

FUNTBOX

FANTASY

autor: Tomasz Misterka



Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0): (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Spis treści

1 Wstęp.....	5	8.10 Goblin.....	36
2 Tworzenie postaci.....	7	8.11 Golem.....	36
2.1 Rasy.....	8	8.12 Harpia.....	37
2.2 Funty.....	9	8.13 Kapłan.....	37
2.3 Bogactwo jako stan postaci... ..	10	8.14 Kolos (Ruchomy pomnik)... ..	37
2.4 Wyposażenie.....	11	8.15 Latający strażnik.....	38
2.4.1 Naprawa wyposażenia.....	11	8.16 Mantikora / Mantykor.....	38
2.4.2 Nowe wyposażenie.....	12	8.17 Minotaur.....	38
2.4.3 Przykłady wyposażenia... ..	12	8.18 Najemnik.....	39
2.5 Cele i relacje.....	13	8.19 Nakręcany robot.....	39
2.6 Rozwój.....	13	8.20 Nekromanta.....	39
3 Skrót tworzenia postaci.....	14	8.21 Niedźwiedź.....	40
4 Generator Bohaterów		8.22 Nietoperz.....	40
Niezależnych.....	15	8.23 Ork.....	40
4.1 Motywy działania.....	16	8.24 Pojazd parowy.....	41
4.2 Reakcje.....	16	8.25 Ptak drapieżny.....	41
5 Cywilizowane miejsca.....	19	8.26 Rozbójnik.....	41
5.1 Drogi i szlaki.....	21	8.27 Smok.....	42
5.2 Plotki i wydarzenia.....	21	8.28 Szkielet.....	42
5.3 Relacje z cywilizacją.....	22	8.29 Troll.....	42
5.3.1 Relacje z organizacjami.....	22	8.30 Uciekinier.....	43
5.3.2 Zmiana relacji.....	23	8.31 Upiór.....	43
6 Dzicz.....	24	8.32 Wampir.....	43
6.1 Efekty eksploracji Dziczy.....	26	8.33 Wąż.....	44
6.2 Loch.....	28	8.34 Wielki kot.....	44
7 Zarządzanie zasobami.....	30	8.35 Wielki pająk.....	44
8 Przeciwnicy.....	32	8.36 Wilk / Wilkołak.....	45
8.1 Barbarzyńca.....	32	8.37 Zombie.....	45
8.2 Bazyliszek.....	32	9 Skarby.....	46
8.3 Coś z mackami.....	33	10 Tabela abstraktów.....	48
8.4 Czarownik.....	33	11 Przykład rozpoczęcia gry....	49
8.5 Demon.....	34	11.1 Pytania dodatkowe.....	49
8.6 Dinozaur.....	34	11.2 Plotki.....	50
8.7 Duch.....	35	11.3 Plan okolicy.....	51
8.8 Gargulec.....	35	11.4 Bohaterowie Niezależni.....	52
8.9 Gigant.....	35	12 Licencja i podziękowania....	54

1 Wstęp

FUNTBBOX to zestaw przykładowych tabel i generatorów stworzonych z myślą o prowadzeniu w stylu sandboksowym, używając systemu FUNT RPG.

Zasady są celowo podane w skondensowanej formie. Zadaniem tej publikacji jest stworzenie kompaktowego, łatwego systemu, gotowego do zabrania ze sobą w podróż. Pełne zasady dostępne są na stronie <https://funtrpg.com>.

Do gry potrzebne będą kartki papieru, coś do pisania i kostki sześcienne lub ich zamiennik (aplikacja w telefonie, np. „Roll the dice”, karty do gry, itp.). Może się przydać również parę żetonów w różnych kolorach.

Jedna z grających osób pełni funkcję Narratora lub Narratorki.

Podczas gry, bohaterki i bohaterowie stworzeni przez grających wędrują po fantastycznym świecie przedstawianym przez Narratora w formie scen. Deklarując działania i cele, jakie chcą osiągnąć postacie, grający tworzą podstawę do wykonania testów. Robi to również Narrator, kreując odpowiednie sytuacje, podczas których „coś może pójść nie tak”.

Testy wykonywane są zgodnie z następującym schematem:

- Każdy element sceny (w tym również bohaterowie niezależni i ich wyposażenie) oraz postaci, który utrudnia wykonanie działania, oznacza dodanie jednej kostki do puli utrudnienia testu.
- Każdy element sceny (w tym również bohaterowie niezależni i ich wyposażenie) oraz postaci, który ułatwia wykonanie działania, oznacza zmniejszenie puli utrudnienia testu o jedną kostkę, a po jej wyzerowaniu dodanie jednej kostki do puli ułatwienia testu.
- Do puli należy dodać kostkę testową – dzięki temu zawsze rzucasz przynajmniej jedną kostką¹.
- Test wykonywany jest wszystkimi kostkami², ale brana pod uwagę jest tylko jedna z nich:
 - Jeśli była to pula utrudniona – ta z najgorszym wynikiem. Wybiera Narrator.
 - Jeśli była to pula ułatwiona – ta z najlepszym wynikiem. Wybiera gracz.
 - Jeśli rzut był wykonywany tylko kostką testową, to jej wynik określa, czy podejmowana akcja się powiodła i jak bardzo.

1 Przypadek, gdy liczba ułatwień do testu jest taka sama jak liczba utrudnień.

2 Jeśli używasz kart, dobierasz je i odrzucasz odpowiednio z ręki (bez podglądania). Zamiast rzutu, odwracasz karty i wybierasz odpowiednią z tych, które pozostały.

Efekty testów sprawdzających, czy dane działanie się powiodło³, mogą przyjmować jeden z sześciu poniższych stanów:

Tabela 1.1: Efekty rzutów		
k6	Efekt	Opis
6	Tak i...	Akcja się powiodła i dodatkowo udało się coś zyskać lub pozycja bohatera / bohaterki uległa wzmocnieniu.
4	Tak	Akcja się powiodła.
2	Tak, ale...	Akcja się powiodła, ale został poniesiony dodatkowy jej koszt lub pozycja bohatera / bohaterki uległa osłabieniu.
5	Nie, ale...	Akcja się nie powiodła, ale udało się coś zyskać lub pozycja bohatera / bohaterki uległa wzmocnieniu.
3	Nie	Akcja się nie powiodła.
1	Nie i...	Akcja się nie powiodła i został poniesiony dodatkowy jej koszt lub pozycja bohatera / bohaterki uległa osłabieniu.

Używając kart, możesz zastosować poniższy schemat:

Tabela 1.2: Efekty losowania za pomocą kart		
Kolor	Karty	Efekt
Czarne	As, Król Dama, Walet	Tak i...
	10,9,8,7,6	Tak
	5,4,3,2	Tak, ale...
Czerwone	As, Król Dama, Walet	Nie, ale...
	10,9,8,7,6	Nie
	5,4,3,2	Nie i...

3 Podczas gry lepiej jest formułować pytania „pozytywne”, pozwala to uniknąć zapętlenia się w podwójnym przeczeniu, obecnym w języku polskim. „Czy udało mi się obronić?” jest łatwiejsze w interpretacji niż „Czy nie udało mu się mnie trafić?”

2 Tworzenie postaci

Wybierz lub wylosuj jedną z sześciu poniższych klas jako koncepcję swojej postaci. Każda z nich ma przypisane odpowiednie określenia do atrybutów (Ciało, Umysł, dwa Atuty) oraz domyślne wyposażenie w liczbie dwóch unikalnych przedmiotów.

Jeśli chcesz stworzyć niestandardowego bohatera lub bohaterkę, wybierz odpowiednie określenia użyte przy tworzeniu klas lub wymyśl własne deskryptory do atrybutów. Dobierz po dwa elementy wyposażenia. Skorzystaj z poniższej tabeli jako źródła inspiracji.

Tabela 2.1: Przykłady klas / koncepcji postaci graczy		
k6	Klasa / Koncepcja	Atrybuty
1	Łotr / Łotrzyca	Ciało: Zręczne Umysł: Sprytny, Atuty: Otwieranie zamków, Zręczne palce Wyposażenie: Wyważony sztylet, Kantowane kości
2	Wojownik / Wojowniczką	Ciało: Silne Umysł: Odważny, Atuty: Walka [mieczem ⁴], Taktyka Wyposażenie: Ostry miecz, Pogięty hełm
3	Zwiadowca / Zwiadowczyni	Ciało: Wytrzymałe Umysł: Inteligentny, Atuty: Strzelanie z łuku, Przetrwanie Wyposażenie: Celny łuk, Poplamiony płaszcz
4	Mag / Czarodziejka	Ciało: Zręczne Umysł: Inteligentny, Atuty: Rzucanie zaklęć, Alchemia Wyposażenie: Magiczna laska, Stara torba
5	Bard / Pieśniarka	Ciało: Zgrabne Umysł: Charyzmatyczny, Atuty: Granie na [mandolinie ⁵], Czułe zmysły Wyposażenie: Nastrojona mandolina, Szczelny bukłak
6	Kapłan / Kapłanka	Ciało: Wytrzymałe Umysł: Mądry, Atuty: Cudowne Modlitwy, Dyscyplina Wyposażenie: Religijny symbol, Krzywy kostur

4 To może być inna broń biała. Jeśli ją zmieniasz w atucie, dostosuj również wyposażenie.

5 To może być inny instrument. Jeśli go zmieniasz w atucie, dostosuj również wyposażenie.

2.1 Rasy

Jeśli decydujecie się na świat, w którym występują różne rasy, możecie dodać informację o Waszym wyborze do koncepcji postaci. Dodaje ona jedną kostkę ułatwienia podczas relacji społecznych z przedstawicielami własnej rasy⁶ lub na terenie tradycyjnie przez nią zamieszkiwanym. Domyślną rasą jest człowiek. Jeśli przy nim pozostajesz, nie musisz umieszczać jego określenia w koncepcji postaci. W wypadku ras mieszanych lub nieuwzględnionych poniżej wybierz jeden z terenów, na którym twoja postać spędziła najwięcej czasu.

Przykłady ras:

- **Elfowie** najczęściej spotykani są w lasach i puszczech. Preferują magię. Są niezłymi łotrami.
- **Krasnoludy** zamieszkują tereny góryste (włączając jaskinie). Dobrze walczą. Kochają złoto.
- **Ludzie** preferują równiny⁷. Nie mają preferencji klasowych.
- **Niziołki** osiedlają się wśród wzgórz. To urodzone lotry i lotrzyce.
- **Orkowie**⁸ dobrze się czują na dzikich pustkowiach. Dobrze walczą. Inne rasy nie przepadają za nimi, ze względu na nieokrzesanie i niewybredne żarty.
- **Pół-smoki**⁹ pochodzą z wulkanicznych stoków gór na krańcach świata. Nietypowa budowa ciała powoduje pewne problemy z nabyciem pasującego ubrania. Zdegenerowane skrzydła nie pozwalają im na latanie.
- **Wampiry**¹⁰ wybierają stare zamki położone w okolicach ludzkich siedzib. Unikają światła dnia, luster i srebra. Ważne są dla nich „więzy krwi”.
- **Wilkołaki**¹¹ preferują gęstwiny lasów i samotne chaty. Mają problemy z zachowaniem ludzkiego kształtu i opanowaniem instynktów podczas pełni księżyca. Nie przepadają za srebrem.

6 Może dodawać kostkę utrudnienia przy kontaktach społecznych z innymi rasami.

7 Jeśli rasy są istotne w twojej grze, ludzie również mogą mieć ograniczenia i atuty.

8 Rasa opcjonalna, która może nie być odpowiednia do typowego stylu gry.

9 Rasa opcjonalna, która może nie być odpowiednia do typowego stylu gry.

10 Rasa opcjonalna, która może nie być odpowiednia do typowego stylu gry.

11 Rasa opcjonalna, która może nie być odpowiednia do typowego stylu gry.

2.2 Funt

Abstrakcyjny zasób, umożliwiający graczom większą kontrolę nad tworzoną fikcją, czyli tym, co się dzieje w świecie gry.

Każdy z graczy otrzymuje dwa Funt dla prowadzonej przez siebie postaci na początku gry.

Są to „**Początkowe Funt**”. Jest to minimalna ilość Funtów, z jakimi bohater lub bohaterka rozpoczyna przygodę. W miarę rozwoju postaci będzie się ona zmieniać.

Zdobywanie Funtów:

- Nagroda od Narratora, za szczególny udział na sesji (pomysły, epickie akcje, coś, co poprawiło wspólną zabawę itp.)
- Używana wielokrotność wyniku (dublet, triplet itp.), uzyskana podczas testu „z ręki”¹².
- Funt mogą być również formą awansu postaci¹³. Ich ilość początkowa może się zwiększać z sesji na sesję, jeśli rozgrywacie cykl spotkań (kampanię) z tymi samymi bohaterami.

W jednym teście można uzyskać tylko jeden Funt.

Wykorzystanie Funtów:

- **Za każdy Funt przed testem:** +1 kostka ułatwienia albo -1 kostka utrudnienia do testu (można w ten sposób uzyskać po rzucie Funt za wielokrotność).
- **Za każdy Funt po teście:** przrzucenie wybranej kości (ale tylko raz na test – trzeba zdecydować, ile kostek jest przrzucanych i wydać tyle Funtów. Uzyskanie wielokrotności przrzutem nie daje dodatkowego Funta).
- **Funt zużywane są jako ostatnie:** w niektórych sytuacjach (np. związanych z zakupem wyposażenia), zasady gry mogą wymagać pozbycia się w pierwszej kolejności innych zasobów (np. punktów bogactwa). W takim wypadku najpierw wydaje się te zasoby. Funt używane są zgodnie z pierwszymi dwoma sposobami jako ostatnie, w celu poprawienia szansy powodzenia lub przrzutu.

12 Wielokrotności uzyskane w efekcie wydania Funtów na przrzut nie są brane pod uwagę. Uzyskać Funt można tylko z wyników pierwszego rzutu.

13 Szczegółowe zasady awansu, z użyciem Funtów, są opisane w pełnych zasadach gry fabularnej FUNT.

2.3 Bogactwo jako stan postaci

Podczas gry bohaterowie podejmują aktywności, dzięki którym mogą się bogacić. Wyrażone jest to abstrakcyjnymi punktami bogactwa, odpowiadającymi poziomowi zamożności. Są one jednym ze stanów postaci. Ich przeciwieństwem jest stan biedy, który również może mieć więcej niż jeden punkt. Te dwa stany wzajemnie się znoszą. Nie ma możliwości posiadania jednocześnie obu.

Maksymalna wartość stanu biedy nie powinna przekroczyć 3 punktów. Utrudnia ona naprawę wyposażenia i funkcjonowanie w mieście. Wszelkie testy związane z istotnymi wydatkami są obciążone kostkami utrudnienia w ilości równej punktom biedy. **Bohaterowie na początku gry nie posiadają punktów bogactwa.**

Punkty bogactwa można zużyć, zwiększając tym sposobem szanse na zakup lepszego wyposażenia. Wykorzystane punkty bogactwa są tracone, o ile efekt testu nie pozwala na ich częściowe odzyskanie. Jeśli zabraknie punktów bogactwa, w zamian bohater otrzymuje punkty biedy.

Tabela 2.2: Czy udało się kupić [wyposażenie]?		
k6	Efekt	Interpretacja
6	Tak i...	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć i to w okazyjnej cenie. Kupiec najprawdopodobniej nie zdawał sobie sprawy z jego wartości. Pozostaw sobie 1 punkt bogactwa, który normalnie byłby wydany na jego uzyskanie.
4	Tak	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć. Odlicz 1 punkt bogactwa.
2	Tak, ale...	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć, ale jest uszkodzony. Naprawa wymaga znalezienia specjalisty i dodatkowych kosztów. Odlicz 1 punkt bogactwa lub dodaj punkt biedy.
5	Nie, ale...	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć, ale nie tracisz jednego punktu bogactwa.
3	Nie	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć. Odlicz 1 punkt bogactwa lub dodaj punkt biedy.
1	Nie i...	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć. Koszty poszukiwań były większe niż założone. Odlicz 2 punkty bogactwa. Jeśli masz tylko jeden – odlicz go i zaznacz punkt biedy. Jeśli go nie masz, zaznacz dwa punkty biedy.

2.4 Wyposażenie

Bohaterowie graczy, rozpoczynają swoje przygody z dwoma elementami wyposażenia. Każdy z nich posiada jedno określenie. W wyniku niepomyślnych testów przedmioty mogą zostać uszkodzone, a następnie zniszczone. Elementy wyposażenia posiadające więcej określeń, są rzadkie. Mogą być trwalsze¹⁴. Trudniej jest je zniszczyć, ale ich naprawa również wymaga większych nakładów.

2.4.1 Naprawa wyposażenia

Uszkodzone wyposażenie można naprawić w „Mieście”, o ile jest tam rzemieślnik. Próba taka kosztuje jeden punkt bogactwa za każdy punkt uszkodzenia. Jeśli jest to magiczne wyposażenie – jego naprawa wymaga obecności maga-rzemieślnika. Przedmioty o charakterze religijnym wymagają obecności kapłana-rzemieślnika.

Bohaterowie mogą próbować sami naprawić uszkodzone wyposażenie. Wymaga to testu o odpowiednim stopniu trudności (minimum jedna kostka utrudnienia). Dodatkowe kostki ułatwienia do naprawy wyposażenia, w pierwszej kolejności pochodzą z punktów bogactwa. Dopiero po ich wyczerpaniu zużywane są Funty.

Tabela 2.3: Naprawa Wyposażenia

k6	Efekt	Opis
6	Tak i...	Można naprawić dwa punkty uszkodzenia lub jedno uszkodzenie i oszczędzić jeden punkt bogactwa.
4	Tak	Jedno uszkodzenie może zostać naprawione.
2	Tak, ale...	Jedno uszkodzenie może zostać naprawione, ale trzeba ponieść koszt w postaci dodatkowego punktu bogactwa lub przysługi*.
5	Nie, ale...	Nie udało się naprawić uszkodzeń, ale planowane koszty są mniejsze (można odzyskać jeden z punktów bogactwa).
3	Nie	Nie udało się naprawić uszkodzeń. Koszty zostały poniesione.
1	Nie i...	Nie udało się naprawić uszkodzeń i koszty okazały się większe o dodatkowy punkt bogactwa lub przysługę*. Może też zaistnieć sytuacja, że wyposażenie ulegnie zniszczeniu. Zniszczonego wyposażenia nie można naprawić.

* *Przysługę możesz wygenerować, korzystając np. z tabeli plotek.*

¹⁴ „*Magiczny, śpiewający miecz*” może wymagać dwukrotnego uszkodzenia, zanim zostanie zniszczony. Jego naprawa w takim wypadku, to dwie kostki utrudnienia.

2.4.2 Nowe wyposażenie

Wyposażenie to nie są zwykłe przedmioty, dostępne ogólnie w kramach kupieckich. O ile przygoda nie zakłada inaczej, każdy bohater posiada typowe wyposażenie podrózne. To część charakterystyki bohatera, związana z jego koncepcją. Mają znaczenie mechaniczne – ich użycie podczas gry, dodaje kostki ułatwienia.

W zakres wyposażenia wchodzić mogą również nieruchomości, najemnicy i inwentarz żywy.

Każde określenie i atrybut, jaki chcesz dodać do wyposażenia, zwiększa trudność jego zdobycia o jedną dodatkową kostkę utrudnienia.

Możesz zmniejszyć ryzyko niepowodzenia, dodając kostki ułatwienia w zamian za punkty bogactwa Twojej postaci, a po ich wyczerpaniu w zamian za Funty.

Jeśli chcesz wynająć oddział najemników, musisz zmierzyć się z testem 1 kostki utrudnienia¹⁵. Oddział uzbrojonych najemników to 2 kostki utrudnienia.

Kupując nieruchomość, określ, ile osób ma pomieścić. W ten sposób precyzujesz ilość dodatkowych kostek utrudnienia.

Jednoosobowy namiot to 1 kostka utrudnienia. Czteroosobowa, drewniana chata, to 5 kostek utrudnienia. Możesz ułatwić jej znalezienie i zakup, wydając odpowiednią ilość punktów bogactwa.

2.4.3 Przykłady wyposażenia

Broń: celny / dalekosiężny łuk, bambusowa dmuchawka na strzałki, niezawodna kusza, okuta pałka, ostry miecz, wyważony sztylet

Zbroje i ubrania: ciepły / maskujący płaszcz, ćwiekowane karwasze, doskonała zbroja, duża tarcza, ozdobny / pogięty hełm, poplamiony płaszcz, skórzany kaftan, mocne buty

Magia i wiara: księga zaklęć, magiczna laska, magiczne komponenty, mistyczny / religijny symbol, różdżka z kryształem, szata liturgiczna / rytualna, szpiczasty kapelusz, zioła lecznicze, złożony pastorał

Przedmioty różne: buteleczka z trucizną, długa lina z kotwiczką, kantowane kości, krzywy kostur, miseczek zebracza, narzędzia rzemieślnicze, nastrojona mandolina, pęk wytrychów, rekwizyty iluzjonisty, stara torba, szczelny bukłak, symbol najemników, znaczone karty

¹⁵ Weź pod uwagę również miejsce i inne okoliczności. Najemnicy nie stoją na każdym rogu ulicy. Zgodnie z rozdziałem „Miasto”, znalezienie ich bez dodatkowych kostek utrudnień, jest możliwe dopiero w osadzie na poziomie fortu wojskowego.

2.5 Cele i relacje

Zastanówcie się wspólnie, jakie cele przyświecają stworzonym bohaterom i jakie relacje ich łączą. Jeśli macie problem z motywami działania postaci, wykorzystajcie tabelę z rozdziału „Motywy działania”, przygotowaną dla bohaterów niezależnych.

Tworząc relacje, starajcie się unikać skrajnie negatywnych – Wasza drużyna nie musi być pozbawiona zgrzytów, ale warto by każde z jej członków miało motywację do wspólnego działania.

2.6 Rozwój

Po zakończonej przygodzie lub realizacji ważnego celu bohater może otrzymać dodatkowy „Początkowy Funt”. Aktualnie posiadane Funty i punkty bogactwa może wydać na próbę nauki nowych Atutów (trening). Minimalny koszt takiej zmiany to jeden punkt bogactwa. Poziomem trudności testu jest ilość¹⁶, aktualnie posiadanych Atutów. To, czy udało się zdobyć rozwinięcie, zależy od wyniku testu, zgodnie z poniższą tabelą:

Tabela 2.4: Czy udało się uzyskać nowy atut?		
k6	Efekt	Interpretacja
6	Tak i...	Zyskujesz nowy Atut i odzyskujesz jeden punkt bogactwa.
4	Tak	Zyskujesz nowy Atut.
2	Tak, ale...	Zyskujesz nowy Atut, ale musisz ponieść dodatkowy koszt w wysokości jednego punktu bogactwa lub punktu biedy.
5	Nie, ale...	Nie masz nowego Atutu, ale odzyskujesz jeden punkt bogactwa.
3	Nie	Nie masz nowego Atutu. Tracisz zainwestowane zasoby.
1	Nie i...	Nie masz nowego Atutu i musisz ponieść dodatkowy koszt w wysokości jednego punktu bogactwa lub punktu biedy.

16 Im więcej atutów posiada bohater, tym trudniej jest mu zdobyć kolejne.

3 Skrót tworzenia postaci

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Wybierz określenie na Ciało i Umysł oraz dwa Atuty. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich. Jako Atutu możesz użyć również określeń z Ciała i Umysłu.
3. **Opis i imię:** Opisz lub narysuj, jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
4. **Rasa:** Jeśli w świecie gry jest to istotne, wybierz rasę swojej postaci. Dopisz ją do koncepcji.
5. **Funty:** Zanotuj na karcie postaci 2 początkowe Funty. Są to jednocześnie Twoje aktualnie posiadane Funty.
6. **Wyposażenie:** Wymyśl lub wybierz dwa elementy Wyposażenia, które będą przydatne dla Twojej postaci. Możesz użyć tego, które jest przypisane do koncepcji.
7. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera.
 - Do czego dąży?
 - Co go powstrzymuje?
 - Jak zamierza to osiągnąć?
 - Uzgodnijcie, jakie są cele wspólne podczas przygody.
8. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi? Kogo zna?
9. **Wada:** Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad bohatera.

4 Generator Bohaterów Niezależnych

Poniższy generator pozwala na szybkie stworzenie indywidualnego bohatera niezależnego (czasami określanego skrótem **BN**).

- Określ przedział wiekowy postaci, rzucając 1k6.
- Nazwisko postaci określ, rzucając dwukrotnie kostką sześcienną i odczytując wynik z poniższej tabeli. Wylosowane człony połącz ([1,1] Blacksmith, [5,3] Redberg, [3,2] Goldwood itp.).
- Osobowość określ, rzucając dwukrotnie i łącząc ze sobą wyniki. Opisane typy charakteru zostały zaczerpnięte z klasyfikacji Hollanda¹⁷. Jeśli uznasz, że otrzymane wyniki są zbyt skomplikowane – rzucaj tylko raz.

k6	Płeć	Wiek	Imię	Nazwisko x2	Osobowość (x2)
1	Mężczyzna	Dziecko	Albert / Anna	Black / -smith	Realista
2	Kobieta	Nastolatek	Chris (-tina)	Blue / -wood	Badacz
3	Mężczyzna	Wiek średni	Edward / Eliza	Gold (Yellow) / -berg	Artysta
4	Kobieta	Wiek średni	Olaf / Olivia	Green / hand	Spółecznik
5	Mężczyzna	Wiek średni	Stephen / Sofia	Red / -berry	Przedsiębiorca
6	Kobieta	Starszy	Tom / Teresa	Silver (White) / -water	Konserwatysta

Realista działa praktycznie i rozwiązuje problemy w praktyce. Jest samodzielny.

Badacz analizuje myśli, zjawiska i uczucia. Stara się zrozumieć otaczający świat na drodze teorii. Interesują go abstrakcyjne zagadnienia.

Artysta jest niezależny. Posiada bujną wyobraźnię. Tworzy. Zmienia i łamie reguły.

Spółecznik lubi pracować w grupie i na jej rzecz. Doradza i pomaga. Empata.

Przedsiębiorca dąży do zdobycia władzy i majątku. Przewodzi. Podejmuje ryzyko.

Konserwatysta lubi porządek i bezpieczeństwo. Rozwiązuje problemy według ustalonych reguł i instrukcji. Jest sumienny i praktyczny.

¹⁷ Więcej o klasyfikacji Hollanda: https://en.wikipedia.org/wiki/Holland_Codes

4.1 Motywy działania

Ustal motywy działania BN. To ułatwi wprowadzenie tego bohatera do fabuły. Poniższy generator może to ułatwić. Rzuć 3k6 i zinterpretuj uzyskany wynik.

Tabela 4.2: Motywy działania BN			
k6	Co robi?	Co? / Kogo?	Dominujący motyw
1	Poszukuje	Członek rodziny	Zemsta
2	Próbuje zniszczyć / zabić	Potwór	Zazdrość
3	Chce zdobyć / przekonać do siebie	Konkurent / Konkurentka	Miłość
4	Porwał / Ukradł	Skarb	Więzy rodzinne
5	Uwięził / Ukrył	Władza	Nienawiść
6	Sprzedaje / Skupuje	Wiedza	Chciwość

3k6 [3,3,4] – bohater niezależny chce przekonać do siebie konkurenta / konkurentkę ze względu na więzy rodzinne.

4.2 Reakcje

Sprawdzenie reakcji między napotkanymi istotami a bohaterami prowadzonymi przez graczy, jest jednym z ciekawszych elementów gry. Wprowadza niespodzianki urozmaicające sesję – trolle mogą potrzebować pomocy, a chłopcy mieć ochotę komuś wygarbować skórę.

Sposób użycia:

- Przygotuj kostki do sprawdzenia odpowiedzi na pytanie: „Czy napotkana istota / istoty są neutralne?”
- Zmodyfikuj wynik zgodnie z poniższymi opcjami, dodając odpowiednio kostki utrudnienia i ułatwienia.
- Możesz przyjąć¹⁸, że ilość kostek, którymi rzucasz to ilość „punktów życia”. W zależności od konwencji, w jakiej prowadzisz przygodę, lub logiki sytuacji, mogą one dotyczyć pojedynczego przeciwnika albo całej ich grupy.

18 Jest to zasada opcjonalna.

Modyfikatory

Dzięki poniższym modyfikatorom możesz w łatwy sposób dostosować liczbę kostek utrudnienia do wyzwania. Jest to rozwiązanie mechaniczne, gdy tworzysz podczas sesji przypadkowych bohaterów niezależnych. Ta metoda przydaje się szczególnie podczas spotkań losowych. Pamiętaj, że możesz użyć więcej niż jednego modyfikatora.

Modyfikatory wynikające z typów bohaterów niezależnych (BN):

- **+1 kostka ułatwienia:** członek tej samej rasy / klanu / plemienia / grupy społecznej (jeśli jest to uzasadnione).
- **+1 kostka ułatwienia:** Samotny wędrowiec lub mała grupa „cywilów” (mieszczanie, chłopci, kupcy itp.).
- **Brak modyfikacji:** Uzbrojona grupa BN'ów (karawana, strażnicy miejscy, lokalna milicja itp.).
- **+1 kostka utrudnienia:** Grupa rozbójników, myśliwych, żołnierzy itp., typowe dzikie zwierzęta.
- **+2 kostki utrudnienia:** Potwory, bestie, duże i groźne dzikie zwierzęta, specjaliści* z danej dziedziny (wyszkoleni najemnicy, weterani).
- **+3 kostki utrudnienia:** Demony, istoty nadnaturalne, ludzie wspomagani mocą magii lub mistrzowie* w swej dziedzinie.

Modyfikatory wynikające z typów spotkania:

- **+1 kostka utrudnienia:** Napotkana grupa ma przewagę wielkości / liczebności.
- **+1 kostka utrudnienia:** Spotkanie „mniejszego bosa”, istotne dla przygody.
- **+2 kostki utrudnienia:** Spotkanie o charakterze „boss na zakończenie”.

Reakcja bohaterów niezależnych jest ich pierwszym odruchem na widok postaci prowadzonych przez graczy.

Relacja z BN'ami, początkowo jest zbieżna z reakcją. Dopiero podjęte przez bohaterów działania mogą ją zmienić.

Grupa chłopów może w pierwszym odruchu zaatakować bohaterów. Gwałtowna reakcja wynika ze strachu i złości na grasujących w okolicy bandytów. Na pierwszy rzut oka, postacie prowadzone przez graczy mogły im na takich wyglądać. Jeśli bohaterowie rozwieją obawy chłopów, relacja może się stopniowo ocieplić.

(*) Reakcja mistrzów i specjalistów jest statystycznie bardziej negatywna ze względu na doświadczenie życiowe. Nie implikuje to natychmiastowego ataku nawet przy wrogości. Raczej chęć wykorzystania postaci graczy do własnych celów.

Tabela 4.3: Jaka jest reakcja bohatera niezależnego (BN)?

k6	Reakcja	Opis
6 Tak i...	Przyjazna	BN jest gotów pomóc postaci. Nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej. Jego usługi mogą wymagać odpowiedniej gratyfikacji.
4 Tak	Neutralna	BN ma swoje sprawy do załatwienia. Nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
2 Tak, ale...	Ostrożna	BN może być zaskoczony obecnością bohatera. Nie jest pewien, jaką przyjąć względem niego postawę.
5 Nie, ale...	Nieufna / Podejrzliwa	BN nie jest pewien, czy pojawienie się bohatera nie stoi w sprzeczności z jego interesami. Szykuje się do możliwej obrony. Chce jak najlepiej zabezpieczyć własne interesy.
3 Nie	Nieprzyjazna	BN uważa, że bohater jest jego przeciwnikiem. Chętnie się go pozbędzie z zasięgu swoich wpływów. Negocjacje mogą być trudne.
1 Nie i...	Wroga	BN jest w opozycji względem bohatera. Możliwości porozumienia są znikome.

5 Cywilizowane miejsca

Cywilizowane miejsca to względnie bezpieczne lokacje, w których bohaterowie mogą znaleźć odpoczynek, uzupełnić zapasy i przygotować się do dalszej drogi.

k6	Wielkość	Usługi	Fracje
1	Samotny zajazd	Prowiant / Nocleg	Handel / rzemiosło
2	Osada	Rzemieślnicy	Władza
3	Wieś targowa	Różne towary	Przestępczość
4	Fort obronny	Najemnicy	Wojskowość
5	Miasto	Kapłani	Religia
6	Metropolia	Magowie	Prawo

Po określeniu wielkości cywilizowanego miejsca znajdują się w nim wszystkie usługi i frakcje z jego poziomu i niższych. Każda kolejna usługa oraz frakcja, to test z dodatkową kostką utrudnienia za każdą pozycję wykraczającą poza poziom cywilizowanego miejsca.

W osadzie można zaopatrzyć się w prowiant i znaleźć nocleg. Będą też dostępni rzemieślnicy. Sprawdzenie, czy aktualnie są chętni najemnicy to test z dwoma kostkami utrudnienia. Znalezienie kapłana jest jeszcze mniej prawdopodobne – trzy kostki utrudnienia.

Fracje to dziedziny działalności. W danej lokalizacji może działać więcej niż jedna organizacja z istniejących frakcji. To tworzy konflikt i konkurencję.

Kapłani mogą mieć własnych strażników – inkwizytorów, co powoduje niezadowolone straży miejskiej. Jedna i druga jednostka jest zniechęcona z wzajemnością przez żołnierzy.

Dwie karczmy we wsi, to o jedną za dużo. Ich właściciele kłócą się o wszystko, dostarczając okolicznym mieszkańcom nieustającej rozrywki.

Nazwij stworzone miejsce. Za wygenerowanym losowo określeniem, może kryć się legenda, a może nawet cała przygoda. Użyj poniższych tabel lub stwórz własne. Nazwy wygeneruj, losując najpierw przymiotnik, a następnie rzeczownik. Połącz je, dostosowując odpowiednie formy językowe. W razie potrzeby użyj skojarzeń.

Tabela 5.2: Określenia cywilizowanych miejsc – przymiotniki

k6	1	2	3	4	5	6
1	Czarne	Długie	Stare	Suche	Brzydkie	Tańczące
2	Białe	Krótkie	Nowe	Mokre	Piękne	Smutne
3	Złote	Szerokie	Pęknięte	Twarde	Puste	Małe
4	Błękitne	Wąskie	Załatane	Miękkie	Pełne	Duże
5	Czerwone	Wysokie	Spalone	Czyste	Otwarte	Dzikie
6	Zielone	Niskie	Zalane	Brudne	Zamknięte	Dziwne

Tabela 5.3: Określenia cywilizowanych miejsc – rzeczowniki

k6	Zajazd	Osada	Wieś	Fort	Miasto	Metropolia
1	Panna	Łąki	Łęgi	Szaniec	Żyła	Szkło
2	Niedźwiedź	Pola	Barcie	Mur	Rzeka	Diament
3	Beczka	Wzgórza	Skóry	Wieża	Targ	Tron
4	Dzban	Las	Brody	Brama	Wzgórze	Góra
5	Róg	Woda	Młyny	Strażnica	Wola	Port
6	Koń	Ziemia	Wrzosa	Dziura	[imię BN-a]	Zamek

5.1 Drogi i szlaki

Dla Zajazdu, Osady i Wsi, rzuć 1k6 i podziel na 2 (zaokrąglając w górę). Określisz, **ile dróg do nich prowadzi**. W Forcie, Mieście i Metropolii krzyżuje się 1k6 dróg. Drogi są pojęciem abstrakcyjnym. Mogą to być szlaki wodne, podziemne tunele, a nawet magiczne portale teleportacyjne.

Do osady „Krótkie Wzgórze” prowadzi 1k6 [2] – jedna droga. W Mieście „Bрудna Wola” stykają się 1k6 [3] – trzy szlaki komunikacyjne. Jednym z nich jest przepływająca przez nie rzeka.

5.2 Plotki i wydarzenia

Stwórz minimalnie trzy plotki, które drużyna może usłyszeć w danym miejscu. Jeśli w grze bierze udział więcej niż trzy osoby – wygeneruj po jednej plotce na każdej z ich postaci.

Tabela 5.4: Plotki / Wydarzenia (4k6 - Co się dzieje w okolicy?)				
k6	Kto / Co?	Co robi?	Komu / Kogo?	Kiedy?
1	Bandyci	Zabijają	Ludzi	Tu i teraz
2	Potwory	Porywają	Zwierzęta	Przed chwilą
3	Nieumarli	Straszą	Kupców	W nocy
4	Zwierzęta	Rabują / Kradną	Kapłanów	Wczoraj
5	Przyjezdni	Rozdają rzeczy	Możnych	2 dni temu
6	Fanatycy	Przejmują władzę	Rzemieślników	3 dni temu

5.3 Relacje z cywilizacją

Tworząc każde z cywilizowanych miejsc, warto określić relację ogólną z bohaterami (rzut 1k6). Od samego początku postacie mogą podejmować działania zmierzające do jej poprawy lub pogorszenia.

Tabela 5.5: Relacje z cywilizowanym miejscem						
k6	1	2	3	4	5	6
Relacja	Przyjazna	Neutralna	Ostrożna	Nieufna	Nieprzyjazna	Wroga

UWAGA: *Wrogość nie musi oznaczać otwartego ataku. Ludzie mogą się w danym miejscu zachowywać opryskliwie, próbować wykorzystać bohaterów do własnych celów albo zwyczajnie ich obrabować.*

Relacje mogą się zmieniać – w zależności od postępowania bohaterów. W celu zmniejszenia ilości rzutów relacja cywilizowanego miejsca może być taka sama jak rządzącej nim (najwyżej stojącej w hierarchii) organizacji. Z czasem mogą się one od siebie coraz bardziej różnić.

Notatki:

Notuj wszystkie informacje dotyczące miasta i organizacji w nim. Stwórz mapę myśli i zaznacz na niej relacje. Bądź gotów na to, że się będą zmieniać z czasem.

5.3.1 Relacje z organizacjami

Warto ustalić na początku, jak organizacje istniejące w danym mieście postrzegają bohaterów. Być może będą im przychylne, ale równie dobrze mogą patrzeć na nich wilkiem (dlaczego?) albo chcieć wykorzystać ich do własnych celów (np. zdobycia przewagi nad konkurencją).

5.3.2 Zmiana relacji

Gdy bohaterowie coś robią dla kogoś, może się zmienić ich relacja. Wykonaj test – za przysługę dodaj kostkę ułatwienia, a za nadeptanie na odcisk – kostkę utrudnienia. Relacja może się zmienić o jeden poziom w kierunku pozytywnym lub negatywnym.

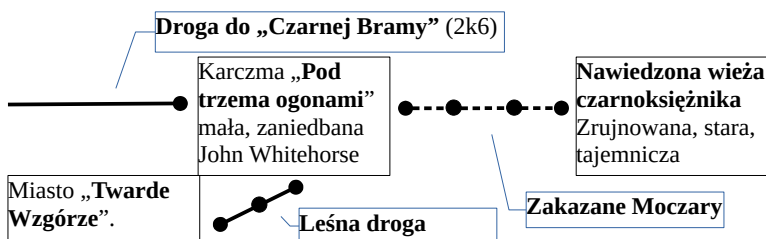
Tabela 5.6: Czy relacja poprawiła się dzięki podjętym działaniom?		
k6	Efekt	Interpretacja
6	Tak i...	Relacja się poprawiła i jest na dobrej drodze do dalszej zmiany.
4	Tak	Relacja się poprawiła.
2	Tak, ale...	Relacja się poprawiła, ale BN zachowuje pewną rezerwę. Nie udało się go przekonać do końca co do zamiarów bohaterów.
5	Nie, ale...	Relacja się nie zmieniła, ale BN tymczasowo daje się przekonać, co do zamiarów bohaterów.
3	Nie	Relacja się nie zmieniła.
1	Nie i...	Relacja się pogorszyła. BN poczuł się obrażony zachowaniem bohaterów lub stwierdził, że są dla niego zagrożeniem.

Strażnicy miejscy 1k6 [3] są ostrożni w stosunku do bohaterów. Pora jest późna, a okolica niebezpieczna. Drużyna postanawia przekonać strażników, że mimo podejrzanego wyglądu, jest tylko grupą praworządnych obywateli. Nie jest to łatwe (3 kostki utrudnienia). Najbardziej charyzmatyczny Alfred zaczyna nawijać, a pozostali go wspierają. Pozwala to na uproszczenie testu o dwie kostki. Drobną łapówką wspomaga dodatkowo proces „przekonywania władzy”. Rzut kostką testową 1k6 [2] (Tak, ale...). Strażnicy czują, że coś nie gra, ale dają się przekonać, że nie ma sensu zajmować się bohaterami i prowadzić ich „na dołek”.

6 Dzicz

Dzicz oznacza niebezpieczny i początkowo niezbadany teren. Jednym ze sposobów eksploracji świata jest tzw. **pointcrawl**. Pozwala to na zaznaczanie istotnych elementów (które mogą pojawić się również losowo) oraz dróg wiodących do nich.

Ze względu na abstrakcyjne zarządzanie zasobami, istotniejsza niż fizyczne odległości jest trudność przemieszczania się między poszczególnymi miejscami i szansa na spotkanie losowe. Przykład pointcrawla przedstawiony został poniżej. Jest to tylko jedna z wielu możliwości tworzenia obrazu świata.



Linia ciągła oznacza drogę brukowaną lub uczęszczany szlak.

Linia przerywana to drogi mało uczęszczane.

Liczba punktów na liniach jest jednocześnie stopniem trudności pokonania szlaku oraz szansą wystąpienia spotkania losowego podczas jego przemierzania.

W komentarzach wewnątrz lokacji i przy drogach zostały umieszczone dodatkowe informacje.

Tworząc mapę, określcie lub wylosujcie istotne punkty oraz tereny, na których są położone. Mogą być one wyznaczone przez zdobyte plotki i informacje lub wylosowane z poniższej tabeli.

k6	1	2	3	4	5	6
Teren	Akwen ¹⁹	Bagna	Równina	Pagórki	Wzgórze	Góry
Roślinność	Śladowa	Rzadka	Typowa	Typowa	Gęsta	Nieprzebyte

¹⁹ Może to być rzeka, jezioro, morze itp. Na akwenu mogą znajdować się wyspy, ale równie dobrze akcja gry może przenieść się pod wodę lub na jednostki pływające.

Trudność dotarcia do celu lokalnego może być ustalona rzutem kostką sześcienną (1 – bardzo łatwe, 6 – bardzo trudne). Dotarcie do sąsiedniego regionu (np. dalszego miasta lub innej krainy) to rzut dwiema kostkami sześciennymi itd.

Wyrzucona liczba to ilość kostek utrudnienia w teście „Czy udało się dotrzeć bez żadnych przygód do celu?”. Wykonanie go jest adekwatne do eksplorowania dziczy, omówionego poniżej. Test jest wykonywany przez osobę, której postać prowadzi drużynę, po danym obszarze. Może podlegać modyfikacjom w standardowy sposób.

Gracze mogą też ustalić, że podróż dzielią na etapy. W takim wypadku każdy etap, to osobny test.

Tabela 6.2: Czy eksploracja / podróż była bezpieczna?		
k6	Efekt	Opis
6	Tak i...	Nic ciekawego nie odkryto w okolicy i dodaj kostkę utrudnienia do następnej eksploracji / etapu podróży.
4	Tak	Nic ciekawego nie odkryto w okolicy.
2	Tak, ale...	Nic ciekawego nie odkryto w okolicy, ale dodaj kostkę ułatwienia do następnej eksploracji / etapu podróży.
5	Nie, ale...	Wygeneruj miejsce / wydarzenie: T6.3: ²⁰ [2k6] , ale dodaj kostkę utrudnienia do następnej eksploracji / etapu podróży.
3	Nie	Wygeneruj miejsce / wydarzenie: T6.3: [2k6] .
1	Nie i...	Wygeneruj podwójne miejsce / wydarzenie: T6.3: [2k6], [2k6] .

Z „Karczmy pod trzema ogonami” wiedzie trudny szlak (PT = 4) przez „Zakazane Moczary” do „Nawiedzonej wieży czarnoksiężnika”. Drużynę będzie prowadził łowca. Dzięki survivalowi może zmniejszyć trudność testu o jedną kostkę. Gracze decydują, że przebędą drogę w dwóch etapach o podstawowych poziomach trudności na poziomie dwóch kostek. Dzięki obecności łowcy, testy będą miały tylko jedną kostkę utrudnienia²¹ na każdym z nich.

Etap I: 2k6 [3,2] (Nie) – drużyna już na pierwszym etapie natknęła się na (Tabela 6.3: 2k6 [5,4]) zmianę terenu – Tabela 6.1: 1k6 [1] (Akwen): rozległe jezioro w centrum bagien. Może nadłożyć drogi, by je ominąć lub spróbować je przepłynąć.

20 Skrót **Tn.m**: odnosi się do tabeli o odpowiednim numerze, gdzie „n” to numer rozdziału a „m” numer tabeli w nim.

21 Poza kostką utrudnienia, dodawana jest kostka testowa. Dlatego w etapie I rzut jest wykonywany 2k6.

6.1 Efekty eksploracji Dziczy

Jeśli podczas podróży lub przeszukiwania danego terenu, drużyna coś odkryje, rzuć 2k6 i skorzystaj z poniższej tabeli. Użyte w niej skróty **Tn.m**, odnoszą się do odpowiednich tabel w tej publikacji.

Tabela 6.3: Miejsca i wydarzenia			
k6	1k6 [1-2]	1k6 [3-4]	1k6 [5-6]
1	Ruiny	Polana	Zwierzę ²² T6.4: [1k6]
2	Obelisk / Posąg	Stare drzewo	Potwór T6.4: [1k6]
3	Loch T6.7: [3k6]	Wąwóz	Człowiek T6.4: [1k6]
4	Wieża	Jaskinia / Zapadlisko	Bestia T6.4: [1k6]
5	Cywilizacja ²³ T5.1: [1k6]	Zmiana terenu T6.1: [2k6]	Konstrukt T6.4: [1k6]
6	Zmiana terenu T6.1: [2k6]	Skarb T8.1: [1k6]	Nieumarły T6.4: [1k6]

Tabela 6.4: Spotkania						
k6	Zwierzę	Potwór	Człowiek	Bestia	Konstrukt	Nieumarły
1	Wąż	Goblin	Barbarzyńca	Mantikora	Latający strażnik	Zombie
2	Wielki kot	Ork	Najemnik	Wilkołak	Pojazd parowy	Szkielet
3	Wilk	Gigant	Uciekinier	Bazyliżek	Golem	Duch
4	Niedźwiedź	Troll	Rozbójnik	Demon	Gargulec	Upiór
5	Ptak drapieżny	Minotaur	Kapłan	Coś z mackami	Nakręcany robot	Wampir
6	Dinozaur	Harpia	Czarownik	Smok	Kolos	Nekromanta

²² **Zwierzę T6.4: [1k6]**, oznacza konieczność wygenerowania napotkanego zwierzęcia z odpowiedniej kolumny (Zwierzę) w tabeli 6.4.

²³ Patrz rozdział dotyczący tworzenia cywilizowanego miejsca.

Ilość przeciwników określ, korzystając z poniższej tabeli. N, oznacza ilość postaci znajdujących się w drużynie..

Tabela 6.5: Czy jest więcej istot?					
Tak i...	Tak	Tak, ale...	Nie, ale...	Nie	Nie i...
2k6 + N	1k6 + N	N + 1	Mniejsza liczba z 1k6 lub N	1	1 i ranny ²⁴

Reakcję spotkanych bohaterów niezależnych określ zgodnie z poniższą tabelą. Uwzględnij modyfikatory, analogiczne jak w wypadku bohaterów niezależnych.

Tabela 6.6: Relacje ze spotkanymi istotami						
k6	1	2	3	4	5	6
Relacja	Przyjazna	Neutralna	Ostrożna	Nieufna	Nieprzyjazna	Wroga

24 Spotkana istota może być w inny sposób osłabiona – głodna, zardzewiała, oślepiąca itp.

6.2 Loch

Loch to specyficzny rodzaj „Dzicz”, który zasługuje na szczególne wyróżnienie. Oznacza ograniczoną przestrzeń (czasem dość dużą). Lochem mogą być jaskinie, piwnice, nory, legowiska, wnętrza budynków itp. Podobnie jak dzicz, loch również może być tworzony metodą pointcrawl.

Każdy loch ma „wejście”, choć nie zawsze są to drzwi. Jeśli loch nie ma osobnego wyjścia – wyjściem jest wejście. Jeśli poszukiwacze trafią na pułapkę, wylosuj jej rodzaj z tabeli umieszczonej w rozdziale „Skarby”.

Tabela 6.7: Generator Lochu						
k6	Wejście	Typ wnętrza	Przeznaczenie	1k6 [1-2]	1k6 [3-4]	1k6 [5-6]
1	Kłapa w podłożu	Wydłubane w ziemi	Jadalnia	Skrzyżowa -nie typu T	Ślepa ściana	Sala z ołtarzem
2	Grota	Wykute w skale	Sypialnia / Legowisko	Skręt w prawo	Mała sala	Sala z pomnikami
3	Dziupla	Wymurowane	Laboratorium	Skrzyżowa -nie typu X	Średnia sala	Drzwi z prawej
4	Drzwi	Wypalone	Magazyn	Prosty korytarz	Prosty korytarz	Wyjście / Schody
5	Otwór w ścianie	Wygryzione	Skarbiec T8.1: [1k6]	Skręt w lewo	Duża sala	Drzwi z przodu
6	Portal	Zmiana typu	Zbrojownia	Drzwi z lewej	Ukryte drzwi	Pułapka [1k6]

Tabela 6.8: Czy coś się zbliża w lochu?					
Tak i...	Tak	Tak, ale...	Nie, ale...	Nie	Nie i...
Podwójne spotkanie	Spotkanie	Spotkanie, kolejny test utrudniony o jedną kostkę	Pusto, kolejny test ułatwiony o jedną kostkę	Pusto	Pusto, kolejny test utrudniony o jedną kostkę

Tabela 6.9: Spotkania w Lochu [2k6]						
k6	Zwierzę [1]	Potwór [2]	Człowiek [3]	Bestia [4]	Konstrukt [5]	Nieumarły [6]
1	Nietoperz	Goblin	Barbarzyńca	Mantikora	Latający strażnik	Zombie
2	Wielki kot	Ork	Najemnik	Wilkołak	Nakręcany robot	Szkielet
3	Wilk	Gigant	Uciekinier	Bazyliżek	Golem	Duch
4	Niedźwiedź	Troll	Rozbójnik	Demon	Gargulec	Upiór
5	Wielki Pająk	Minotaur	Kapłan	Coś z mackami	Kwasowy pełzacz	Wampir
6	Wąż	Naga	Czarownik	Smok	Kolos	Nekromanta

Ilość przeciwników określ, korzystając z poniższej tabeli. **N**, oznacza ilość postaci znajdujących się w drużynie..

Tabela 6.10: Czy jest więcej istot?					
Tak i...	Tak	Tak, ale...	Nie, ale...	Nie	Nie i...
2k6 + N	1k6 + N	N + 1	Mniejsza liczba z 1k6 lub N	1	1 i ranny ²⁵

Reakcję spotkanych bohaterów niezależnych określ zgodnie z poniższą tabelą. Uwzględnij modyfikatory, analogiczne jak w wypadku bohaterów niezależnych.

Tabela 6.11: Relacje ze spotkanymi istotami						
k6	1	2	3	4	5	6
Relacja	Przyjazna	Neutralna	Ostrożna	Nieufna	Nieprzyjazna	Wroga

²⁵ Spotkana istota może być w inny sposób osłabiona – głodna, zardzewiała, oślepiąca itp.

7 Zarządzanie zasobami

Jeśli chcesz wprowadzić podczas gry zarządzanie zasobami²⁶, możesz to zrobić jako abstrakcyjne wartości na wzór stanu bogactwa. Podróż między poszczególnymi punktami, powodować może wyczerpywanie się zasobów. Typowe rodzaje zasobów, które możesz uwzględnić to:

- **Prowiant:** obejmuje zapasy pożywienia i wody lub innych napojów. Brak prowiantu może powodować głód, wycieńczenie, a w skrajnych przypadkach również śmierć. Prowiant można uzupełnić w cywilizowanych miejscach oraz znajdując go w dziczy.
- **Narzędzia:** kilofy, łopaty, liny, pochodnie i inne przyrządy, mogą pomieścić się w tej zbiorczej kategorii. Mogą pełnić funkcję dodatkowego „zbiorowego” wyposażenia. Ich brak może utrudniać eksplorację i przeżycie w dziczy. Narzędzia można uzupełnić w cywilizowanych miejscach. Niektóre z nich można stworzyć w dziczy, jest to jednak utrudnione.
- **Majątek:** to nie prawda, że poszukiwacze przygód wszystko przepijają w karczmach. Przynajmniej nie wszyscy. Jeśli założycie wspólny fundusz, może on się przydać zarówno gdy nadejdzie czarna godzina, jak i w celu zainwestowania w intratną inwestycję. Brak majątku wspólnego skazuje bohaterów na korzystanie jedynie z własnych zasobów przy treningach i zakupach wyposażenia. Majątek uzupełnia się, zdobywając skarby lub za pomocą indywidualnych punktów bogactwa.

Drużyna ma zapasy pożywienia na poziomie 2 (dwie kostki). Droga z karczmy do wieży wiedzie przez Zakazane Moczary i jest trudna (cztery kostki). Sprawdzenie, czy zapasy się nie skończyły to test na poziomie dwóch kostek utrudnienia (pamiętaj o kostce testowej). Oczywiście, drużyna może zadeklarować, że będzie po drodze polować lub zbierać pożywienie. Zwiększa to szansę na zachowanie zasobów, ale adekwatnie zwiększa również możliwość spotkania czegoś po drodze (w obu wypadkach o jedną kostkę).

²⁶ Zarządzanie zasobami to zasady opcjonalne.

Tabela 7.1: Czy poziom zasobu się nie zmienił?

k6	Efekt	Skutek
6	Tak i...	Zasób pozostał na aktualnym poziomie i kolejny test będzie ułatwiony o jedną kostkę.
4	Tak	Zasób pozostał na aktualnym poziomie.
2	Tak, ale...	Zasób pozostał na aktualnym poziomie, ale kolejny test będzie utrudniony o jedną kostkę.
5	Nie, ale...	Poziom zasobu spadł o jeden poziom, ale kolejny test będzie ułatwiony o jedną kostkę.
3	Nie	Poziom zasobu spadł o jeden poziom.
1	Nie i...	Poziom zasobu spadł o jeden poziom. Kolejny test będzie utrudniony o jedną kostkę.

8 Przeciwnicy

Napotkani w dziczy i lochach przeciwnicy nie są bezrozumnymi „kukłami” do bicia. Mają swoje cele, metody walki i specyficzne możliwości. Poziomy trudności (PT) i nastawienie, znajdujące się w ich charakterystykach, traktuj jako wskazówki. Jeśli wasza wspólna opowieść będzie tego wymagała, jako Narrator możesz ustalić własne. Podane w nawiasach wzory mogą to ułatwić.

8.1 Barbarzyńca

Dzicy ludzie stroniący od cywilizacji, doskonale się odnajdują w warunkach naturalnych. Żyją w strukturach plemiennych i rodowych. Posiadają własne obyczaje, które nie dla wszystkich będą zrozumiałe. Wspierają się podczas polowań i walki, tworząc zgrany, choć nieco niesubordynowany zespół. Wykorzystują prymitywną lub zdobyczną broń. Ubierają się w skóry, malują lub tatuują ciała, noszą ozdoby z kości.

- Są silni, zręczni, wytrzymali i prymitywni.
- Typowe nastawienie: ostrożne, PT = 3 (1k6/2 +1).

8.2 Bazyliszek

Potwór, zwany też królem węży. Posiada śmiertelny jad, a wedle opowieści snutych w zadymionych karczmach, zabija nawet samym spojrzeniem. Kształtem przypomina olbrzymiego, czworonogiego koguta z węzowym łbem i ogonem zakończonym ostrym kolcem. Wielu alchemików jest gotowych dobrze zapłacić za truchło bazyliszka lub jego fragmenty. Bazyliszki są samotnikami. Tylko wyjątkowo występują w grupie.

- Jest szybki, zręczny, podstępny, jadowity i wrażliwy na światło oraz ogień.
- Typowe nastawienie: wrogie, PT = 5 (2k6).

8.3 Coś z mackami

Wiele potworów wymyka się klasyfikacji uczonych. Dzieje się tak za sprawą rzadkości ich występowania, trudności w analizie dostarczonych materiałów lub ich nietrwałości. „Coś z mackami” to termin zwykle używany w odniesieniu do istot, których charakterystyczną cechą jest właśnie posiadanie chwytnych, wijących się macek. Niektóre z nich przebywają zagrzebane częściowo lub w całości w ziemi, polując z zaskoczenia na ofiary, inne robią to samo zanurzone w bagnie, zawieszono pod sklepieniem jaskiń a niekiedy ukryte w koronach drzew. Ich witalność i zdolności regeneracji pozwalają im na ucieczkę, gdy ofiara okazuje się zagrożeniem.

- Silne, zręczne, szybkie, wytrzymałe, wrażliwe na ogień i kwas.
- Przybierają maskujące barwy otoczenia.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 4 (2k6/2 -1).

8.4 Czarownik

Zaklinacze, znachorzy, szamani, magowie-renegaci, ale również licencjonowani wysłannicy akademii magicznych i wszelkiej maści poszukiwacze wiedzy wędrują po świecie w poszukiwaniu jej źródeł. Ich reakcja na grupę awanturników, jaką jest drużyna, może być zależna od wielu czynników. Podróżują w otoczeniu mniejszego lub większego oddziału najemników. Znacznie rzadziej – jako samotni wędrowcy. Jeśli nie są ludźmi (tylko goblinami, orkami itp.), ich ochroną zajmują się podobne do nich kreatury.

- Inteligentny, zna się na magii, rzuca zaklęcia, może być zadufany w sobie.
- Mają ochronę (najemnicy), używają magicznych przedmiotów.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 3 (1k6/2 +1).

8.5 Demon

Wykonujące misje zlecone przez niewolących je czarowników lub uwolnione wskutek „nieszczęśliwych wypadków przy pracy”, demony włączają się po świetle, robiąc to, co umieją najlepiej – niszcząc i szkodząc. Dla nich jest to forma rozrywki.

Poniższa tabela może ułatwić szybkie stworzenie demona. Dwukrotny rzut 2k6 pozwoli na określenie jego dwóch głównych form ataku.

Tabela 8.1: Tworzenie demona			
k6	1-2	3-4	5-6
1-2	Gryzie (kły)	Rozszarpuje (pazury)	Rozrywa / Dusi (macki)
3-4	Truje (oddech / ślina)	Lata (skrzydła)	Parzy (ogień / trucizna)
5-6	Łudzi (iluzja)	Czaruje (magia)	Zamraża (dotyk / oddech)

- Typowe nastawienie: wrogi, PT = 6 (2k6).

8.6 Dinozaur

Występują w wielu odmianach i rozmiarach, począwszy od roślinożerców, leniwie poruszających się od drzewa do drzewa a skończywszy na niezwykle szybkich drapieżnikach, wyposażonych w ostre jak brzytwa zęby i pazury. Jeśli nie jesteś pewien, którego z nich spotkała drużyna – rzuć cztery razy kostką. Niektóre cechy mogą modyfikować jego poziom trudności (PT).

Tabela 8.2: Tworzenie dinozaura				
k6	Odżywianie	Szybkość	Wielkość	Cecha szczególna
1-2	Roślinożerca (PT-1)	Powolny (PT-1)	Mały (PT+1)	Pancerz (PT+1)
3-4	Wszystkożerca	Normalna	Średni	Pazury / Maczuga na ogonie (PT+1)
5-6	Mięsożerca (PT+1)	Szybki (PT+1)	Duży (PT+1)	Skrzydła (PT+1)

- Typowe nastawienie: neutralny, PT = 4 (1k6/2 +1).

8.7 Duch

Niematerialny byt o niesprecyzowanych zamiarach. Jego zachowanie i reakcje mogą wynikać z roli, jaką przyszło mu pełnić (strażnik tajemnicy, uwięziona dusza, potępieniec skazany na tułaczkę po fizycznym świecie itp.). Zwykła broń nie robi mu większej krzywdy – co najwyżej może go rozdrażnić. Duch nie zadaje typowych ran, raczej będzie to chłód, oszołomienie, strach itp.

- Niematerialny, przenika przez ściany i istoty, rozplywa się w powietrzu, wrażliwy na symbole religijne i niektóre formy magii.
- Typowe nastawienie: neutralny, PT = 4 (1k6/2 +1).

8.8 Gargulec

Kamienne bestie, wyposażone przez naturę w niezwykle mocne skrzydła i łapy. Mity mówią, że to ożywione magią potworne rzeźby. Gdyby to była prawda, nierozwiązaną zagadką pozostawałyby znajdowane w starych, zrujnowanych wieżach kamienne jaja. Gargulce są wrażliwe jedynie na wysokie temperatury i broń obuchową. Użycie przeciwko gargulcom ostrzy tępi je i niszczy.

- Bardzo silny, powolny, wytrzymały. Słabo lata. Skrzydła służą raczej do wydłużania skoków i podlatywania.
- Typowe nastawienie: neutralny, PT = 4 (1k6/2 +1).

8.9 Gigant

Giganci najchętniej zamieszkują wysokie góry. Niedostępny teren i monumentalne szczyty stanowią dla ich wiosek naturalną ochronę. Stereotyp o ich głupocie jest krzywdzący. To raczej spokój i opanowanie, wynikające z faktu, że w starciu jeden na jednego, giganci zwykle wygrywają.

- Bardzo silny, wytrzymały, taktyk, powolny.
- Typowe nastawienie: neutralny, PT = 5 (2k6/2 -1).

8.10 Goblin

„Te małe zielone paskudy”, jak zwykle się określać gobliny, to faktycznie niskie, pokraczne i złośliwe stworzenia. Tworzą struktury plemienne, a niekiedy łączą się w większe grupy, wspólnie łupiąc i rabując okolicę. Samotne gobliny nie są zbyt groźne, o ile nie natkniemy się na któregoś z ich szamanów. Ci ostatni specjalizują się w iluzjach i przywoływaniu duchów natury. Gobliny rzadko atakują otwarcie. Ich przewaga liczebna powinna wynosić przynajmniej 3:1, by się na to zdecydowały. Wolą zasadzki i pułapki. Używają trucizn i zrabowanej broni, która w ich rękach szybko pokrywa się rdzą i brudem.

- Zręczny, szybki, słaby. Wylosowaną liczbę osobników, jeśli nie jest to samotna jednostka, należy pomnożyć przez 2.
- Sprawdzając liczbę przeciwników, dodaj kostkę ułatwienia do rzutu.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 2, w wypadku przewagi liczebnej PT = 3 (1k6/2).

8.11 Golem

Kukła ulepiona z gliny, wykonana z drewna lub (rzadko) metalu, to rodzaj robota napędzanego magią. W jego wnętrzu znajduje się zaklęcie, wymuszające posłuszeństwo wobec właściciela. Golem będzie wykonywał wydane polecenie, bez względu na okoliczności. Jedyną szansą, by go zatrzymać, jest jego zniszczenie lub wyjęcie zaklęcia. Ta druga metoda udaje się rzadko. Gliniane tabliczki z tajemniczymi inskrypcjami są zabezpieczane dodatkowymi pułapkami i często ulegają samozniszczeniu podczas próby ich usunięcia. Spektakularne efekty wybuchów, jakie temu towarzyszą, nie są rzadkością. Golemy są odporne na uroki.

- Silny, powolny, wytrzymały, uparty.
- Często posiadają w środku pułapkę.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 4 (1k6/2 +1).

8.12 Harpia

Skrzydlate hybrydy ludzi (kobiet i mężczyzn) i ptaków, są niezwykle groźnym przeciwnikiem. Duże skrzydła, silne ręce, zaopatrzone w ostre szpony stopy i umiejętność działania zespołowego to atuty, których harpie nie wahają się wykorzystywać. Ich gniazda są dobrze ukryte w niedostępnych miejscach, ale intensywny zapach, jaki się wokół nich unosi, pozwala na odpowiednio szybkie wycofanie się z niebezpiecznego rejonu.

- Latają, silne, zręczne, prymitywne.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 4 (1k6/2 +1).

8.13 Kapłan

Wędrowni kapłani realizują misje zlecone przez ich zakony, a czasem bezpośrednio od bogów. Symbole religijne nie chronią ich jednak przed niebezpieczeństwami szlaków. Nie jest niczym niezwykłym, gdy towarzyszy im grupa najemników i współbraci. Moce, które otrzymują od swoich patronów w zamian za ich niezachwianą wiarę, bywają w niektórych aspektach potężniejsze niż te, którymi dysponują magowie. Niektóre religie ograniczają typy broni, których kapłani mogą używać, lub wręcz zakazują mieszania się w konflikty zbrojne, ale są i takie, których członkowie specjalizują się w walce.

- Wytrzymali, z dużą wiedzą, silnie wierzący, bywają fanatyczni.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 3 (1k6/2).

8.14 Kolos (Ruchomy pomnik)

Kamienne posągi mogą kryć w sobie magię, ożywiającą je w określonych okolicznościach. Nieostrożni poszukiwacze przygód i awanturnicy czasami padają ofiarą „milczących strażników”. Walka z nimi nie zawsze jest dobrym wyjściem.

- Bardzo silny, milczący, wytrzymały, nieruchomy.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 5 (2k6/2 -1).

8.15 Latający strażnik

Mechaniczne konstrukty, napędzane magią lub zniewolone nią latające stworzenia pełnią zazwyczaj funkcje ostrzegawcze. Ich głównym zdaniem jest wzbudzenie „alarmu” – czasem jest nim właśnie śmierć takiego strażnika. Bywa i tak, że mają stanowić pierwszą linię obrony, sondującą możliwości potencjalnego wroga.

- Latają, zręczne, szybkie, dość kruche.
- Typowe nastawienie: ostrożne, PT = 3 (1k6/2).

8.16 Mantikora / Mantykora

Hybryda człowieka i lwa, z błoniastymi skrzydłami i ogonem skorpiona. Trucizna znajdująca się w kolcu jadowym na końcu ogona jest śmiertelna. Niezwykle szybko paraliżuje ofiary, które potem są przez bestię pożerane. Na szczęście te niezwykle groźne potwory zazwyczaj są samotnikami. Łączą się w pary jedynie na okres godowy, po którym samica zostaje z młodymi, do czasu ich usamodzielnienia. Potem wygania je ze swojego rewiru.

- Latają, podstępne, ciche, nie przepadają za wodą.
- Określając ich liczbę, dodaj kostkę utrudnienia do rzutu.
- Typowe nastawienie: wrogie, PT = 6 (2k6/2 +1).

8.17 Minotaur

Człękokszałtny stwór o łbie byka, z zakrzywionymi rogami. Minotaury tworzą koczownicze stada złożone z kilku rodzin byków i krów z młodymi. Polują, używając mocnych łuków i włóczni. W starciach z przeciwnikiem posługują się również swoimi rogami. Pozycja w stadzie ustalana jest na drodze zrytualizowanych pojedynków.

- Silne, zręczne, prymitywne.
- Sprawdzając liczbę przeciwników, dodaj kostkę ułatwienia do rzutu.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 3 (1k6).

8.18 Najemnik

Za odpowiednim wynagrodzeniem, najemnicy są gotowi służyć swoim zbrojnym ramieniem i innymi umiejętnościami wynajmującym ich istotom. Ich mottem jest „daję Ci swoją krew za Twoje złoto”. Zwyczajowy kodeks najemników nie pozwala im na „zmiianę stron” w trakcie konfliktu, ale trafiają się wśród nich i tacy, którzy nie mają twardych zasad. Wśród najemników można znaleźć wiele profesji. Poza wojownikami, tropicielami i łotrami, czasem najmują się do służby również magowie, kapłani, a nawet niezależne duchy – bardowie.

- Silny, zręczny, sprytny, wynajęty do konkretnego celu.
- Najemnicy używają adekwatnej do swojej koncepcji broni i możliwości.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 3 (1k6).

8.19 Nakręcany robot

Dzieło szalonego maga-inżyniera, który w martwą maszynę tchnął „życie”. Takie twory są przeznaczone do konkretnych, żmudnych zadań i uruchamiane jedynie w określonych warunkach, bywa jednak, że wymykają się spod władzy swoich twórców lub użytkowników. Stają się wtedy śmiertelnie niebezpieczne.

- Silny, wytrzymały, samonakręcający się, ma mechanizm sprężynowy.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 4 (1k6 +1).

8.20 Nekromanta

Istnieją na świecie magowie, którzy są gotowi złamać prawa natury. Niektórym udaje się nawet rozpocząć grę ze śmiercią – i to nie tylko swoją. Nekromanci poświęcają swoje życie, a bywa, iż również życie po życiu, by zdobywać zakazaną wiedzę. Dysponują często orszakiem nieumarłych sług, którzy co prawda w większości są głupi, ale za to nie trzeba ich karmić.

- Mądry, inteligentny, podstępny, zna się na magii.
- Ma na usługi najemników i nieumarłych.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 5 (2k6/2 -1).

8.21 Niedźwiedź

Te drapieżne zwierzęta osiągają dwukrotność wzrostu człowieka i czterokrotnie przewyższają go wagą. Nie mają wielu naturalnych wrogów. Z natury spokojne, ale jeśli poczują się zagrożone lub są ranne, zmieniają się w niszczącą wszystko na swej drodze siłę.

- Bardzo silny, zwinny, szybki, duży.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 4 (1k6 +1).

8.22 Nietoperz

Ich rozmiary wahają się od bardzo małych, wielkości dłoni, do olbrzymich – wzrostu dorosłego człowieka. Niektóre żywią się owocami i nektarem kwiatów a inne polują na małe zwierzęta. Plotki ludowe głoszą, że pod ich postacią wampiry zakradają się do domostw i wysysają krew. Być może jest w tym ziarno prawdy. Nietoperze zamieszkują wykroty, jaskinie i ruiny starych domostw.

- Lata, zwinny, echolokacja, szybki, słaby wzrok, wrażliwy na światło.
- Typowe nastawienie: neutralny, PT = 2 (1k6/2).

8.23 Ork

Orkowie budzą grozę wśród wszystkich, którzy mieli okazję się z nimi zmierzyć. Są okrutni i bezwzględni. Niezbyt godni zaufania, choć zdarzają się władcy na tyle szaleni, by ich zatrudnić jako najemników w swej armii. Nawet wtedy kompanie orków trzymają się raczej z dala od pozostałych części armii. Niezwykle wytrzymali na trudy życia, biorą z niego to, na co mają aktualnie ochotę.

- Silny, zręczny, prymitywny, wybuchowy.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 4 (1k6 +1).

8.24 Pojazd parowy

Jeśli jest w ruchu, jego pojawienie się zwiastują kłęby dymu i głośny hałas. Pojazdy parowe to dzieła inżynierów i majsterkowiczów. Część z nich służy jako eksperymentalne środki transportu, inne pełnią funkcję „wozów bojowych”, ale najczęściej, zarośnięte krzakami, są niemyym świadectwem nieudanych konstrukcji. Próba ich uruchomienia jest związana z ryzykiem wybuchu i doznania obrażeń od metalowych elementów.

- Metalowo-drewniana konstrukcja, wymaga kogoś do obsługi, zawodny.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 4 (1k6 +1).

8.25 Ptak drapieżny

Ptaki drapieżne różnią się rozmiarami, w zależności od gatunku i miejsca występowania. Orły i sępy należą do zwykłych zwierząt. Olbrzymie ptaki roki i gryfy (hybrydy lwów i ptaków), budzą zrozumiały lęk. Są groźnym przeciwnikiem. Podejmowane były już próby oswojenia ich kończą się często tragicznie.

- Lata, silny, szybki, ostry dziób, nieujarzmiony.
- Typowe nastawienie: ostrożne, PT = 3 (1k6) dla zwykłych i PT=4 (1k6 +1) dla olbrzymich ptaków drapieżnych i gryfów.

8.26 Rozbójnik

Pospolici bandyci, mordercy wypędzeni ze społeczności, a czasem rozpuszczone wojsko lub najemnicy, którzy nie dostali wypłaty, stają się rozbójnikami grasującymi na drogach. Łączą się w bandy, które nękają okoliczne osady.

- Silny, wytrzymały, poszukiwany, brutalny.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazny, PT = 3 (1k6).

8.27 Smok

Te olbrzymie gady są niezwykle groźne. Wykształciły się z dinozaurów, jednak rozwinęły zarówno swoje zdolności komunikacyjne, jak i magiczne. Są sprytnie, przebiegłe i silne. Niektórzy twierdzą, że jeden ze smoków jest tajemniczym przywódcą największej organizacji przestępczej. Wbrew legendom, smoki nie zieją ogniem. Specjalizują się natomiast w określonych dziedzinach magii i używają nadzwyczaj skutecznie związanych z nimi zaklęć. Gromadzą skarby, ze szczególnym uwzględnieniem przedmiotów magicznych, którymi wspomagają swoje umiejętności.

- Lata, silny, zwinny, inteligentny, używa magii.
- Jest w stanie używać przedmiotów magicznych, o ile pozwala na to jego anatomia.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 5 (2k6 -1).

8.28 Szkielet

Stare cmentarzyska i pola bitew są ulubionym miejscem działania nekromantów. Szkielety, ożywione za pomocą magii, są posłusznymi, choć nieco powolnymi sługami. Wysłane z misją, wykonują ją bezwzględnie, chyba że po drodze zostaną zniszczone. Pod tym względem podobne są do nakręcanych robotów i golemów.

- Powolny, niestrudzony.
- Używa starej broni i zbroi.
- Typowe nastawienie: neutralne (zależne od poleceń nekromanty), PT = 2 (1k6/2)

8.29 Troll

Wielkie stwory o niezwykle grubej skórze wbrew pozorom nie są głupie. Trolle znają się jak nikt inny na magii ziemi i iluzjach. Potrafią tworzyć nawet trwałe iluzje budowli (mostów, itp.). Mają olbrzymie apetyty, a ich dzika natura powoduje, że trzymają się na uboczu wszelkich społeczności.

- Silne, wiecznie głodne, wytrzymałe, gruba skóra, magia ziemi i iluzji.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 4 (1k6 +1).

8.30 Uciekinier

Uciekinierzy mogą mieć za sobą różną przeszłość. Niektórzy z nich to pospoliccy przestępcy, którym udało się umknąć z więzienia. Inni podróżują z rodzinami, uciekając przed poborcami podatkowymi albo okrutnymi panami, wojną lub kataklizmami. Wśród nich znajdują się również wygnańcy – magowie, kapłani – heretycy, wizjonerzy i wynalazcy. Nie posiadają wiele. Czują silną potrzebę poprawy swojego losu.

- Wytrzymały, biedny, sprytny.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 2 (1k6/2).

8.31 Upiór

Zdarza się, że zmarły ma na tym świecie niedokończone sprawy. Bywa, że pojawiają się one w chwili śmierci, np. jako silne pragnienie zemsty na mordercy lub zdrajcy. Duchy takich osób są w stanie przybrać eteryczne ciało i ponownie rozpocząć swoją egzystencję na świecie – dopóki nie ustnie trzymająca je na nim więź.

- Eteryczne ciało, magia śmierci, lodowy dotyk.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 5 (2k6/2 -1).

8.32 Wampir

„Dzieci nocy”, jak lubią się określać wampiry to nietypowy rodzaj istot. By powstać, muszą umrzeć, jako ludzie ugryzieni przez wampira, a następnie obudzeni do życia jego (lub jej) krwią. W ten sposób tworzy się wśród wampirów hierarchia. Każdy „młodszy” wampir jest nieco słabszy od swego twórcy lub twórczyni. Wampiry tworzą klany i „rody” wzorowane na strukturach znanych z dworów szlacheckich. Bywa, że obejmują we władanie stare zamki wraz z przyległymi wsiami, zamieszkiwanymi przez zwykłych ludzi. Zamiast podatków, potrafią wtedy ściągać daninę z krwi. W mrokach niepamięci ginie zimna nienawiść, jaką wampiry pałają (z wzajemnością) do wilkołaków. Być może chodzi o konflikt terytorialny. Niektóre posiadają zdolność przemiany w mgłę lub rój nietoperzy.

- Silne, szybkie, wrażliwe na srebro.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 5 (2k6/2 -1).

8.33 Wąż

Doświadczeni podróżnicy twierdzą, że małe, niezwykle szybkie, zwinne i jadowite węże są groźniejsze niż olbrzymie gady, leniwie polujące na ofiary przy wodopojach i na bagnach. Bez względu na rozmiar, spotkanie z węzami stwarza zawsze ryzyko śmierci, choć jeśli nie są głodne lub sprowokowane, nie będą atakowały.

- Szybki, zwinny, pokryty łuskami, jadowe zęby, dusi, gryzie.
- Typowe nastawienie: neutralne, PT = 3 (1k6).

8.34 Wielki kot

Wielkie, groźne koty, które atakują z zasadzki. Ofiary rozszarpują, wyjadając co miększe kawałki ciała. Samotnicy. Szczególną odmianą wielkich kotów, są tygrysy szablozębne, pochodzące z zamierzchłych czasów. Niemal dwukrotnie większe i bardziej niebezpieczne niż typowi przedstawiciele gatunku.

- Silny, szybki, zwinny, ostre kły i pazury.
- Samotnicy, sprawdzając ilość, dodaj kostkę utrudnienia do rzutu.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 4 (1k6 +1).

8.35 Wielki pająk

Typowe pająki nie są groźne dla poszukiwaczy przygód. Sytuacja zmienia się, gdy dochodzi do spotkania z wielkimi pająkami. Badacze twierdzą, że jest to zmutowana wersja zwykłych, które zostały poddane silnemu działaniu pola magicznego lub eksperymentom alchemicznym. Jak jest naprawdę – nie wiadomo. Dla przeciętnego wędrowca istotniejsze jest to, że musi się zmierzyć z olbrzymim potworem, który ma cztery pary nóg, mnóstwo oczu, pluje lepką śliną, truje i potrafi ugryzieniem odciąć rękę, a po sparaliżowaniu ofiary, zawinie ją w ładny kokonik i powiesi w spiżarni, by skruszała.

- Szybki, twardy pancerz, miękki odwłok, chodzi po dowolnej powierzchni.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne, PT = 4 (1k6 +1).

8.36 Wilk / Wilkołak

Wilki występują w kilku gatunkach, różniących się wielkością i agresywnością. Tworzą watahy o silnej strukturze hierarchicznej. Ich liczebność sięga nawet kilkudziesięciu sztuk. Podobną strukturę można zaobserwować wśród wilkołaków, z tą różnicą, że są to ludzie, którzy (przynajmniej raz – przy pełni księżyca), muszą zamienić się w potężne wilki i poddać swojemu instynktowi. Po przemianie mogą się mierzyć jak równy z równym z wampirami, do których czują gatunkową odrazę.

- Szybki, silny, ostre zęby, instynkt stadny, zew krwi, wrażliwy na srebro.
- Dodaj kostkę ułatwienia przy określaniu liczebności grupy. Efekt pomnóż przez dwa.
- Typowe nastawienie: ostrożne, PT = 4 (2k6 – wybierz wyższą).

8.37 Zombie

To nie są typowe trupy, ożywione przez nekromantę na cmentarzu. To żywi ludzie, pogrzebani żywcem by umarli w męczarniach i przywróceniu do życia, by służyli swemu panu. Są nieco inteligentniejsi od szkieletów, a z tymi, którzy mają nadal język, można niekiedy porozmawiać. Nadal kołaczą się w ich mózgach resztki pamięci o przeszłości.

- Powolny, silny, skoncentrowany, uparty.
- Typowe nastawienie: nieprzyjazne (zależne od poleceń nekromanty), PT = 3 (2k6 – wybierz wyższą).

9 Skarby

Skarby to nieodłączna część eksploracji lochów i dziczy. Często są pilnowane przez dodatkowego strażnika. Może się też zdarzyć, że bohaterowie znajdą jedynie mapę do skarbów, którą trzeba odcyfrować a skarb właściwy znaleźć. Zawartości skarbu ani poprawności mapy nie można być pewnym aż do ostatniej chwili.

Skarb można znaleźć na kilka sposobów:

- **Losując go w dziczy:**
 - Sprawdź, w jakim miejscu został odkryty.
 - Sprawdź, czy pilnuje go strażnik²⁷. Jeśli efektem będzie „Tak i...” skarb jest chroniony również przez pułapkę.
- **Losując go w lochu:**
 - Sprawdź, czy pilnuje go strażnik. Jeśli efektem będzie „Tak i...” skarb jest chroniony również przez pułapkę.
- **Po pokonaniu przeciwników:**
 - Szansa na znalezienie skarbu u przeciwników o poziomach trudności 1 i 2 lub niższych to test z 1 kostką utrudnienia.
 - Szansa na znalezienie skarbu u przeciwników o poziomach trudności 3 i 4 to zwykły test.
 - Szansa na znalezienie skarbu u przeciwników o poziomach trudności 5 i 6 lub wyższych to test z 1 kostką ułatwienia.

Tabela 9.1: Skarby

k6	Strażnik	Miejsce w Dziczy	Pułapka (PT=1k6/2)
6	Nieumarły	Rozbity wóz	Strumień ognia (bezpośredni)
4	Bestia	Stare ruiny	Trucizna (bezpośrednia)
2	Potwór	Dziupla w drzewie	Ostrze (bezpośrednie)
5	Konstruk	Tajemniczy posąg	Ognisty wybuch (grupa)
3	Człowiek	Dziura w ziemi	Chmura gazu (grupa)
1	Zwierzę	Ukryta skrzynia	Połącz dwa efekty

²⁷ Strażnik może mieć swój osobisty skarb, niezależnie od tego, którego pilnował.

Pułapki o działaniu bezpośrednim, mają wpływ tylko na istotę, która się na nie natknie. Pułapki o działaniu grupowym, mają wpływ na wszystkie istoty w zasięgu pułapki.

Gdy skarb zostanie odnaleziony, bohaterowie mogą ustalić jego wartość. Być może to cenny lub magiczny przedmiot. Może się też okazać, że to sterta śmieci. W końcu zawsze może się trafić „złoto głupców”.

Tabela 9.2: Wycena skarbów			
k6	Co to? [1k6]	Wartościowe?	Magiczne? (2 kostki utrudnienia)
6	1-2: Biżuteria 3-4: Klejnoty 5-6: Dzieło sztuki	Tak, bardzo (+2 stany bogactwa).	Tak, bardzo.
4	Broń	Tak (+1 stan bogactwa).	Tak.
2	1-2: Zbroja 3-4: Płaszcz 5-6: Szata	Tak, ale nie wszędzie (test wzbogacenia).	Tak, ale z przekleństwem.
5	1-2: Księga 3-4: Zwój 5-6: Mapa	Nie, ale ładne.	Nie, ale może za takie uchodzić.
3	Przedmiot użytkowy (np. narzędzie)	Nie.	Nie.
1	1-2: Mikstura 3-4: Maść 5-6: Sypki proszek	Nie, to szrot.	Nie, jest zbyt słabej jakości.

10 Tabela abstraktów

Poniższa tabela zawiera słowa – hasła, które mają za zadanie wspomóc tworzenie losowych wydarzeń, sytuacji i motywów działania bohaterów niezależnych.

Jeśli potrzebujesz inspiracji, wylosuj trzy hasła i powiąż je ze sobą, tworząc początek nowego wątku. Podrzuci go postaciom graczy. Użyjcie wspólnie fantazji i kreatywności, by stworzyć nową scenę i ciekawą sytuację.

Tabela 10.1: Abstrakty						
k6	1	2	3	4	5	6
1	podróż	wieś	labirynt	miasto	ogień	magia
2	zwierzę	natura	bestia	rozrywka	woda	alchemia
3	przesyłka	tajemnica	dzicy	kara	ziemia	mrok
4	klątwa	grzyby	wróg	sklep	powietrze	jasność
5	trup	pełnia	konkurs	tajemnica	drewno	zagrożenie
6	lód	krewni	posąg	organizacja	metal	choroba

11 Przykład rozpoczęcia gry

Na podstawie powyższych tabel, został przygotowany poniższy materiał na krótką przygodę. Zawiera on przykłady wykorzystania generatorów z tej publikacji. Wszystkie zamieszczone rzuty były faktycznie wykonane. Przykłady interpretacji to tylko jedno z wielu możliwych interpretacji otrzymanych wyników.

Motyw przewodni pierwszej sceny: Rzuć trzykrotnie 2k6 i odczytaj słowa hasła z tabeli 10.1 (abstrakty). [2,5], [3,5], [1,1]: *pełnia, konkurs, podróż*.

Pierwsze cywilizowane miejsce: Rzuć 5k6, by określić wielkość i nazwę (Tabele 5.1, 5.2, 5.3) oraz reakcję na bohaterów (Tabela 5.5).

[3] – wieś targowa, [4,5], [6] - „Czyste Wrzosa”, [2] – reakcja na bohaterów ostrożna (Tak, ale...)

- **Dostępne usługi:** nocleg / prowiant, rzemieślnicy, różne towary
- **Stale frakcje:** rzemieślnicy, władza (wójt), przestępczość.

Przykład interpretacji: *Drużyna przybywa do wsi, która jest lokalnym centrum targowym. Trwają w niej właśnie przygotowania do festynu, który ma się odbyć podczas najbliższej pełni księżyca. Z tej okazji pojawiają się w niej również okoliczni mieszkańcy mniejszych wiosek, wędrowni kupcy, trupy aktorskie i reprezentanci (oraz reprezentantki) zawodów mniej uczciwych.*

11.1 Pytania dodatkowe

- **Ile dróg prowadzi do wsi?** – 1k6/2 [3/2] (wieś) – dwie drogi.
 - **Dokąd prowadzą?** – Tabela 5.1, 2k6 [2,3] w jedną stronę do drugiej wsi podobnych rozmiarów a w drugą do osady.
 - **Jak ryzykowna jest droga do drugiej wsi?** – 1k6 [4] kostki utrudnienia.
 - **Jak ryzykowna jest droga do osady?** – 1k6 [6] kostek utrudnienia.
 - **Jaki teren otacza „Czyste Wrzosa” i pozostałe osady?** – Tabela 6.1, 3k6 [2,3,5] „Czyste Wrzosa” leżą na bagnach. Druga wieś jest umiejscowiona na równinie a osada na wzgórzach.
 - **Ile jest niezwykłych miejsc w okolicy?** – 1k6 [1] – jedno.
 - Co to jest? – Tabela 6.3, 2k6 [4,2] – **stare drzewo**
 - Jak trudno jest je znaleźć? - 1k6 [6] kostek utrudnienia.
- Interpretacja:** *Zapewne leży gdzieś daleko na bagnach.*

11.2 Plotki

Plotki lokalne są generowane z użyciem tabeli 5.4 (minimum 3, jeśli graczy jest więcej niż 3 – po jednej na gracza):

- 4k6 [5,6,6,2] przyjezdni, przejmują władzę, rzemieślników, przed chwilą.
 - **Przykład interpretacji:** *Przed warsztatem okolicznego kowala, nie pytając go o zdanie, rozbił swój kram przyjezdny kupiec, sprzedający wyroby metalowe (narzędzia, broń itp.). Co zrozumiałe, rozsierdziło to lokalnego rzemieślnika. Awantura trwa w najlepsze.*
- 4k6 [5,4,2,6] przyjezdni, kradną, zwierzęta, 3 dni temu
 - **Przykład interpretacji:** *Jedna z gospodyń oskarża trupę aktorów o kradzież kilku kur. Zwierzęta zniknęły z kurnika trzy dni temu. Aktorzy zaprzeczają.*
- 4k6 [4,6,4,5] zwierzęta, przejmują władzę, kapłanów, 3 dni temu
 - **Przykład interpretacji:** *Trzy dni temu, na centralnym placu pojawił się starzec ubrany w wilcze skóry. Pewnym głosem orzekł, że nadchodzące święto powinno być poświęcone żarłocznemu wilkowi, który nawiedzi wioskę i jeśli na progu jakiejś chaty lub przed wejściem do namiotu nie znajdzie odpowiedniego daru, pożre jego mieszkańców. Świadkowie twierdzą, że po wygłoszeniu tej tyrady, starzec rzucił coś na ziemię i znikł w obłoku dymu.*

UWAGA: W tym wypadku plotki dobrze współgrają z ostrożnością mieszkańców. Aż dwie są powiązane z podróznymi i nie jest istotne, że nie są to bohaterowie – obcy, to obcy.

Plotka o starym drzewie (lokalna legenda):

Rzucić trzykrotnie 2k6 i odczytaj słowa hasła z tabeli 10.1 (abstrakty):

[1,1], [5,2], [5,4]: podróż, woda, powietrze.

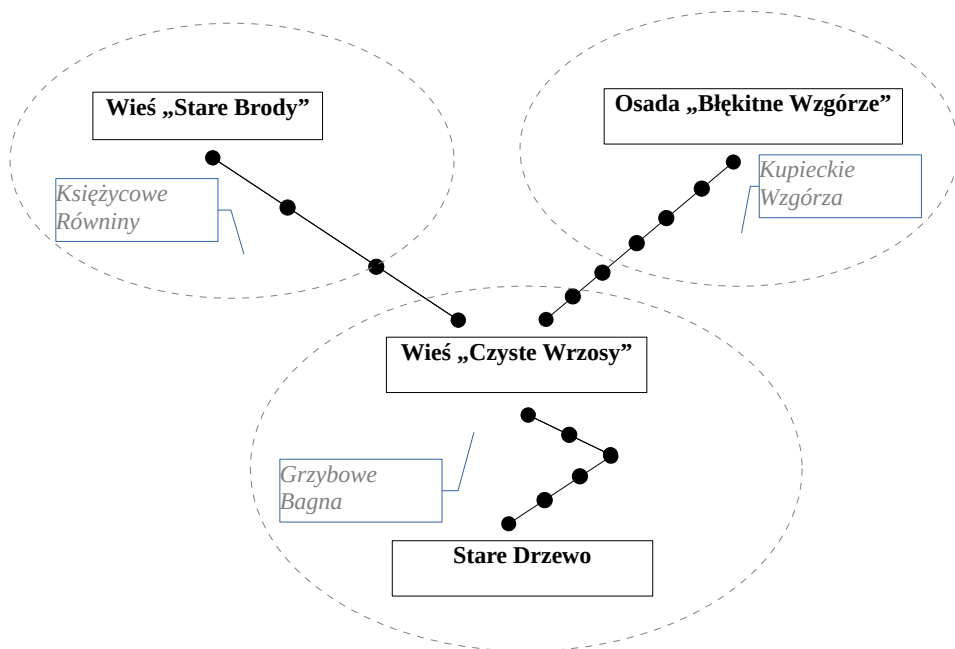
Przykład interpretacji: *Starzy ludzie w wiosce opowiadają, że wędrowcy, którzy napiją się wody ze źródła tryskającego spod starego drzewa na bagnach, mogą przez jakiś czas unosić się w powietrzu. Ile w tym prawdy? Nie wiadomo. Odnalezienie drzewa nie jest łatwe. Śmiałkowie, którzy ruszyli na bagna, nie wrócili.*

11.3 Plan okolicy

Wykorzystując zasady pointcrawla, można sporządzić szybko plan okolicy, w której znalazła się drużyna.

Warto również wylosować nazwy dla stworzonych miejsc i osad:

- Druga wioska (na równinach): Tabele 5.2 i 5.3, 3k6 [3,1] [4] - „**Stare Brody**” (prawdopodobnie leży w okolicach rzeki lub starorzecza).
- Osada (na wzgórzach): Tabele 5.2 i 5.3, 3k6 [1,4] [3] - „**Błękitne Wzgórze**” (być może okolica jest porośnięta jakimiś kwiatami, np. Lawendą albo ziemia ma nietypową barwę).
- Bagna: Tabela 10.1, 2k6 [2,4] – grzyby – „**Grzybowe Bagna**”.
- Równiny: Tabela 10.1, 2k6 [2,5] – pełnia – „**Księżycowe Równiny**”.
- Wzgórze: Tabela 10.1, 2k6 [4,4] – sklep – „**Kupieckie Wzgórze**”



11.4 Bohaterowie Niezależni

Z wylosowanych wcześniej informacji wynika, że warto stworzyć kilku bohaterów niezależnych.

Trupa Aktorska (podejrzana o kradzież kur) – artyści, kolorowa grupa żonglerów, iluzjonistów, akrobatów i klaunów obojga płci. Wydrwigrosze i żartownisie. W razie potrzeby umieją sobie dać radę.

- Czy jest ich więcej niż bohaterów? Prawdopodobnie tak, więc rzut ułatwiony, tabela 6.5, 2k6 [3,6] - „Tak i...” 2k6 [12]+liczba graczy.
- Wstępna reakcja, rzut utrudniony, bo jest ich więcej: tabela 6.6, 2k6 [6,3] – Nieprzyjazna. Być może upatrują w bohaterach konkurencji albo są zmęczeni oskarżeniami o kradzież.
- Są zwinni, sprytni i zgrani – tworzą od lat zespół. Mimo swojego artystycznego nastawienia mogą być wymagającym przeciwnikiem **PT = 2 (3 – przy przewadze liczebnej)**, tym bardziej, że nie od dziś podróżują.

Kowal z wioski „Czyste Wrzoso” – Tabela 4.1, 7k6 [2,5] to kobieta w średnim wieku. **Teresa Silverberry** [6,6,5], jest lokalnym rzemieślnikiem (przedsiębiorcą) i wynalazcą (badaczem) [5,2].

Czy ma dzieci? - 1k6 [5] Nie, ale miała²⁸.

- Wstępna reakcja – ze względu na ogólną reakcję wioski („Tak, ale...”), jest to rzut utrudniony: Tabela 4.3, 2k6 [2,1] – „Nie i...” – do bohaterów odnosi się oschle. Są obcy, nie ma ochoty z nimi rozmawiać – na pewno nie bezpośrednio przy / po kłótni z wędrownym kupcem.
- Jest silna i wytrzymała. Kowalstwo nie jest lekkim zawodem. **PT = 2.**

Wójt z wioski „Czyste Wrzoso” Tabela 4.1, 7k6 [2,1] to młoda dziewczyna, nieledwie dziecko. Być może odziedziczyła pozycję po rodzicach²⁹.

Christina Redwood [2,5,2], jest aktualną przedstawicielką lokalnej społeczności. Mimo młodego wieku ludzie jej słuchają. Być może wynika to z jej osobowości i pomysłowości ([5,2] przedsiębiorca i badacz).

- Wstępna reakcja: Tabela 4.3, 2k6 [2,6] – „Tak, ale...” - ostrożna.
- Zręczna i sprytna. **PT = 2**, ale ma na swoje skinięcie wioskę

28 Równie dobrze można to zinterpretować jako „Nie, ale planuje” lub „Nie, ale jest w ciąży”.

29 Hipoteza, uwiarygodniająca postać.

Tajemniczy starzec (w wilczych skórach): Tabela 4.1, 7k6 [4,4] To tak naprawdę przebrana / zamaskowana iluzją kobieta w średnim wieku. **Teresa Redberg** [6,5,3], badaczka i realistka [2,1] – wyrachowana czarodziejka / iluzjonistka.

- Czy jest członkiem trupy aktorskiej? – 1k6 [4] – Tak.
- Jakie są jej motywy postępowania? – Tabela 4.2, 3k6 [1,5,4] – Chce zdobyć władzę. Ma nadzieję, że w ten sposób wzmocni swoją rodzinę.
- Wstępna reakcja – biorąc pod uwagę wrogość trupy aktorskiej, 2 kostki utrudnienia. Tabela 4.3, 3k6 [4,1,5] – „Nie i...” – jest otwarcie wrogo nastawiona. Może się boi, że jej sekrety się wydadzą.
- Zręczna, z dużą wiedzą i sprytem, zna podstawy magii. **PT = 3.** Ma wsparcie ze strony akrobatów.

Wędrowny kupiec z artykułami metalowymi (broń i narzędzia): Tabela 4.1, 7k6 [6,5] starsza kobieta. **Anna Bluewood** [1,2,2], prowadzi swój objazdowy kram. Uważnie obserwuje otoczenie (badacz) i pomaga w miarę możliwości tym, którzy potrzebują wsparcia (społecznik) [2,4].

- Jakie są jej motywy postępowania? - Tabela 4.2, 3k6 [4,3,3] konkurentka ukradła jej partnera i uciekła z nim w świat. Anna ich szuka.
- Wstępna reakcja – Tabela 4.3, 1k6 [4] – jest neutralna względem bohaterów. Ma swoje sprawy do załatwienia i na nich się koncentruje.
- Nawykła do trudów podróży, w kramie ma sporo broni. **PT = 2.**

Karczmarz z wioski „Czyste Wrzosey”: Tabela 4.1, 7k6 [2,2] nastoletnia dziewczyna. **Eliza Goldwood** [3,3,2] zarządza lokalną karczmą. Warzone przez nią piwo, jest słynne na całą okolicę. (badacz, konserwatysta – [2,6]). Karczma Tabele 5.2 i 5.3, 3k6 [6,6] [1] „Dziwna Panna” jest czysta i porządna.

- Jakie są motywy jej postępowania? - Tabela 4.2, 3k6 [4,3,3] pod pozorem uprzejmości, ukrywa żądzę władzy. Chce zostać wójtem wioski.
- Wstępna reakcja (1 kostka utrudniona): Tabela 4.3, 2k6 [6,4] - „Tak” - jest nastawiona miło do bohaterów, w stosunku do pozostałych reakcji pozostałych mieszkańców. Być może widzi w nich potencjalne narzędzia do realizacji własnych planów.
- Sprytna i inteligentna. Perfekcjonistka. **PT = 2.** W razie zagrożenia wycofa się na swoją pozycję, wypierając się wszystkiego.

12 Licencja i podziękowania

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

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

Obrazek tytułowy jest autorstwa Lorc i pochodzi ze strony <https://game-icons.net>. Również jest dostępny na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

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

FUNTBX FANTASY to moduł do gry w stylu sandboksowym, zgodnie z zasadami FUNT RPG, stworzony przez Tomasza Misterkę.

Korekta i wsparcie merytoryczne: Jarosław Daniel,
<https://castelviator.wordpress.com/>

Wszystkie te projekty udostępnione są 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 ich 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.