

Łowcy Nagród

setting do gry fabularnej

FUNT RPG



autor: Tomasz Misterka

Spis treści

Wstęp.....	4
Zarys świata.....	4
Założenia gry.....	5
Skrót wykonywania testów.....	5
Postacie.....	8
Koncepcja postaci.....	9
Przykłady atrybutów.....	10
Przykłady wyposażenia.....	10
Statki kosmiczne.....	11
Statek-baza.....	12
Statki operacyjne.....	13
Generowanie przygody.....	16
Potrzeby i zasoby.....	16
Poszukiwana / Poszukiwany.....	18
Wątki osobiste.....	19
Co może pójść nie tak?.....	21
Tabela abstraktów.....	22
Licencja.....	23

Wstęp

Ludzkość opanowała cały układ planetarny, a dzięki ponadprzestrzennym bramom nawiązała kontakt i relacje również z innymi istotami rozumnymi.

Wszechwładne korporacje bezlitośnie degradują środowisko, wykorzystując tanią siłę roboczą. Korupcja, ciemne interesy i nieczysta gra są na porządku dziennym.

Grający wcielają się w łowców nagród – wolnych strzelców żyjących z polowania na tych, którzy narazili się komuś na tyle bogatemu, by wyznaczył za ich głowy nagrodę.

Zarys świata

Bliżej nieokreślona przyszłość. Ludzie oderwali się od ziemi i założyli swoje siedziby na wszystkich nadających się do tego obiektach w układzie słonecznym.

Dotychczas napotkane, w innych układach planetarnych, inne istoty rozumne w większości również są humanoidami. Lata migracji i mieszania się między cywilizacjami doprowadziły do wspólnego określania się wszystkich jako "ludzie".

Przestarzała instytucja państwa zamieniła się w twór na skalę całego układu. Politycy nim zarządzający zazwyczaj siedzą w kieszeniach korporacji.

Zurbanizowane kompleksy miejskie i władza w rękach niemal wszechwładnych korporacji sprzyjają korupcji, ciemnym interesom i nieczystej grze. Wiedza o nowych wynalazkach, technologiach i eksperymentach stanowi bardzo chodliwy, ale niebezpieczny towar.

Założenia gry

Podstawowym założeniem tego settingu jest prowadzenie zamkniętych lub luźno powiązanych ze sobą przygód. Główne role odgrywają w nich postacie grających. Można w ten sposób poprowadzić całą kampanię, złożoną z małych odcinków, tworząc coś na kształt serialu przygodowego. W tym celu wykorzystywana jest mechanika FUNT RPG, oparta na Freeform Universal RPG.

Skrót wykonywania testów

Pełna wersja zasad i przykłady dotyczące testów, znajdują się w podręczniku FUNT RPG.

- Zdefiniuj scenę, jako Narrator – gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie podzielona na rundy? Pozwól graczom zadać pytania, a nawet zasugerować dodatkowe elementy. Jeśli nie jesteś pewien co zrobić – rzuć kostką.
- Działajcie – odegraj działania postaci niezależnych. Opisz, co się dzieje. Pozwól graczom opisać działania ich bohaterów. Niech realizują swoje cele.
- Zadawajcie pytania – jeśli potrzebujecie rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, formułujcie pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
- Modyfikuj swoje szanse powodzenia jako gracz (kostka testu pozostaje nieruszona):
- Dodaj kostkę utrudnienia lub odejmij kostkę ułatwienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci (w tym wadę, jeśli ma znaczenie) lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.

- Dodaj kostkę ułatwienia albo odejmij kostkę utrudnienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci. W razie potrzeby użyj Funtów.
- Rzucaj. Jako gracz wykonaj odpowiedni test wszystkimi kostkami, jakie Ci zostaną, oraz kostką testową.
- Jeśli jest więcej kostek ułatwienia, rzucasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt (najwyższy wynik z uzyskanych na kostkach).
- Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucasz wszystkimi i Narrator może wybrać najgorszy z możliwych efektów (najniższy wynik z uzyskanych na kostkach).
- Zinterpretujcie wynik – zastosujcie się do wyniku rzutu. Opiszcie zmiany sytuacji, jakie pojawiły się w jego efekcie.

Tabela wyników testów

1k6	Efekt	Opis
6	Tak i...	Udało się i uzyskałeś coś więcej. Postać osiąga swój cel i dodatkową, chwilową zmianę otoczenia lub postaci na swoją korzyść. Następny test w tej scenie może być ułatwiony o 1 dodatkową kostkę.
5	Tak	Udało się. Postać osiąga swój cel.
4	Tak, ale...	Udało się, ale coś tracisz. Postać osiąga swój cel, ale ponosi tego koszt pod postacią chwilowej, negatywnej zmiany otoczenia na jej niekorzyść. Następny test w tej scenie może być utrudniony o 1 dodatkową kostkę.
3	Nie, ale...	Nie udało się, ale coś zyskałeś. Przeciwnicy mogą osiągnąć swoje cele – np. zranić postać, ale udaje się uzyskać chwilową zmianę stanu otoczenia na jej korzyść. Następny test w tej scenie może być ułatwiony o 1 kostkę. Kolejne testy mogą być utrudnione (stan postaci).
2	Nie	Nie udało się. Przeciwnicy mogą osiągnąć swoje cele – np. zranić postać. Kolejne testy mogą być utrudnione (stan postaci).
1	Nie i...	Nie udało się i coś tracisz. Przeciwnicy mogą osiągnąć swoje cele – np. zranić postać, która ponosi dodatkowy koszt pod postacią chwilowej, negatywnej zmiany otoczenia na jej niekorzyść. Następny test w tej scenie może być utrudniony o 1 kostkę. Kolejne testy mogą być również utrudnione ze względu na stan postaci.

Postacie

Postacie grających są łowcami nagród – wolnymi strzelcami, specjalizującymi się obecnie w polowaniu na tych, za których głowy wyznaczono nagrody. Od decyzji grających zależy, jak bardzo chcą się związać z danym zleceniodawcą (i czy np. przyjmują zlecenia godzące w jego interesy).

Oficjalne służby (wojsko, policja, "firma") nie darzą łowców sympatią, ale przysmykają oko na działanie tego typu grup, a nawet czasem oddają im po cichu szczególnie niewygodne lub niebezpieczne zlecenia. Oczywiście potem chętnie zgarną sławę dla siebie, ale przynajmniej płacą. Jeśli natomiast misja zakończy się niepowodzeniem – to jak zwykle "nic nie wiedzieli, a działanie łowców nie było w żaden sposób autoryzowane".

Co do zasady, postać tworzysz zgodnie z zasadami FUNT RPG, określając:

- **Koncepcję:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
- **Atrybuty:** Wybierz określenie na Ciało i Umysł oraz Atut. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich graczy. W zamian za jedną Wadę możesz dobrać drugi Atut.
- **Wyposażenie:** Wymyśl lub wybierz jeden element Wyposażenia, który będzie przydatny dla Twojej postaci.
- **Opis / rysunek i imię:** Opisz lub narysuj, jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
- **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Do czego dąży? Co go powstrzymuje? Jak zamierza to osiągnąć? Uzgodnijcie, jakie cele będziecie realizować podczas przygody.

- Relacje: Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ich światem?
- Funty: Przydziel odpowiednią ilość Funtów bohaterowi (domyślnie 2).
- Wada: Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad charakteru.
- Bogactwo: Zaznacz odpowiedni poziom zamożności na karcie postaci (domyślnie 1 punkt bogactwa).

Koncepcja postaci

Ze względu na specyfikę systemu, koncepcja postaci jest nieco bardziej rozbudowana niż w typowym FUNT RPG. Składa się z dwóch elementów:

- Zarysowanej przeszłości postaci. Zazwyczaj zaczynającej się od słowa była / były.
- Roli postaci na wspólnym statku – bazie.

W obu wypadkach można koncepcję wybrać lub wylosować z poniższych tabel.

1k6	Przeszłość postaci. (Była / Były...)	Określnik
1	gangsterka / gangster	szalona / szalony
2	glina / policjantka / policjant	skorumpowana / skorumpowany
3	przemytniczka / przemytnik	pechowa / pechowy
4	żołnierka / żołnierz	wyróżniająca się / wyróżniający się
5	oszustka / oszust	znana / znany
6	agentka / agent	sławna / sławny

1k6	Rola na statku	Określnik
1	pilotka / pilot	chciwa / chciwy
2	techniczka / technik	ponura / ponury
3	nawigatorka / nawigator	niedbała / niedbały
4	kucharka / kucharz	roztargniona / roztargniony
5	strzelczyni / strzelec	sprytna / sprytny
6	medyczka / medyk	światna / świetny

Przykłady atrybutów

Poniższe listy zawierają przykłady atrybutów postaci. Atutem może być również dowolne określenie z list Ciała i Umysłu.

- **Ciało:** atletyka, odporność, siła, sprawność, szybkość, uroda, wytrzymałość fizyczna, zręczność.
- **Umysł:** analityczny umysł, błyskotliwość, charyzma, czułe zmysły, empatia, psionika, silna wola, spryt, wiedza [wybierz dziedzinę].
- **Atut:** elektronika, informatyka, kradzież, kryptografia, majsterkowanie, oszustwo, pływanie, prowadzenie pojazdów, prowokacja, przetrwanie (survival), strzelectwo, szermierka, sztuki walki, tropienie, ukrywanie się, walka wręcz, walka [wybierz broń], znajomości, żegluga.

Przykłady wyposażenia

Poniższe listy zawierają przykłady wyposażenia. W tym systemie wyposażenie odnosi się do istotnych przedmiotów posiadanych przez postać. Takich, które mają wpływ na testy. Poza nim każda postać ma ubranie, drobne przedmioty osobiste itp. Nie musisz ich zaznaczać na karcie postaci.

UWAGA: Ze względu na to, że jednym z elementów wyposażenia jest osobisty statek operacyjny postaci, w tym settingu wybiera ona tylko jeden dodatkowy element wyposażenia, a dla swojego statku właściwe określenie.

- **Broń:** celna snajperka, łuk kompozytowy, ostry miecz / ostra katana, poobijany paralizator, poręczny toporek, stary rewolwer, wyważone sztylety.
- **Narzędzia:** elektroniczny multi-tool, niezawodna zapalniczka, pancerny laptop, składany nóż, skrzynka z narzędziami, taktyczna latarka.
- **Ubrania:** kolorowe spodnie, mocne buty, pamiątkowy medalion, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, urocza bransoletka.
- **Inne:** długa lina, kłótlivy pomocnik, poplamiony notes, wierny pies.

Statki kosmiczne

Postacie mają do dyspozycji już od samego początku **statek-bazę**. Niestety jest to dość zużyta i awaryjna jednostka, której utrzymanie „na chodzie” pochłania większość zdobytych funduszy.

Drugim rodzajem pojazdów, którymi dysponują postacie, są **statki operacyjne**. To indywidualne jednostki, stosowane podczas misji bezpośrednich. Podobnie jak statek — baza, są częścią wyposażenia postaci i należy o nie dbać. Te pojazdy często są zmodyfikowanymi (podrasowanymi) wersjami klasycznych statków bliskiego zasięgu. Nie nadają się do podróży między układami. Ryzyko uszkodzenia i śmierci podróżującego jest zbyt wielkie.

Statek-baza

Na statku-bazie łowcy nagród spędzają dużą część życia.

- To tu znajduje się warsztat, w którym można spróbować załatać uszkodzone statki operacyjne i blok medyczny dla rekonwalescentów.
- To tu planowane są wspólne akcje.
- Tu również przetrzymywani bywają złapani przestępcy i dzielone nagrody za dostarczenie ich głów.
- To na nim jest wystarczająco silne urządzenie nadawczo-odbiorcze, by odebrać informacje o kolejnych listach gończych.

Nie ma jednak róży bez kolców. To zazwyczaj stara, dość wysłużona jednostka. Czasami kupiona na kredyt.

Tworząc statek bazę:

- Ustalcie między sobą jego nazwę.
- Ustalcie lub wylosujcie jego pierwotne przeznaczenie. Na pewno jest zaadaptowany do waszych potrzeb, ale wcześniej pełnił inne funkcje.
- Jeśli chcecie dodać mu jakiś atut lub wyposażenie, musicie wybrać lub wylosować również jakąś wadę.
- Podczas walki Statek-baza ma trzy poziomy uszkodzeń. Kolejne uszkodzenia powodują, że traci wyposażenie, a następnie atuty. Ich odzyskanie jest możliwe, ale kosztowne.

1k6	Dawniej	Atut	Wyposażenie	Wada
1	Transportowiec	Szybki	Działko laserowe	Awaryjne silniki
2	Mały wycieczkowiec	Zwrotny	Ukryta komora ładunkowa	Problematyczna elektronika
3	Stary krążownik	Opancerzony	Chwytaaki ze szczękami	Zadłużony
4	Przemysłowy	Luksusowy	Wyrzutnia harpunów	Przerdzewiały
5	Badawczy	Cichy	Moduł maskujący	Poszukiwany
6	Kurierski	Nieoznakowany	System nawigacyjny	Chaotyczna AI

Statki operacyjne

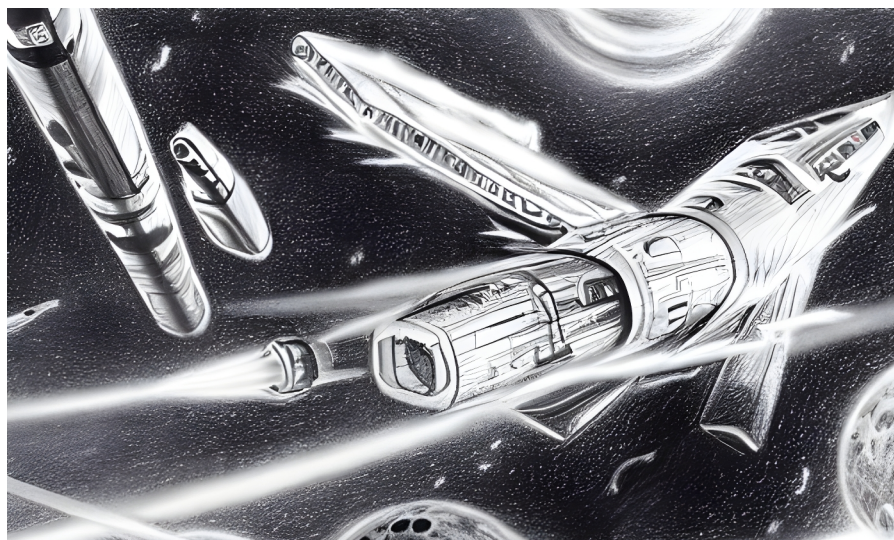
Statki operacyjne są indywidualną częścią wyposażenia postaci. Wszelkie pościgi, podstawowa łączność z bazą i potyczki (w powietrzu i przestrzeni kosmicznej na bliskim zasięgu) są prowadzone z ich użyciem. Traktuj je jako swoje wyposażenie – charakterystyczny i istotny element związany z twoją postacią.

Na początku gry wybierz lub wylosuj dla swojej postaci jeden indywidualny statek. Skorzystaj z poniższej tabeli. Jeśli masz inny pomysł, przedyskutuj go ze swoimi współpracownikami.

1k6	Typ statku	Opis
1	Iota	Zwana potocznie Igtą. To statek o podłużnym, aerodynamicznym kształcie. Typowy ścigacz, jednak ze względu na niezwykle wąskie stateczniki, lepiej pokonuje „długie, proste” niż kręte trasy gdy porusza się w atmosferze.
2	Delta	Jest to najczęściej spotykany typ statku, o kształcie (patrząc od góry) zbliżonym do trójkąta. Solidna, stabilna jednostka, którą łatwo można dostosować do swoich celów.
3	Omega	Z wyglądu niezgrabny i na oko dość powolny statek. Najczęściej wykorzystywany jako mała jednostka do prac w pasie asteroid. Standardowo wyposażony w dwa chwytaki ze szczękami.
4	Eta	Niektórzy nazywają ten typ statku kosmicznym katamaranem. Jego przekrój przypomina literę H. Pierwsze modele Et były przeznaczone jako bojowe myśliwce. Obecnie, w ramach „czyszczenia magazynów”, używane są przez różnego rodzaju szumowiny i... niewiele od nich lepszych łowców nagród.
5	Ypsilon	Patrząc od przodu, przekrój tego statku przypomina literę Y. Cechą charakterystyczną są składane skrzydła, które pozwalają na manewrowanie również w bardzo wąskich przestrzeniach.
6	Theta	Te małe, transportowe statki w kształcie litery T są czasem nazywane kosmicznymi ciężarówkami. Wzmocnione skrzydła pozwalają na doczepianie pod nimi dodatkowych kontenerów, powiększając przestrzeń ładunkową.

Dodaj do swojego statku określenie i wybierz jedną, dodatkową cechę.

1k6	Określenie	Cecha dodatkowa
1	szybki	Działko laserowe
2	zwrotny	Ukryta komora ładunkowa
3	Opancerzony	Chwytaaki ze szczękami
4	Luksusowy	Wyrzutnia harpunów
5	Cichy	Moduł maskujący
6	Nieoznakowany	System nawigacyjny



Generowanie przygody

Korzystając z poniższych generatorów, możesz bardzo szybko zarysować szkielet przygody na najbliższe spotkanie. Nie bój się tworzyć własnych tabel, jeśli te znajdujące się w podręczniku nie będą Ci pasować lub się po prostu zużyją.

Potrzeby i zasoby

Pojazdy i wyposażenie, które postacie mają do dyspozycji, wymaga konserwacji i napraw. Jeśli zostanie to zaniedbane – może zawieść w najbardziej krytycznym momencie. Wszystko jednak kosztuje (zazwyczaj parę punktów bogactwa). Niekiedy słono. To element przygody, który może ją nakręcać na podstawowym poziomie. Pamiętaj, że tego typu elementy należy traktować jak wyposażenie. Ich zdobycie nigdy nie jest pewne.

Na początku sesji określ aktualne potrzeby inwestycyjne. Utrzymanie statku – bazy, niezbędne naprawy i koszty życia od ostatniej udanej misji, to 2k3 punktów bogactwa. Łowcy nagród mogą je zapłacić wedle uznania.

Jeśli jedną z wad statku jest Zadłużony – rzuć 1k6. Tyle punktów bogactwa pochłonie kolejna rata z banku. Właśnie przyszło wezwanie do zapłaty.

Stracone wyposażenie i nowe, bardziej adekwatne do wykonywanych misji, można odzyskać, korzystając z następujących zasad:

Minimalny koszt wyposażenia to jeden punkt bogactwa. Może być on większy, jeśli są ku temu przesłanki fabularne.

Po ustaleniu początkowego kosztu wykonywany jest test o trudności równej aktualnej ilości Wyposażenia (dotyczy to zarówno postaci, statków operacyjnych, jak i statku – bazy). Trudność testu można modyfikować w zwykły sposób (Funty, dodatkowe punkty bogactwa itp.).

Poniższa tabela pomoże w określeniu efektu podjętej próby.

Atuty można odzyskać lub uzyskać w analogiczny sposób jak Wyposażenie.

1k6	Rezultat	Opis (Wyposażenie / Atut)
6	Tak i...	Uzyskujesz Wyposażenie / Atut i odzyskujesz jeden punkt Bogactwa.
5	Tak	Uzyskujesz Wyposażenie / Atut.
4	Tak, ale...	Uzyskujesz Wyposażenie / Atut, ale musisz ponieść dodatkowy koszt w wysokości 1 punktu Bogactwa lub otrzymujesz punkt Biedy.
3	Nie, ale...	Nie uzyskujesz Wyposażenia / Atutu. Odzyskujesz 1 punkt Bogactwa.
2	Nie	Nie uzyskujesz Wyposażenia / Atutu. Tracisz zainwestowane zasoby.
1	Nie i...	Nie uzyskujesz Wyposażenia / Atutu i ponosisz dodatkowy koszt, w wysokości jednego punktu Bogactwa lub otrzymujesz punkt Biedy.

Koszty utrzymania, mogą wpędzić łowców nagród w biedę, dlatego tym chętniej przyjmą kolejne zlecenia.

Poszukiwana / Poszukiwany

Łowcy nagród bez celów do złowienia są jak ryba bez wody. Z poniższych tabel wygeneruj przestępców. Od dwóch do czterech ogłoszeń na sesję powinno wystarczyć. Pamiętaj, że inni łowcy nagród też potrzebują kasy.

1k6	Kto?	Co robi?	Kogo / co ?
1	Samotny mściciel(-ka)	Kradnie / Porywa	córkę ambasadora / diamenty
2	Grupa zbirów	Blokuje / Porywa	grupę uczniów / narkotyki
3	Rodzina łotrów	Zabija / Niszczy	właścicielkę firmy / stację kosmiczną
4	Oddział najemników	Straszy / Rabuje	znanego naukowca / prom z ludźmi
5	Mafia	Więzi / Niszczy	Dziennikarkę / niebezpieczny ładunek
6	Banda anarchistów	Szantażuje	polityka / eksperymentalny lek

1k6	Przymiotnik	Symbol
1	Czarna / Czarne	Szczurzyca / Szczur (-y) / Szczurzyce
2	Krwawy / Krwawe	Czaszka / Czaszki
3	Szalona / Szalone	Smoczyca / Smok / Smoczyce / Smoki
4	Zielony / Zielone	Kowbojka / Kowboj / Kowboje
5	Ognista / Ogniste	Diablica / Diabeł / Diablice / Diabły
6	Kosmiczny / Kosmiczne(-ni)	Zmora / Cień / Zmory / Cienie

Zsumuj wyniki wszystkich 5 rzutów kostkami i podziel otrzymany wynik przez 5. Otrzymana wartość to nagroda w punktach bogactwa, wyznaczona za wykonanie zadania. Jeśli dostarczysz przestępców żywych – możesz liczyć na premię, w postaci dodatkowych 1k3 punktów bogactwa.

Wątki osobiste

Łowczynie i łowcy nagród miewają lepsze i gorsze okresy w swoim życiu. Na początku przygody którąś / któregoś z nich (może nawet więcej niż jedną / jednego) może dogonić jej / jego przeszłość. Zazwyczaj taka, która miała ulec zapomnieniu.

Czy uporanie się z demonami przeszłości będzie ważniejsze od wspólnej akcji?

A może uda się te sprawy połączyć? Pozwól zdecydować grającym.

W tabeli jest użyte określenie organizacja, pod które można podstawić dowolną organizację, z którą coś łączyło postać, lub wylosować jedną z wymienionych.

Dość ogólne określenia na demony przeszłości zostały przygotowane celowo w taki sposób. To dobry moment, by wciągnąć grających we wspólne tworzenie fabuły. Pozwól im określić, o co dokładnie chodzi.

UWAGA: Nie przesadz z ilością powracających wątków osobistych naraz. Może to spowodować rozdzielenie grupy łowczyń i łowców na indywidualne przygody.



1k6	Demony przeszłości	Organizacja
1	Dług do spłacenia względem organizacji	mafia
2	Niebezpieczne, ale ciągle żywe uczucie (miłość / nienawiść)	grupa przestępcza
3	Konkurencyjna organizacja chce odplacić za dawne szkody	gang
4	Zmiany wewnętrzne w starej organizacji zmieniły jej strukturę. Postać awansowała w strukturze, ale zazdrośników nie brakuje.	wydział (policyjny)
5	Stara znajoma / znajomy z organizacji potrzebuje pomocy. Masz względem niej / niego dług.	oddział (wojskowy)
6	Pogrzeb starej przyjaciółki / przyjaciela. Co może pójść nie tak?	“firma” (wywiad układowy lub korporacyjny)

Co może pójść nie tak?

Gdyby życie łowców nagród sprowadzało się tylko do tropienia wskazanych celów, byłoby na dłuższą metę nudne. Poniższa tabela może dać ci pomysły na dodatkowe komplikacje.

1k6	1k6	Nazwa	Opis
1	1-2	Śmiertelny Wróg	Jeden z przeciwników to [wstaw nazwę], któregoś / któregoś z łowców nagród. Wybierz właściwy moment i sposób, by przekazać tę informację. Może ona zmienić postępowanie postaci.
2	1-2	Dłużnik	
3	1-2	Dobroczyńca	
4	1-2	Kumpel	
5	1-2	Przyjaciel	
6	1-2	Stara miłość	
1	3-4	Skażenie	W okolicach, na których przebywają poszukiwane / poszukiwani ma miejsce [wstaw nazwę]. Jeśli nie zostanie przedmisją zrobione rozpoznanie, łowczyni i łowcy nagród mogą się nieprzyjemnie zdziwić.
2	3-4	Epidemia	
3	3-4	Katakлизм naturalny	
4	3-4	Zamieszki społeczne	
5	3-4	Lokalne protesty	
6	3-4	Sztuczne zamieszanie	
1	5-6	Ingerencja polityczna	Akcja zostaje zakłócona przez [wstaw nazwę]. Komuś zależy na tym, by przestępcy pozostali na wolności.
2	5-6	Rozgrywki korporacyjne	
3	5-6	Mafijne porachunki	
4	5-6	Kontr grupa najemników	
5	5-6	Konkurencyjna grupa	Nie ma znaczenia, czy motywem jest nagroda, czy osobiste porachunki. [Wstaw nazwę] próbuje przejąć ten kontrakt.
6	5-6	Samotny mściciel	

Tabela abstraktów

Poniższą tabelę można wykorzystać jako dodatkowe źródło wydarzeń podczas przygody. Rzuć trzy razy 2k6 i odczytaj słowa znajdujące się na przecięciu odpowiedniego wiersza i kolumny. Pozwól działać wyobraźni. Wykreuj sytuację z ich użyciem.

1k6	1	2	3	4	5	6
1	przestrzeń	wrak	asteroida	meteor	prezent	śmierć
2	elektromagne- tyzm	satelita	wybuch	kometa	strażnik	kontrakt
3	eksperyment	impuls	rakieta	księżyc	nagroda	zemsta
4	koniunkcja	burza	złom	AI	sieć	gwiazda
5	samotność	statek	szpieg	przesyłka	sygnał	silnik
6	naukowiec	gang	przemyt	wszczep	broń	ochrona

Licencja

Autorem „Łowców Nagród” jest Tomasz Misterka. Niniejsza gra jest udostępniona na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Użyte grafiki zostały wygenerowane z użyciem AI NightCafe Creator: <https://creator.nightcafe.studio/create>

Więcej gier, światów i przygód: <https://funtrpg.com>