wordpress.com/>
- Michał Hordejuk: <http://www.edugracja.pl/>

The Powered By FU logo is (c) Nathan Russell and is used with permission.

Zmiana nazwy systemu w polskiej wersji językowej na FUPL za zgodą autora (Nathana Russella).



Patronat



<http://www.edugracja.pl/>

TWORZENIE POSTACI

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Określ cztery główne elementy Twojego bohatera. Ciało, Umysł, Atut i Skazę. Każdy z nich powinien być krótki i zrozumiały dla wszystkich graczy.
3. **Wyposażenie:** Wymyśl dwa elementy wyposażenia (przedmioty, pojazdy, wierzchowce lub coś innego), które będą wzbogacać twoją postać.
4. **Opis:** Opisz jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów.
5. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Czego chce, co go powstrzymuje, jak zamierza to osiągnąć?
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ją światem?

CIAŁO - PRZYKŁADY

blondyn, chudy, fałszywa opalenizna, gruby, niski, oburęczny, ogromny, ostre pazury, pokryty futrem, powolny, przystojny, silny, słabej kondycji, słaby, szybki, wstrętny, wysoki, wytrzymały, zwinny.

UMYSŁ - PRZYKŁADY

bujający w obłokach, błyskotliwy, empatyczny, informatyk, kreatywny, matematyk, mądry, obserwator, odcytany, powolny, prosty (brak wykształcenia), skoncentrowany, taktyk, tępy.

ATUT - PRZYKŁADY

akrobatyka, bogactwo, bystry wzrok, dobra pamięć, lingwistyka, magia, medycyna, odwaga, ostre zęby, polowanie, prowadzenie pojazdów, szermierka, wiedza tajemna, wrestler.

SKAZA - PRZYKŁADY

biedny, kulawy, młody, niehumanoidalny wygląd, niewidomy, niezdarny, obdarty, odważny, poszukiwany, prymitywny, stary, śmierdzący.

WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

Ubrania: brudne gacie, eleganckie ubranie, kosmiczny kombinezon, modne jeansy, stary płaszcz, szary prochowiec, wielka peruka, znoszona fedora.
Broń: ciężki topór, eksperymentalny miotacz ognia, fałszywy pistolet, gumowy młotek, niezawodny AK-47, rdzewiejąca szabla, rewolwer mojego ojca, ukryty sztylet.
Pojazdy i Wierzchowce: babcina dwukółka, dziewczęcy rower, kuloodporna limuzyna, niewiarygodny powóz, powypadkowy samochód, szybki motocykl, świecące wrotki, tuningowana wyścigówka, wierny koń.
Inne wyposażenie: ciężkie książki do RPG, mała flaga, mój ulubiony kamień, ogromny plecak, starożytna księga magii, wierny pies, zalany wodą notes, zalutowana brytfanka.

AKCJE i TESTY

1. **Zdefiniuj scenę** – gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie dzielona na tury?
2. **Działaj** – odegraj działania postaci. Opisz co się dzieje. Popchnij do przodu swoje cele.
3. **Zadawaj pytania** – jeśli potrzebujesz rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, sformułuj pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
4. **Modyfikuj swoje szanse** (kostka testu pozostaje nieruszona)
 - Dodaj kostkę ułatwienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci.
 - Dodaj kostkę utrudnienia lub odejmij kostkę ułatwienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.
5. **Rzucaj** – wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami jakie Ci zostaną oraz kostką podstawową. Jeśli jest więcej kostek ułatwienia rzucasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt. Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucasz wszystkimi i wybierasz najgorszy efekt.
6. **Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji jaka po nim nastąpiła.

