

8. W areszcie dostałeś dość przyjemną i suchą celę. To, czy uda Ci się z niej wydostać może być tematem innej przygody.

9. Przebiłeś się przez strażników i udało Ci się zgubić pogoń. Na jakiś czas musisz jednak się schować. Jeśli nie miałeś czarnej maski, będzie wystawiony list gończy. To koniec tej przygody.

10. Wiele razy słyszałeś historie o bohaterach, którzy wymykali się głupim strażnikom. Ty miałeś pecha. Uderzenie pałką pozbawia Cię przytomności. Budzisz się w ciemnej, wilgotnej celi a to czy z niej wyjdiesz, może być tematem innej przygody.

11. Światło na górze gaśnie nagle. Po chwili drzwi otwierają się i wybiega przez nie jakaś postać, znikając w mroku. Nie zamknęła ich na klucz. Wchodzisz? -> [12]. Dalej obserwujesz dom? -> [7]. Odpuszczasz na dziś. Coś Ci się nie podoba -> [13].

12. W ciemnym wnętrzu dostrzegasz jedynie zarys najbliższych przedmiotów. Woń mieszanin ziołowych przyprawia o zawrót głowy. Pamiętasz z rozpoznania w ciągu dnia ogólne rozmieszczenie mebli. Chcesz zapalić lampę, która stoi na kontuarze? -> [15]. Przeszukujesz sklep w ciemnościach? -> [16].

13. Trzeba wiedzieć, kiedy się wycofać. Ufasz swoim przeczuciom i wracasz "do domu". Wykonaj test. Porażka -> [6]. Sukces - bez przeszkód dotarłeś do bezpiecznej kryjówki. To koniec tej przygody.

14. Jesteś na poddaszu. W ciemnościach, twoje oczy wychwytyją zarysy jakichś skrzyń. Wszędobylski zapach ziół unosi się również tutaj. Na żerdziach przymocowanych do konstrukcji dachu wiszą ich całe pęczki. W podłodze wymacałeś klapę do zejścia na dół. To tam paliło się na początku światło. Przeszukujesz strych? -> [17]. Schodzisz na piętro? -> [18]

## Zasady gry

"Nieźle Ziółko" to gra paragrafowa, w której wcielasz się w postać miejskiego złodzieja lub złodziejki.

Całość gry mieści się na jednej, dwustronnej kartce A4, którą należy złożyć na trzy części, zgodnie z szarymi liniami. Jeśli zrobisz to poprawnie, otrzymasz zgrabną książeczkę, przypominającą folder reklamowy.

Drukując ją, nie zapomnij zaznaczyć druku dwustronnego i "odbicia względem krótszego boku". W przeciwnym wypadku treść będzie odwrócona, co wpłynie na wygodę korzystania z niej.

**Do gry przyda się również kostka sześciocienna, coś do pisania i gumka.**

Na pierwszej stronie znajduje się karta postaci.

Rozpoczynając grę wpisz jej imię. Zaznacz też jeden z kwadratów na górze, po lewej stronie. To PSIKUS-y. Możesz je wykorzystać, by powtórzyć pechowy rzut kostką. Efekty testów są opisane na dole karty, po prawej stronie.

**Jeśli suma rzutu kostką i modyfikatorów wynikających z sytuacji będzie większa niż 6 - masz 6.**

**Jeśli suma rzutu kostką i modyfikatorów wynikających z sytuacji będzie mniejsza niż 1 - masz 1.**

Jeśli paragraf mówi o wykonaniu testu - rzucasz kostką sześcienną. W zależności od wyniku z modyfikatorami, idziesz do odpowiedniego paragrafu. Karzdy rzut możesz powtórzyć, w zamian za PSIKUS.

Jeśli efektem testu jest 4 lub 1, tracisz jeden PSIKUS (niezależnie od konsekwencji z paragrafu). Jeśli go nie masz, zaznacz na karcie jeden ze stanów postaci (np. Rana). Za każdy zaznaczony stan odejmujesz jeden punkt od wyniku rzutu, bez względu na inne modyfikatory. Tak, podczas tej gry Twoja postać może zginąć.

Jeśli efektem testu jest 6 lub 3, otrzymujesz PSIKUS.

Grę rozpoczynasz od paragrafu numer 1. Opcje, które możesz wykorzystać, prowadzić Cię będą przez kolejne paragrafy, podawane w nawiasach kwadratowych. "-> [1]" oznacza, że Twoim kolejnym krokiem powinno być zapoznanie się z paragrafem o numerze 1. Miłej zabawy.

Zapraszam na stronę <http://funtrpg.com>

## Nieźle Ziółko

**Przygoda solo do systemu PSIKUS**

**autor: Tomasz Misterka**

Zostałeś(aś) wynajęty(a) do zdobycia małej szkatułki z zielarskiego sklepu. Ponoć zawiera niezwykle cenną przyprawę. Właśnie zbliża się dogodny moment.

**Do gry przyda się coś do pisania, gumka i kostka sześciocienna oznaczana jako 1k6.**

□ □ □ □ □ □ PSIKUS - karta postaci		
<b>Imię:</b>	_____	
<b>Koncepcja:</b>	Zwinny i sprytny miejski złodziej. Otwiera zamki. Ma duże zmysły.	
<b>Motyw działania:</b>	Chęć zysku.	
<b>Aktualny cel:</b>	Tajemnicza szkatułka z zielarskiego sklepu.	
<b>Istotne elementy (wybierz dwa):</b>		
Czarna maska		Sztuczny dym
Długa lina		Skuteczne wytrychy
Pierścień z diamentem		Wyważony sztylet
<b>Notatki:</b>	_____ _____ _____	
<b>Stany zdrowia:</b>	<b>1k6</b>	<b>Efekt</b>
<input type="checkbox"/> Rana	<b>6</b>	Sukces i PSIKUS
<input type="checkbox"/> Krwotok	<b>5</b>	Sukces
<input type="checkbox"/> Śmierć	<b>4</b>	Sukces, ale za PSIKUS lub Stan
<b>Opcjonalne:</b>	<b>3</b>	Porażka, ale PSIKUS
<input type="checkbox"/> Oszołomienie	<b>2</b>	Porażka
<input type="checkbox"/> Zatrucie	<b>1</b>	Porażka i tracisz PSIKUS lub Stan
<input type="checkbox"/> Zmęczenie		

1. Sklepik zielarski tonie w półmroku ulicy. Na pierwszym piętrze pali się jeszcze światło. Drzwi do sklepiku są zamknięte. Wchodzisz na dach? -> [2]  
Wchodzisz oknem? -> [3] Otwierasz drzwi? -> [4]  
Czekasz na lepszą okazję? -> [7]

2. Próbujesz dostać na dach sklepu. Wykonaj test. *Jeśli masz odpowiednie wyposażenie (linę, sztylet, etc.) dodaj do wyniku 1. Sukces -> [5]. Porażka -> [6].*

3. Możesz spróbować otworzyć okno. Wykonaj test. *Jeśli masz odpowiednie wyposażenie (pierścień z diamentem, sztylet, etc.) dodaj do wyniku 1. Jeśli próbujesz wybić szybę, odejmij 1. Sukces -> [12]. Porażka -> [6].*

4. Drzwi są zamknięte, bez wytrychów lub sztyletu otworzenie ich będzie trudne i może narobić hałasu. Jeśli masz odpowiednie wyposażenie, wykonaj test. Jeśli nie - odejmij od niego 1.  
Sukces -> [12]. Porażka -> [6].

5. Kłapa na śliskim dachu jest zamknięta od środka na zasuwę. *Nawet jeśli masz sztylet, jej otwarcie będzie testem utrudnionym (-1 od wyniku). Bez niego, masz bardzo małe szanse (-2 od wyniku).*  
Rezygnujesz i wracasz na dół? -> [7].  
Podejmujesz próbę? - Wykonaj test. Sukces -> [14].  
Porażka - ześlizgujesz się z dachu na ulicę -> [6].

6. Wyskakuje na Ciebie grupa strażników miejskich. *"Co my tu mamy? Szukaliśmy Cię ptaszku..."*  
Jeśli się dajesz zaaresztować -> [8]. Walczysz lub Uciekasz? - test z modyfikatorem -1. *Jeśli masz odpowiedni ekwipunek (sztuczny dym, sztylet etc.), wykonaj zwykły test. Sukces -> [9]. Porażka -> [10].*

7. Wykonaj test. Możesz użyć PSIKUSA (jeśli masz) by go przerzucić. Sukces -> [11]. Porażka -> [6].

15. Światło boleśnie razi oczy, przyzwyczajone do ciemności. Kilka razy mrugasz nimi, by się przyzwyczaić do blasku. Na schodach i podłodze dostrzegasz kilka krwawo-brązowych śladów butów. Wyglądają jakby ktoś zostawił je wychodząc. Rozglądasz się dokładnie? -> [19]  
Idziesz na piętro, sprawdzić ślady? -> [20]  
Wycofujesz się? -> [13]

16. Przeszukujesz sklep po omacku. *Wykonaj test i odejmij od wyniku 1. Sukces? -> [21]. Porażka? -> [22].*

17. Macasz wokół siebie ostrożnie. Wykonaj test.  
Sukces -> [25]. Porażka -> [26].

18. Ostrożnie otwierasz kłapę i zsuwasz się przez otwór na dół. Musisz się puścić, by opaść na podłogę, ale nie narobiłeś hałasu. W pomieszczeniu panuje półmrok, dzięki światłu gwiazd wpadającemu z ulicy -> [20].

19. Rozglądasz się po niewielkim sklepie, zastawionym pudełkami i słoikami z ziołami. Pod kontuarem stoi niewielki, zamknięty sejf. Próbujesz go otworzyć? -> [23].  
Idziesz na piętro? -> [20].

20. Niewielkie pomieszczenie na piętrze pełniło rolę mieszkania i biura. Łóżko, skrzynia, szafka z miską i dzbanem. O ścianę oparta drabina. Przy oknie biurko z odsuniętym krzesłem. Na nim papiery. Na ziemi leży, twarzą do dołu mężczyzna - to zielarz. Wokół na podłodze widać ślady krwi. W suficie widać kłapę, prowadzącą na poddasze. Przeszukujesz pomieszczenie? -> [27]. Uciekasz ze sklepu? -> [6]. Chcesz rozejrzeć się na strychu? -> [25].  
Sprawdzasz ciało? -> [28]. Schodzisz do sklepu? -> [19].

21. Ostrożnie, macając dookoła znalazłeś pod kontuarem niewielki, zamknięty sejf. Na kontuarze wymacałeś lampę. Próbujesz otworzyć sejf? -> [23]. Zapalasz lampę? -> [15].

22. Nieostrożnie oparłeś się o stos pudeł, który się zawałił powodując głośny hałas. Uciekasz na ulicę? -> [6].  
Wbiegasz na piętro? Masz światło -> [20]. Jeśli nie -> [18].  
Przeszukujesz sklep? Masz światło -> [19]. Nie? -> [21].

23. Podejmujesz próbę otworzenia sejfu. Wykonaj test. *Jeśli robisz to w ciemności, odejmij 1. Jeśli masz światło, dodaj 1. Jeśli masz wytrychy, dodaj 1. Jeśli ich nie masz, musisz improwizować, odejmij 1. Sukces? -> [24]. Porażka? -> [22].*

24. W sejfie znajdujesz małe, czarne pudełeczko. W środku wyłożone jest jedwabiem, na którym leży starannie ułożony dziwny kwiat. Ponadto znajdujesz małą sakiewkę z kosztownościami. Wąchasz kwiat? -> [29]. Zabierasz łupy i uciekasz? -> [6]. Sprawdzasz piętro? -> [20].

25. Przy włączu leży zwój liny zakończony hakiem i starannie złożona, kwadratowa sieć z uszkami. Strych zastawiony jest skrzyniami z otworami wentylacyjnymi. W środku są różne zioła. W jednym kącie stoi stary kufer z męskimi ubraniami. -> [14].

26. Nieostrożnie stąpnąłeś na kłapę wiodącą na dół i po chwili poczułeś, że spadasz na piętro. Rozpaczliwie zamachałeś rękoma próbując złagodzić upadek.  
Uciekasz jak najszybciej? -> [6].  
Rozglądasz się wokół? -> [20].

27. W szafce stojącej koło łóżka znajdujesz małą sakiewkę z pieniędzmi. Na biurku leżą jakieś papiery. Część z nich wygląda na listy. Jest też książka rachunkowa. -> [20].

28. Starszy mężczyzna jest martwy, ale zwłoki jeszcze nie zdążyły zeszywnieć. W dłoni ściska zerwany rzemień. Być może, jeszcze niedawno był na nim klucz. Ma poderżnięte gardło. Rozglądasz się wokół? -> [26].  
Wycofujesz się? -> [6].

29. Zapada ciemność. Odzyskujesz przytomność, leżąc na twardej pryczy -> [8].