

# Ciężkie życie Nekromanty.

Autor: Tomasz Misterka



## Spis treści

Wstęp.....	3	Istoty z innych wymiarów.....	9
Kim grasz?.....	4	Wykorzystaj swoje twory.....	10
Rytuał ożywiania.....	5	Rozbuduj siedzibę.....	11
Sława nekromanty.....	6	Licencja.....	12
Jakość tworów.....	8		

## Wstęp

*Twoje marzenie, zostania Nekromantą i przejęcia władzy nad światem wkrótce może stać się rzeczywistością. Właśnie stawiasz pierwsze kroki na drodze nowej kariery.*

*Odrobina światła rzuca migoczące cienie, na niewielkie pomieszczenie, z chybotliwym stołem. Kilka słoików z różnymi organami ustawionych pod ścianą, stare wiadro i worek pełen kości to cała reszta umeblowania. Wilgotne ściany, pokryte są czymś śliskim. W jednym z kątów zbiera się kałuża brudnej wody. No cóż, nikt nie mówił, że to droga usłana różami. Raczej trupami i częściami ich ciała.*

Ciężkie życie Nekromanty to jednoosobowa przygoda RPG, przeznaczona do rozegrania na mechanice Cent RPG lub FUNT RPG. Możesz w tę przygodę grać sam, wybierając odpowiednie działania i sprawdzając ich konsekwencje, lub poprowadzić ją komuś znajomemu w trybie 1 vs 1.

## Kim grasz?

Stwórz swoją postać, zgodnie z zasadami Cent RPG. Jako nekromanta, będziesz ożywiać i kreować pomocników, a następnie powierzać im zadania. Masz moc złamania praw życia i śmierci, jednak zawsze istnieje ryzyko, że twoje dzieło obróci się przeciwko swojemu stwórcy.

*Szalony nekromanta (**koncepcja**) Androgynus Siwy (**Imię**) zamierza przejąć władzę nad królestwem (**motyw działania**). Jest uparty, zręczny i inteligentny. Posiada (poza opisanym wyżej „laboratorium”), jeden z poniższych przedmiotów (lub jakiś inny, jeśli masz ciekawszy pomysł).*

Tabela 1.1 (1k6)			
k6	Wyposażenie	k6	Wyposażenie
1	Mroczna księga.	4	Demoniczny amulet.
2	Pierścień z czaszką.	5	Wypchany nietoperz.
3	Piszczelowa laska.	6	Przeklęta, szklana kula.

Twoje laboratorium znajduje się w:

Tabela 1.2 (1k6)			
k6	Położenie siedziby	k6	Położenie siedziby
1	Krypta na starym cmentarzu.	4	Ruiny starej wieży / fortu.
2	Miejskie kanały.	5	Opuszczony dom.
3	Rozpadające się zamczysko.	6	Karczma na rozstajach.

Oczywiście, gdzieś w okolicy muszą znajdować się również żywi ludzie – bez nich, pozyskanie nowych materiałów do eksperymentów byłoby bardzo utrudnione.

## Rytuał ożywiania

Swoje twory kreujesz z zebranych w laboratorium części ciał za pomocą rytuałów ożywiania. Od ciebie i twojej pomysłowości zależy, jak one będą wyglądać w fikcji.

Pierwszego słuę, stworzysz z pomocą 1k6+3 elementów, które znajdują się w słojach i worku z kośćmi. Możesz je wybrać lub wylosować z poniższych dwóch tabel. Nie musisz zużyć od razu wszystkich, jednak z czasem ich stan może się pogorszyć, a w końcu nawet dla nekromanty staną się bezużytecznymi resztkami.

**UWAGA:** To nie musi być humanoid.

Tabela 2.1 - Stan zachowania części ciała (2k6)

k6	1-2	3-4	5-6
1-2	gnijąca	pęknięta / naderwana	uszkodzona
3-4	pleśniejąca	nadgryziona	zakonserwowana
5-6	zarobaczona	brudna	świeża

Tabela 2.2 - Część ciała (2k6)

k6	1-2	3-4	5-6
1-2	małe kostki	serce	gałki oczne
3-4	czaszka	płaty skóry	mózg
5-6	duże kości	kawały mięsa	organy miękkie

*Brudna czaszka może być potencjalnym doradcą. W dodatku łatwo ją stworzyć (trudność 1).*

Każda, użyta do stworzenia pomocnika część ciała, zwiększa trudność ożywienia o jedną kostkę. Cóż, nikt nie mówił, że to łatwa robota. Możesz oczywiście poprzestać na *gadających czaszkach* i *biegających rączkach*, ale tak proste ożywienia są godne studenta nekromancji pierwszego roku, a nie przyszłego władcy królestwa. Jesteś gotowy? To sprawdź, czy rytuał zakończył się powodzeniem:

Tabela 2.3

k6	Efekt	Skutki rytuału ożywienia
6	Tak i...	Twór ożywa i posiada 2 atrybuty. Nadaj je.
5	Tak...	Twór ożywa. Posiada 1 atrybut. Nadaj go.
4	Tak, ale...	Twór ożywa. Posiada 2 atrybuty, ale 1 to wada. Nadaj je.
3	Nie, ale...	Nie ożywiłeś tworu, ale jedną część udało się uratować.
2	Nie...	Nie ożywiłeś tworu. Użyte części są zniszczone.
1	Nie i...	Nie ożywiłeś tworu i przyzwałeś <b>Istotę</b> z innego wymiaru.

*Wykonując rytuał ożywienia na brudnej czaszce, bierzesz pod uwagę kostkę z wynikiem 4. W efekcie czaszka będzie nie tylko gadająca, ale również złośliwa. Być może, zamiast czekać, aż się rozłoży, sam zdecydujesz się ją rozbić.*

### **Sława nekromanty**

Każdy rytuał, lub inna akcja podczas której używasz do interpretacji wyniku dubletu lub innej wielokrotności wyników na kostkach daje ci punkt sławy.

W chwili, gdy go otrzymujesz, wykonaj test sprawdzający, czy nadal jesteś bezpieczny w swojej siedzibie, o takim poziomie trudności, ile punktów sławy posiadasz. Poziom trudności tego testu może być obniżony właściwościami siedziby lub efektami dodatkowymi wcześniejszego testu.

Jeśli występuje efekt negatywny (dowolne Nie...) – zastosuj go i zresetuj punkty sławy do 0.

Jeśli występuje efekt pozytywny, punkty sławy możesz wydać na rozbudowę siedziby, jej wyposażenia lub przerzuty podczas rytuałów ożywienia.

Tabela 2.4

k6	Efekt	Czy nadal jesteś bezpieczny?
6	Tak i...	Twoja siedziba jest dobrze ukryta. Gdy po raz kolejny będziesz wykonywać ten test, zmniejsz poziom trudności o jedną kostkę.
5	Tak...	Twoja siedziba jest dobrze ukryta.
4	Tak, ale...	Twoja siedziba jest dobrze ukryta, ale w okolicy pojawili się ciekawscy. Gdy po raz kolejny będziesz wykonywać ten test, zwiększ poziom trudności o kolejną kostkę.
3	Nie, ale...	Twoja siedziba została odkryta, ale na razie chyba nie wzbudziła podejrzeń. Gdy po raz kolejny będziesz wykonywać ten test, zmniejsz poziom trudności o jedną kostkę.
2	Nie...	Twoja siedziba została odkryta. Czas przygotować się na niespodziewanych gości. Jeden z twoich tworów został zniszczony.
1	Nie i...	<p>Twoja siedziba została odkryta i ruszył na nią gniewny tłum z pochodniami. Jego poziom trudności to nk6, gdzie „n” to ilość najazdów+1, które udało ci się przetrwać.</p> <p>Zdecyduj, czy próbujesz z nim walczyć, czy uciekasz, ratując połowę swoich aktualnych zasobów i poświęcając wszystkie twory.</p> <p>Jeśli przeciwstawiasz się tłumowi, każdy twór dodaje ci kostkę ułatwienia, jednak po walce jego jakość obniża się o jeden poziom. Wygrana zapewnia dwukrotność poziomu trudności tłumowi składników do dalszych eksperymentów, o jakości 1k6:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-2: świeża,</li> <li>• 3-4: zakonserwowana,</li> <li>• 5-6: uszkodzona</li> </ul>

## **Jakość tworów**

Twoje twory nie są wieczne. Ich początkowa jakość jest taka jak najniższa jakość części ciała, która została użyta do ich stworzenia. Gdy je wykorzystujesz, ich jakość może spaść o kolejną kolumnę w lewo zgodnie z tabelą 2.1. Sprawdzając jakość tworu, rzuć jedną kostką, chyba że postępuje proces mumifikacji lub rozkładu (wtedy rzucasz dwiema kostkami). Sprawdź to, korzystając z poniższej tabeli.

<b>Tabela 2.5</b>		
<b>k6</b>	<b>Efekt</b>	<b>Czy jakość pozostała bez zmian?</b>
6	Tak i...	Tak i mumifikacja postępuje. Podczas kolejnego testu tego tworu dodaj kostkę ułatwienia.
5	Tak...	Tak, jakość tworu się nie zmieniła.
4	Tak, ale...	Tak, ale rozkład postępuje. Podczas kolejnego testu tego tworu dodaj kostkę utrudnienia.
3	Nie, ale...	Jakość tworu obniża się, ale rozpoczął się proces mumifikacji. Podczas kolejnego testu tego tworu dodaj kostkę ułatwienia.
2	Nie...	Jakość tworu obniża się.
1	Nie i...	Jakość tworu obniża się i rozkład przyspiesza. Podczas kolejnego testu tego tworu dodaj kostkę utrudnienia.

Jeśli jakość spadnie poniżej stanu gnijąca / pleśniejąca / zarobaczona, twór ulega zniszczeniu. Przesuwając jakość tworu do nowej kolumny, możesz użyć nowej z tego samego wiersza lub wylosować ją na nowo jako jedną z trzech dostępnych opcji.

*Budną czaszkę, którą udało ci się ożywić, wykorzystujesz jako magiczny terminarz, przypominający o ważnych datach. Nie jest to ryzykowna aktywność, więc (o ile nie wystąpią niespodziewane okoliczności) wystarczy sprawdzić raz dziennie, czy jej jakość nie uległa pogorszeniu. Jeśli się zmieniła – zmień jej stan na „zarobaczona” lub wylosuj nowy z tabeli 2.1, używając kolumny 1-2. Kolejne obniżenie jej stanu oznacza zniszczenie tworu.*



## **Istoty z innych wymiarów**

Jeśli podczas rytuału ożywienia coś pójdzie nie tak, może pojawić się istota z innego wymiaru. Nie musi być wrogo nastawiona, jednak przede wszystkim będzie chciała zrealizować własne cele. Sprawdź, kim jest niespodziewany gość, w poniższych tabelach i jaki ma stosunek i cele działania.

**Tabela 3.1 Istota z innego wymiaru (3k6)**

<b>k6</b>	<b>nazwa</b>	<b>kolor</b>	<b>znaczenie koloru</b>
<b>1</b>	<b>Śmierć (*)</b>	czarny	Smutek, transcendentność, wyciszenie
<b>2</b>	przedwieczny	brązowy	Stoicyzm, stabilność, choroba
<b>3</b>	żywiolak	czerwony	Władza, ogień, krew
<b>4</b>	smok	żółty	Bogactwo, choroba, samotność
<b>5</b>	demon	zielony	Emocjonalność, natura, egocentryzm
<b>6</b>	niebianin	niebieski	Aktywność, innowacyjność, ignorancja

(\*) Jeśli pojawia się Śmierć, grasz z nią w kości o życie. Rzuć 1k6. 1-3 – umierasz, 4-6 – możesz kontynuować swoje dzieło, a śmierć odchodzi.

**Tabela 3.2 Cele i relacje istoty z innego wymiaru (2k6)**

<b>k6</b>	<b>stosunek</b>	<b>cel</b>
<b>1</b>	wrogi	Chce zdobyć władzę nad światem.
<b>2</b>	rozdrażniony	Chce się zagładę i zniszczenie.
<b>3</b>	nieprzyjazny	Chce powstrzymać nekromantę.
<b>4</b>	nieufny	Chce otrzymać dar od nekromanty.
<b>5</b>	zdziwiony	Chce zostać uwolnioną w twoim świecie.
<b>6</b>	ignorujący	Chce wrócić do swojej domeny.

## Wykorzystaj swoje twory

Wyślij je, by zdobyć nowe składniki, lub w innych celach. A może potrzebujesz dodatkowego pomocnika, który przytrzyma instrumenty. Określ cel i związaną z nim ilość kostek utrudnienia (możesz dodać do niej wynik rzutu 1k6, za nieprzewidziane trudności) oraz ułatwienia. Twory nekromantyczne, pojawiające się w zamieszkałej okolicy, mogą wzbudzić niezdrową sensację wśród znudzonych mieszkańców. Jeśli opuszczają twoją siedzibę, dodaj kostkę utrudnienia. Sprawdź, jak skończyło się zadanie, przydzielone twoim twórcom.

**Tabela 4.1**

<b>k6</b>	<b>Efekt</b>	<b>Czy zadanie zostało wykonane?</b>
6	Tak i...	Zadanie zostało wykonane. Zdobyty został dodatkowy składnik (część ciała? / inny materiał) do twoich eksperymentów.
5	Tak...	Zadanie zostało wykonane.
4	Tak, ale...	Zadanie zostało wykonane, ale rozkład tworu postępuje. Sprawdź jego jakość.
3	Nie, ale...	Zadania nie udało się wykonać, ale mumifikacja użytego tworu postępuje. Przy sprawdzaniu jego jakości, dodaj kostkę ułatwienia.
2	Nie...	Zadania nie udało się wykonać.
1	Nie i...	Zadania nie udało się wykonać i jakość tworu obniża się.

## Rozbuduj siedzibę

Aby tworzyć lepsze twory, potrzebujesz nie tylko części ciał, ale również lepszych instrumentów, a z czasem mała piwnica będzie zbyt ciasna i nieadekwatna do potrzeb wielkiego nekromanty. Pomyśl nad jej rozbudową. Rozplanuj swoją przestrzeń. Wypełnij ją odpowiednim wyposażeniem (tak, tak, pułapki na tłum z pochodniami też wchodzi w grę) i zwiększ swoje możliwości.

Jak to zrobić? - Wykorzystaj twory. Niech zdobędą wyposażenie i materiały oraz wykonają odpowiednie prace. Oczywiście może im się nie udać. Zapewne wiele z nich się rozpadnie, ale jest to poświęcenie, na które powinieneś być gotowy (lub gotowa). Być może zwrócisz na siebie uwagę okolicznych mieszkańców, ale w końcu chcesz być władcą świata. Czemu nie zacząć od najbliższej wioski?

*Potrzebujesz więcej kolb, próbek i generalnie szkła laboratoryjnego do swojej pracowni. Da ci to nowe wyposażenie (szkło laboratoryjne), które zwiększy (o jedną kostkę), szansę na ożywianie tworów. Wysyłasz czaszkę na palczkach, na jego poszukiwania. Kości utrudnienia: szkło jest kruche (+1), znajduje się w ludzkich siedzibach (+1), takie szkło jest trudno dostępne w okolicy (+1). Wysłany twór jest mały – może to działać na plus i na minus. Rzut z utrudnieniem 4k6 (6,3,4,3) – Co prawda twój twór nie przyniósł szkła, ale wyraźnie nabrał twardości (mumifikacja postępuje). Otrzymujesz punkt sławy, za dublet – sprawdź, czy nadal jesteś bezpieczny.*

*Rzut z utrudnieniem 2k6 (5,1) – wyprawa czaszki zdradziła mieszkańcom, że gdzieś w okolicy kryje się plugawy nekromanta (to ty). Rusza na ciebie tłum z pochodniami o kostce utrudnienia 1. Podejmij decyzję, co robisz zgodnie z tabelą 2.1.*

## Licencja

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

Użyta grafika jest autorstwa Lorca. Pochodzi ze strony <https://game-icons.net>

„FUNT RPG” to modyfikacja Freeform Universal, stworzona przez Tomasza Misterkę.

„Cent RPG” to modyfikacja Freeform Universal, stworzona przez Jarosława Daniela i Tomasza Misterkę.

„Ciężkie Życie Nekromanty” to mikrosetting / przygoda stworzona przez Tomasza Misterkę.

Powyższe utwory są udostępnione na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

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

- Uznanie autorstwa – Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać, jeśli zostały dokonane w nim zmiany. Możesz to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, o ile nie sugeruje to udzielania przez licencjodawcę poparcia dla Ciebie lub sposobu, w jaki wykorzystujesz ten utwór.
- Brak dodatkowych ograniczeń – Nie możesz korzystać ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.

Jeśli szukasz innych materiałów do powyższych systemów, zapraszam na stronę: <https://funtrpg.com>