

FUNOT



RPG

Autor: Tomasz Misterka

Tytuł: FUNT RPG

Na podstawie: Freeform Universal RPG autorstwa Nathana Russela

Autor: Tomasz Misterka

Projekt logo: Małgorzata Misterka

ISBN: 978-83-953160-2-9

Wydawca: Hieroglif Tomasz Misterka

Wydanie I

Warszawa, 2020

Spis treści

Wstęp.....	5	Podsumowanie Akcji i Testów.....	23
Świat gry.....	6	Rola Narratora.....	24
Frakcje / Siły sprawcze.....	6	Planowanie gry.....	24
Ważni bohaterowie niezależni.....	6	Młodszy gracze.....	25
Istotne miejsca.....	6	Osoby z dodatkowymi potrzebami.....	25
Osie konfliktów.....	7	Dodatkowe wskazówki.....	26
Plotki i wydarzenia.....	7	Regeneracja.....	26
Tworzenie postaci.....	8	Nagrody.....	27
Koncepcja.....	8	Postacie i przeszkody.....	27
Atrybuty.....	8	Co powinni wiedzieć gracze?.....	27
Przykładowa lista atrybutów.....	9	Rozwój postaci.....	28
Określenia Atrybutów.....	9	Moce i umiejętności specjalne.....	29
Wyposażenie.....	10	Skalowanie efektów.....	29
Przykłady Wyposażenia.....	10	Suplementy i generatory.....	30
Zasady dotyczące Wyposażenia.....	10	Wyzwania i relacje z otoczeniem.....	30
Opis lub rysunek i imię.....	11	Zmiana relacji.....	31
Cele.....	11	Bomba zegarowa.....	32
Relacje.....	12	Siedziby i zasoby.....	35
Kontakty i znajomości.....	13	Generator Światów.....	37
Funty.....	14	Przygoda w pięciu krokach.....	38
Zdobywanie Funtów.....	15	Główny pomysł.....	38
Początkowe Funty.....	15	Wyzwanie umysłowe.....	38
Stany bohaterów.....	15	Zmyłka i zużycie zasobów.....	38
Wady.....	15	Konfrontacja.....	39
Bieda i bogactwo.....	16	Finał z nagrodą.....	39
Podsumowanie tworzenia postaci.....	17	Przygody demonstracyjne.....	39
Jak wygląda gra?.....	18	5 kroków w mroku — fantasy.....	40
Sceny i rundy — Akcja.....	19	5 strzałów znikąd — western.....	42
Testy.....	20	5 kroków do wiedzy — cyberpunk.....	44
Modyfikatory.....	21	Licencja i podziękowania.....	46
Inne testy?.....	22		

Wstęp

FUNT to uniwersalna mechanika opierająca się ściśle na zasadach Freeform Uniwersal RPG, znanego w Polsce jako FUPL. Zawarte w nim zasady, pozwolą rozegrać przygody w dowolnym świecie – np. znanym z ostatnio oglądanego filmu lub przeczytanej książki.

Przykłady ilustrujące zastosowanie zasad w praktyce, pisane są kursywą.

Celem gry jest wspólne opowiedzenie ciekawej historii o bohaterach stworzonych przez graczy.

Do rozpoczęcia zabawy potrzebujesz:

- **Kilku kartek, ołówków i gumki do ścierania.** Potrzebne będą do zapisywania informacji o bohaterach, przebiegu gry itp.
- **Spisanych poniżej zasad gry.** Ta książka prawdopodobnie przyda się podczas pierwszych paru gier. W późniejszym okresie będziecie do niej sięgać jedynie okazynie. Prostota reguł jest jednym z atutów FUNT-a.
- **Zwykłych, sześciennych kostek.** Z ich pomocą rozstrzygane będą wszelkie sytuacje sporne. W zasadach gry rzut nimi oznaczany jest jako nk6, gdzie n to liczba kostek.

2k6 oznacza rzut dwiema kostkami sześciennymi. Notacja 2k6 [3,4] oznacza, że uzyskano na nich wyniki 3 i 4.

Dla wygody możesz zaopatrzyć się również w:

- **Dedykowane karty postaci** — uniwersalne lub stworzone specjalnie do settingu, w którym toczyć się będzie gra.
- **Żetony pokerowe, kolorowe kryształki lub inne znaczniki** — przydają się do oznaczania tymczasowych modyfikatorów testów oraz zarządzania Funtami.
- Figurki przedstawiające bohaterów i ich przeciwników, maty oraz elementy scen, w których toczyć się będzie gra, również mogą być przydatne.

Świat gry

FUNT jest systemem uniwersalnym. Korzystając z jego zasad, możesz razem z przyjaciółmi, stworzyć i opowiedzieć ciekawą historię z dowolnego uniwersum. Bohaterowie mogą odwiedzać światy z ostatnio oglądanych filmów, przeczytanych książek, a także stworzone, od początku do końca przez was. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wędrowali między tymi światami. To wasza gra.

Jeśli dziś macie ochotę przeżywać przygody w świecie fantasy, z elfami, krasnoludami, magią i mnóstwem tajemnic, jutro możecie wyruszyć w swych łodziach podwodnych, by zbadać oceaniczne głębiny. Być może za tydzień przyjdzie czas na podbój kosmosu lub odkrywanie roli człowieka w świecie pełnym technologii i zastępujących go androidów.

Fracje / Siły sprawcze

Zastanówcie się wspólnie jakie siły rządzą tworzonym światem? W którym miejscu jest między nimi konflikt i jaką rolę mogą w nim pełnić bohaterowie?

Lokalny konflikt między osadnikami z Europy a plemionami indiańskimi, z czasów kolonizacji Ameryki może być dobrym źródłem przygód. Walka bogów i bogiń o panowanie nad światem, chciwe korporacje wynajmujące najemników, by poszerzyć swoje wpływy, obce cywilizacje toczące walkę na śmierć i życie – to tylko kilka przykładów takich sił.

Ważni bohaterowie niezależni

Większość frakcji będzie posiadała swoich przywódców. Nawet jeśli będą znani jedynie z pogłosek, warto stworzyć choćby zarys ich postaci. Pomyślcie również nad paroma przedstawicielami, z którymi bohaterowie będą mogli się zetknąć.

Wielki Lord Imperator, którego imię jest niewymawialne, słynie ze swojego okrucieństwa względem wrogów.

Służąca mu Inkwizytorka Edwina Lawless jest porywcza i okrutna, ale przekupna.

Przeciwniczką Lorda Imperatora jest Cesarzowa Kwiatów – Lady Liliana de Worde. Jej wierne oddziały bezustannie toczą potyczki na pograniczu z wojskami Imperium.

Oddany jej diuk Benedykt Crow, jest doskonałym, odważnym szermierzem. Słynie również z zamiłowania do hazardu, który zaczyna się przy stoliku z kartami, a kończy na polu bitwy.

Istotne miejsca

Zastanówcie się, gdzie rozpoczniecie wasze przygody. Czy będzie to baza wojskowa, na peryferiach cywilizacji, portowe miasto pełne cudów z najdalszych zakątków świata czy mała wioska, w której właśnie zatrzymała się karawana.

Stwórzcie kilka miejsc, związanych z ważnymi bohaterami niezależnymi. Nie muszą być szczegółowe – jeśli do nich dotrzecie, uzupełnicie niezbędne detale.

Świat bohaterów jest pełen tajemnic – dodajcie w okolicy dwie lub trzy takie lokacje. Być może wasze postacie będą chciały je zbadać.

Horsendale, to zbudowane na szerokim wzniesieniu miasto, otoczone drewnianym ostrokołem. Raz do roku organizowany jest w nim Wielki Thing, na który zjeżdżają przedstawiciele wszystkich plemion hodowców koni.

Ognista Cytadela to otoczona wielkim miastem warownia, w której siedzibę ma Lord Imperator. Owiane złą sławą miejsce, jest ponoć nawiedzane przez duchy.

Ogród Dwunastu Przemian to piękne miasto pełne kwiatnych ogrodów. W jego centrum znajduje się pałac Cesarzowej, zbudowany ze szlachetnych gatunków drzewa. Magowie, mający swe pracownie w dwunastu wieżach otaczających miasto, pilnują by magiczne bariery, strzegące jego bezpieczeństwa pozostały nienaruszone.

Osie konfliktów

Stworzenie lub sprecyzowanie osi konfliktów w świecie gry ułatwia grającym znalezienie odpowiedniego miejsca dla ich postaci. Część z nich będzie miała skalę globalną. Inne mogą występować lokalnie, ale mieć większe znaczenie dla przyszłej przygody. Historia, którą stworzycie wspólnie, będzie opowiadała o bohaterkach i bohaterach grających i to te postacie będą najważniejsze. Jak wielki będzie ich udział, w toczących się wydarzeniach, zależy tylko od waszych decyzji.

Wielkie Imperium pozostaje w nieustannym konflikcie z Cesarstwem Kwiatów. Pogranicze tych dwóch krain zwane jest „Płonącą Granicą”.

Hodowcy koni płacą Imperium haracz w swoich rumakach, w zamian za zostawienie w spokoju ich pastwisk. Część z nich wolałaby jednak wesprzeć Cesarzową.

Plotki i wydarzenia

Ciekawy świat jest pełen niezwykłych wydarzeń i tajemnic. Część z nich może być powiązana z osiami konfliktów, istotnymi miejscami lub celami bohaterów. Wymyślcie kilka. Przedyskutujcie, którymi z nich chciałyby się zająć najpierw wasze postacie.

Hodowcy koni z Horsendale, są zaniepokojeni wzrastającym pogłowiem wargów, które atakują ich stada. Te agresywne, wilkopodobne stworzenia tworzą duże i silne watahy.

Na kurhanach, w których pochowani są dawni władcy, dostrzeżono błędne ognie. Ludzie szepczą, że przebudziły się uwięzione w nich upiory i próbują wyrwać się na wolność.

Kupcy z dalekich gór plotkują, że krasnoludy odkryły nowe złoża diamentów. Ponoć wykopały nie tylko to. Jedna z ich warowni została zdobyta i zajęta przez Mrocznego Władcę.

Tworzenie postaci

Wybór świata pozwala na dobranie odpowiednich ról dla tworzonych bohaterów. Gracze mają w tym zakresie swobodę, chyba że pomysł Narratora na sesję zakłada konkretne typy postaci. Porozmawiajcie o tym. FUNT wspiera taką formę gry i pozwala na wymyślenie przygód zgodnych z oczekiwaniami graczy. Cele osobiste ich bohaterów, mogą dostarczyć inspiracji nie tylko na jedną przygodę, ale nawet na całą kampanię.

Koncepcja

Wybór świata przygody determinuje rodzaj tworzonych bohaterów. **Pomyśl nad koncepcją tworzonej postaci i opisz ją w paru słowach.** Użyj znanych z popkultury klisz i wzorców.

Kowal z wioski wikingów, wojownicza księżniczka, odkrywca nowych światów lub agentka wywiadu, to świetne przykłady koncepcji.

Wojtek chciałby zagrać jednym ze strażników stad, z krainy hodowców koni.

Alicja ma pomysł na szpiega-skrytobójczynię z Cesarstwa Kwiatów.

Gdyby gra toczyła się w innym uniwersum, Wojtek mógłby grać np. pilotem kosmicznego myśliwca a Alicja agentką wywiadu z Proxima Centauri.

Atrybuty

Trzy podstawowe atrybuty (Ciało, Umysł i Atut) pozwalają określić możliwości postaci. To one sprawiają, że w niektórych aspektach tworzony bohater będzie lepszy. Wyrażone są za pomocą odpowiednich przymiotników i zwrotów. Postać, posiadająca odpowiednie określenia, ma większą szansę na sukces podczas działań z nimi związanych. Ich brak, nie jest ograniczeniem w wykonywaniu czynności. Po prostu osiągnięcie sukcesu na niektórych polach będzie trudniejsze. Szczegółowo omówione to zostało w rozdziale poświęconym testom.

Tworząc nową postać, wybierz po jednym określeniu dla Ciała i Umysłu oraz jeden Atut¹. Jeśli chcesz otrzymać dodatkowy Atut, w zamian musisz również wybrać dla swojej postaci jedną Wadę.

Strażnik stad, tworzony przez Wojtka jest zręczny i sprytny. Jego atuty to jeździectwo i walka włócznią. W zamian za drugi atut strażnik otrzymuje Wadę — impulsywny.

Szpieg-skrytobójczyni, tworzona przez Alicję jest szybka i charyzmatyczna. Doskonale się ukrywa i walczy sztyletami. Jej Wadą, w zamian za drugi atut jest brawura.

¹ Jeśli prowadzisz pojedynczą sesję lub potrzebujesz do przygody potężniejszych postaci, możesz pozwolić na wybór dwóch atutów.

Przykładowa lista atrybutów

Możesz posłużyć się poniższymi listami². Traktuj je bardziej jako wskazówki. Jeśli będziesz miał pomysł na inne określenie — porozmawiaj o tym z pozostałymi graczami. Używaj odpowiednich form osobowych, adekwatnych do rodzaju tworzonego bohatera.

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

Określenia Atrybutów

Określenia powinny być czytelne. Dobrze określony Atrybut jest zrozumiały przez wszystkich biorących udział w grze. Jeśli ty lub jakikolwiek inny gracz stwierdzi, że nie do końca wie, do czego się odnosi dane określenie — porozmawiajcie o tym. Być może trzeba je doprecyzować lub zmienić. Możliwe też, że wystarczy wyjaśnić, co rozumiesz przez dane terminy. To ważne, by wszyscy wiedzieli, na jakich zasadach toczy się gra.

Określenia są niezmiennie. Każde z nich jest integralną częścią postaci. O ile nie wydarzy się coś niesamowitego, nie mogą zostać zmienione lub usunięte (ich działanie może być ograniczone przez sytuację w grze i stan bohatera). Ilość Atutów może się zwiększać wraz z rozwojem bohatera.

Określenia są zamknięte pojęciowo. Każde z nich powinno mieć jedną lub więcej możliwości użycia do konkretnych celów. Dobrze, jeśli da się je zastosować w zakresie nieprzewidzianych okoliczności, ale te pojawić się mogą dopiero podczas gry. Dlatego właśnie „wiedza medyczna” jest lepszym określeniem Atrybutu niż „bycie lekarzem”. Ma szersze zastosowanie w różnych sytuacjach, niezwiązanych bezpośrednio z zawodem.

Jak dopasować określenie do Atrybutu? Niektóre określenia jest trudno przyporządkować do określonego Atrybutu. „Błyskotliwość” może charakteryzować Umysł i Atut. Jest to jak najbardziej w porządku. Decyzja, czy określenie zostało poprawnie przypisane, zależy tylko od Ciebie, Narratora i pozostałych graczy. Razem oceńcie, czy będzie odpowiednie do opowiadanej historii. Dopóki wszyscy są zgodni, możecie mieszać i stosować bardziej lub mniej szczegółowe określenia dla Atrybutów.

Jak wybrać dobre Atuty? Rzeczy, które w innych grach mogą być określane jako umiejętności, sztuczki etc. są dobrymi atutami – walka, pływanie czy prowadzenie pojazdów.

² W niektórych światach część określeń zamieszczonych na ogólnej liście atrybutów może być bezużyteczna. Zignoruj je. Stwórz własne.

Wyposażenie

FUNT traktuje powszechne przedmioty w ekwipunku jako „posiadane”. Tworzony bohater ma odpowiednie ubranie, przedmioty codziennego użytku etc. Jedyne ograniczenia, to logika sytuacji i ewentualne konsekwencje wynikające z rozgrywanych przygód. Te wszystkie przedmioty oraz te, które znajdują się wokół bohaterów, to w większości rekwizyty. Są jednak specjalne elementy świata, zwane Wyposażeniem. **Na początku tworzenia postaci, wybierasz dla swojego bohatera dwa takie przedmioty.** Jeśli ich użyjesz podczas działań swojej postaci, będą one miały wpływ na sytuację. Może to być cokolwiek, począwszy od nietypowej broni, a skończywszy na elemencie ubioru, zwierzęcych towarzyszach, a nawet nieruchomościach. Powiąż Wyposażenie z pomysłem na postać, światem, w którym toczy się gra i historią, którą będziesz chciał opowiedzieć. Każde Wyposażenie składa się z rzeczownika i określającego go przymiotnika.

Wojtek dla swojego strażnika koni wybiera dzielnego rumaka i mocną włócznię.

Alicja wyposaża szpiega-skrytobójczynię w zatrute sztylety i maskujący płaszcz.

Przykłady Wyposażenia

Podobnie jak przykłady Atrybutów, poniższa lista jest raczej zbiorem pomysłów niż wyczerpaniem tematu. Nie miej żadnych oporów przed dodaniem własnych lub modyfikacją poniższych propozycji³.

- **Broń:** *celna snajperka, dalekosiężny łuk, długa włócznia, mocny kij, ostry miecz, poręczny toporek, skórzana proca, stary rewolwer, wyważone sztylety.*
- **Narzędzia:** *elektroniczny multi-tool, mała siekierka, niezawodne krzesiwo, olejna lampa, pancerny laptop, poobijany kociotek, składany nóż, szklane fiołki, taktyczna latarka.*
- **Ubrania:** *kolorowe spodnie, magiczny medalion, mocne buty, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, urocza bransoletka.*
- **Inne:** *długa lina, dwukołowy wózek, kłótlivy najemnik, łódź z żaglem, mała kuźnia, mądra księga, milczący ochroniarz, poplamiony notes, szybka wiewiórka, wierny pies.*

Zasady dotyczące Wyposażenia

Wyposażenie nie jest niezniszczalne. Może być zgubione, zniszczone, skradzione etc. Prowadzona przez Ciebie postać również może zdobyć lub otrzymać czyjeś wyposażenie i użyć go do własnych celów.

Opisywanie Wyposażenia: używaj przymiotników, które mają znaczenie i uczynią je bardziej interesującym. „Młot kowalski” jest oczywiście dobrym określeniem, ale ciekawszym jest „olbrzymi młot”. Nadaje przedmiotowi bardziej indywidualny charakter. Podobnie jak w wypadku Atrybutów – opis Wyposażenia powinien być jasny i zrozumiały. Nikt nie powinien mieć wątpliwości, jakie jest jego zastosowanie.

³ W niektórych uniwersach część przedmiotów umieszczonych na listach może nie występować. Zignoruj je lub użyj odpowiednich zamienników.

Jeden przymiotnik: opis Wyposażenia najlepiej jest ująć w jednym przymiotniku. Nie zawsze jest to możliwe, ale chodzi o uwypuklenie jego głównej cechy. „Ostry toporek” jest w porządku, podobnie jak „poręczny toporek”, ale „poręczny, ostry toporek” już uwypukla dwie cechy. Unikaj takich rozwiązań, o ile nie są uzasadnione fabularnie.

Konkretne rzeczowniki: Wybieraj konkretne rzeczowniki, odpowiednie do tego, co masz na myśli. „Nóż” jest lepszym określeniem niż „ostrze”, bo bardziej szczegółowym. Tak samo „kapelusz z piórkiem” jest lepszym określeniem niż „nakrycie głowy z piórkiem”.

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

Określenia Wyposażenia: Możecie wspólnie zdecydować, że jeden z elementów Wyposażenia będzie miał „pozytywny” przymiotnik a drugi „negatywny”. „Ciepły płaszcz” i „stare buty” albo „szybka wiewiórka” i „wyszczerbiony kociołek”. Ten zabieg pozwala na stworzenie iluzji bardziej realnej postaci.

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

Opis lub rysunek i imię

Postać masz już prawie stworzoną. **Opisz ją w paru słowach lub narysuj.** To nie musi być dzieło sztuki, ważne jest zaznaczenie jej charakterystycznych elementów, widocznych na pierwszy rzut oka. **Nadaj jej imię.** To, w jaki sposób będą inni wołali na Twojego bohatera lub bohaterkę ma znaczenie. Ty również będziesz go używać w grze. Niech będzie proste do zapamiętania i znaczące.

Rob Hufesein to strażnik koni, którego stworzył Wojtek. Jest wysoki i ma rudą, wypielegnowaną brodę. Nosi skórzaną zbroję, wzmocnioną metalowymi płytkami.

Lotos Sterben jest szpiegiem-skrytobójczynią z Cesarstwa Kwiatów. Jest drobnej budowy ciała i ma lekko skośne oczy. Czarne włosy upięte ma w ścisły kok za pomocą zapinki zdobionej motywami kwiatów.

Cele

Każda postać ma jakieś cele, które chce osiągnąć. Tworząc postać, wymyśl:

- **Do czego dąży?**
- **Co chce osiągnąć?**
- **Co jej w tym przeszkadza i w jaki sposób chce rozwiązać ten problem?**

Przedyskutuj swoje cele z innymi graczami. Być może Narrator podrzuci wam własne propozycje. Ustalcie, jaki będzie nadrzędny cel przygody. Być może uda się podczas niej zrealizować więcej niż jeden. Jeśli bohater zrealizuje swój cel – może wybrać kolejny, nawet w trakcie tej samej sesji.

W niektórych settingach cele bohaterów mogą być drugorzędne. Nadrzędne stanie się wykonywanie zadań związanych z przygodami i to one przejmą rolę osobistych dążeń postaci.

Rob Hufesein chciałby zapewnić bezpieczeństwo swojej osadzie. Jest ona położona niebezpiecznie blisko granicy z Imperium i narażona na ataki band dezertorów.

Strażnik uważa, że haracz płacony Imperium w rumakach przedłuży wojnę i nie jest uzasadniony.

Udaje się na thing, by poddać swoją opinię pod głosowanie pozostałych przedstawicieli plemion hodowców koni.

Lotos Sterben ma za zadanie przeciągnięcie hodowców koni na stronę Cesarstwa Kwiatów. Wie, że nie wszyscy popierają haracz płacony Imperium.

Na Wielkim Thingu w Horsedale, będzie obecny również szpieg z Imperium, którego działania ma zneutralizować.

Lotos jest zdecydowana, przekonać tak wielu hodowców, jak się da, do współpracy z Cesarstwem. Jeśli uzna, że leży to w interesie jej władczyni, nie cofnie się przed użyciem siły - zwłaszcza względem szpiega z Imperium.

Relacje

Wybierz przynajmniej jedną z postaci pozostałych graczy i napisz krótką informację o tym, jakie są powiązania między waszymi bohaterami. Postaraj się, by nie były nadmiernie skomplikowane, ale umożliwiły nawiązanie relacji między nimi. Wymyślcie wspólnie jedno lub dwa wydarzenia, które mocniej związały wybranych bohaterów niż bycie „sąsiadami z jednej wioski”.

Podobnie jak w wypadku celów, w niektórych settingach relacje bohaterów mogą być drugorzędne. Nie jest to rozwiązanie zalecane. Konsekwencją zaniedbania relacji jest spłylenie rozgrywki.

Rob spotkał Lotos w drodze na Wielki Thing.

Charyzmatyczna przedstawicielka Cesarstwa Kwiatów, szybko się zorientowała, jakie poglądy ma młody strażnik i nawiązała z nim bliższe relacje, traktując jako potencjalnego sojusznika w wykonaniu zadania.

Rob również upatruje w osobie Lotos, możliwości nawiązania współpracy między jego plemieniem a Cesarstwem.

Kontakty i znajomości

Istotnym elementem gry, są kontakty postaci prowadzonych przez graczy z bohaterami niezależnymi. Stwórz jednego lub dwóch takich bohaterów niezależnych i zanotuj, kim są oraz jakie relacje łączą Twoją postać z nimi. Czasami tacy bohaterowie pojawiają się podczas tworzenia postaci. Możesz zastosować podział, używany często w literaturze, by łatwiej ich scharakteryzować.

- **Agent / Zleceniodawca** - często prosi o drobne i większe przysługi. Może być doskonałym źródłem przygód.
- **Dziwak / Pechowiec** - wprowadza zamieszanie wokół. Zawsze ładuje się w tarapaty. Jeśli rzuci w lesie kamieniem w krzaki, to pewnie trafi w nos śpiącego niedźwiedzia.
- **Mistrz / Nauczyciel** - osoba, która jest dla Ciebie wzorem do naśladowania.
- **Osobisty wróg** - nie zawsze warto taką postać wprowadzać już na początku, ale w niektórych wypadkach jej obecność powoduje ciekawe zwroty akcji.
- **Przyjaciel** - możesz liczyć na jego wsparcie w trudnych chwilach.
- **Sympatia** - żywisz do niej / niego cieplejsze uczucia. Jesteś w stanie rzucić wszystko, jeśli Cię o to poprosi.

Tworząc takiego bohatera, warto też pomyśleć o jego celach i dążeniach. Pomóc w tym może poniższa tabela:

1k6	Typ	Opis
1	Artysta	Jest niezależny. Posiada bujną wyobraźnię. Tworzy. Zmienia i łamie reguły.
2	Badacz	Analizuje myśli, zjawiska i uczucia. Stara się zrozumieć otaczający świat na drodze teorii. Interesują go abstrakcyjne zagadnienia.
3	Konserwatysta	Lubi porządek i bezpieczeństwo. Rozwiązuje problemy według ustalonych reguł i instrukcji. Jest sumienny i praktyczny.
4	Przedsiębiorca	Jego celem jest władza i pieniądze. Przewodzi. Podejmuje ryzyko.
5	Realista	Działa praktycznie i rozwiązuje doraźnie problemy. Jest samodzielny.
6	Społecznik	Lubi pracować w grupie i dla niej. Doradzać i pomagać. Jest empatyczny.

Daren Sattel jest ciotką Roba ze strony jego matki. Różni się od niego poglądami, upatrując w sojuszu z Imperium więcej korzyści dla hodowców koni.

Eryk Strick to dalszy krewny Daren i tajny agent Imperium, z którym zmierzyć się będzie musiała Lotos. Jak w tej sytuacji zachowa się Rob?

Funty

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

- **Dodatkowa kostka** - wydaj jeden Funt przed wykonaniem rzutu, by dołożyć do niego jedną kostkę ułatwienia. Działa ona jak każdy bonus (również negując kostki utrudnienia). Możesz zrobić to tyle razy, ile masz Funtów, ale tylko przed rzutem. Dodając kostkę do rzutu, stwórz korzystny dla siebie zbieg okoliczności, dodaj element sceny albo wykorzystaj jakiś rekwizyt, który w normalnych warunkach nie miałby wpływu na wielkość puli kostek.
- **Przerzut** - wydaj Funt, by przerzucić jedną kostkę po wykonaniu testu. Ten drugi wynik musisz już zaakceptować. Możesz wydać maksymalnie tyle Funtów na przerzuty w danym teście, ile było w nim użytych kostek. Musisz zadeklarować ich liczbę przed wykonaniem ponownego rzutu, ponieważ ten wykonywany jest tylko raz. Za uzyskane w ten sposób wielokrotności nie uzyskujesz dodatkowych Funtów.
- **Zmiana** - wydaj Funt, by zmienić na jednej kostce wynik o jedno oczko w górę. Wynik na jednej kostce możesz podnieść maksymalnie o jedno oczko. Ten drugi wynik musisz już zaakceptować. Możesz zmienić więcej wyników na kostkach, wydając więcej Funtów, ale na każdej z nich tylko o jeden punkt. Za uzyskane w ten sposób wielokrotności nie uzyskujesz dodatkowych Funtów.

Podczas jednego testu możesz użyć Funtów jako „dodatkowej kostki” i „przerzutu” lub „zmiany”. Nie ma możliwości użycia jednocześnie „przerzutu” i „zmiany”. Jeśli chcesz zmodyfikować wynik po rzucie, musisz wybrać jeden z tych sposobów.

Lotos próbuje zdobyć ważne i tajne informacje. Będzie wykonywała test utrudniony trzema kostkami⁴. Grająca nią Alicja, decyduje się poprawić swoje szanse powodzenia, wydając jeden Funt, by odjąć jedną kość sześcienną. Rzut 2k6 [1,3] jest dla niej niekorzystny (Nie, ale...). Wydaje kolejny funt, by przerzucić kostkę z jedyneką i uzyskuje 2. Mimo iż posiada jeszcze Funty, nie może wykonać kolejnego przerzutu.

Funty są zasobem indywidualnym. Możesz je wykorzystać do zwiększenia szansy powodzenia swoich działań na rzecz grupy, ale nie możesz ich komuś podarować lub pożyczyć.

Narrator, jako jedyny gracz nie dysponuje własnymi Funtami, jednak niektórzy przeciwnicy mogą je mieć i utrudnić z ich pomocą działania bohaterów.

Zasada opcjonalna: Podczas gier, w których świat jest współtworzony przez wszystkich graczy, można użyć Funtów, by stworzyć istotny element uniwersum, dla gracza lub jego bohatera. Jeśli związane są z jego zaistnieniem wątpliwości, Narrator może nakazać test, w którym wydane Funty będą dodawały kostki ułatwienia (w takim teście trzeba poświęcić minimum jeden Funt). Do wyniku takiego testu powinni się zastosować wszyscy.

⁴ Szczegóły dotyczące testów są omówione w dalszych rozdziałach. Przykład jedynie ilustruje zasady wykorzystania Funtów.

Zdobywanie Funtów

Funty zdobywasz podczas gry dzięki swoim akcjom i odgrywaniu postaci.

- Jeśli wykonujesz działania, podczas których przy stole wszyscy robią „Wow!”, śmieją się albo zgadzają się co do tego, że powinny być nagrodzone – dostajesz Funta.
- Drugim sposobem, jest uzyskanie Funta automatycznie, w wyniku użycia wyrzuconego „z ręki” dubletu, tripletu (lub innej wielokrotności), która jest używana do interpretacji testu.

Początkowe Funty

Początkowa ilość Funtów wynosi dwa. Może się ona zmienić, gdy postać awansuje, w ramach kolejnych przygód i realizacji celów. Zaznacz to na karcie postaci.

Jeśli gracie cykl sesji, zwanych czasami kampanią – zachowaj ciągłość w ilości Funtów. Niech zaoszczędzone przechodzą z sesji na sesję, jeśli ich ilość jest większa niż początkowa ilość Funtów.

Minimalna ilość Funtów, z jaką postać rozpoczyna sesję, zawsze jest równa lub większa od ich początkowej ilości.

Stany bohaterów

W trakcie gry postacie mogą doświadczyć różnych stanów. Walka może skutkować zranieniem czy oszołomieniem. Spożycie posiłku niewiadomego pochodzenia, zatruciem albo chorobą. Długa wędrówka przez trudny teren zmęczeniem a odkrycie wielkiego skarbu zarówno gorączką złota, jak i zwykłą radością. FUNT jest systemem, w którym tego typu wydarzenia wpływają na bohatera i testy, które wykonuje. Również śmierć postaci gracza jest przypisaniem jej pewnego stanu.

Niepowodzenie (Nie, ale...) Lotos, w uzyskaniu informacji oznacza, iż jej pytania mogły zwrócić uwagę przeciwników. Prawdopodobnie uzyskała jakieś strzępki wiedzy, ale teraz ma stan „wykryta” lub „śledzona”, który będzie miał wpływ na testy związane z dyskretnymi działaniami szpiega.

Wady

Bohaterowie nie muszą być idealni. Mogą mieć wady charakteru i pewne ułomności. Część z nich może być stała. Nad niektórymi można pracować, starając się je zmniejszyć lub usunąć. Posiadanie wady czyni czasami postać gracza bardziej wyrazistą. Rozważ tę opcję i przedyskutuj jej używanie z innymi graczami.

Wady mogą wpływać na testy - dokładając do nich kosztę utrudnienia.

Miejsce na ich wpisanie znajduje się na karcie postaci, jako jeden ze stanów, ponieważ mogą w trakcie gry ulec zmianie. Praca nad ich usunięciem to potencjalny temat przygód i wątków pobocznych.

UWAGA: *Relacje do osób z wadami, mogą być również traktowane jako forma wychowawcza, jednak przy grze z młodszymi dziećmi radzę ostrożność przy nadawaniu wad, by uniknąć późniejszej stygmatyzacji.*

Poniższa lista prezentuje przykładowe wady. Nie jest ona w żadnym wypadku zamknięta – jeśli wpadnie Ci do głowy jakaś inna interesująca wada, porozmawiaj o niej z innymi i jeśli wyrażą zgodę, wpisz ją. Zwróć uwagę czy dobrana wada nie uniemożliwia wspólnej gry.

- **Wady:** *alergia / fobia [wybierz rodzaj], brawura, chciwość, chorowitość, dysfunkcja [wybierz jaka], gadatliwość, impulsywność, nerwowość, niezdarność, przesądność, roztargnienie, słaba kondycja, uzależnienie [wybierz od czego], zarozumiałość.*

Rob jest impulsywny. Czasami robi coś szybciej, niż pomyśli i kieruje się emocjami.

Bieda i bogactwo

Podczas gry bohaterowie podejmują aktywności, dzięki którym mogą zmieniać swój stan posiadania. Wyrażone jest to abstrakcyjnymi punktami biedy i bogactwa, które są traktowane jako jeden ze stanów postaci. Te dwa stany wzajemnie się znoszą. Z wyjątkiem bardzo szczególnych okoliczności, nie można mieć w jednym momencie zarówno punktów biedy, jak i bogactwa. Każdy z nich może przyjmować od jednego do trzech poziomów.

Bohaterowie zaczynają z jednym punktem bogactwa.

Punkty bogactwa można zużyć, zwiększając tym sposobem szanse na zakup lepszego wyposażenia. Typowe wyposażenie jest rzadkie, więc sama próba jego znalezienia wymaga poniesienia kosztu w wysokości jednego punktu bogactwa. Test można modyfikować zgodnie z klasycznymi zasadami – w tym wypadku, również wykorzystując dodatkowe punkty bogactwa w zamian za kostki ułatwienia. Poniższa tabela przedstawia sugerowane interpretacje wyników:

1k6	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć w okazyjnej cenie. Pozostaw sobie 1 punkt bogactwa, z wydanych na jego uzyskanie.
5	Tak	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć. Odlicz 1 punkt bogactwa.
4	Tak, ale...	Przedmiot zainteresowania udało się nabyć, ale jest uszkodzony lub niepełnowartościowy. Naprawa wymaga dodatkowych kosztów. Odlicz 1 punkt bogactwa i poświęć kolejny, jeśli go naprawić.
3	Nie, ale...	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć, ale nie tracisz jednego punktu bogactwa, który normalnie by był wydany na koszty poszukiwania.
2	Nie	Przedmiotu zainteresowania nie udało się nabyć. Odlicz 1 punkt bogactwa jako koszty poszukiwania.
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.

Rob chciałby mieć mocny łuk jako dodatkowe wyposażenie. Jest gotów wydać na ten cel swój punkt bogactwa. Rzuca 1k6 [5] (Tak) i w zamian za ten punkt otrzymuje trzeci przedmiot wyposażenia – długi łuk.

Podsumowanie tworzenia postaci

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Wybierz określenie na Ciało i Umysł oraz Atut. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich graczy. W zamian za jedną Wadę możesz dobrać drugi Atut.
3. **Wyposażenie:** Wymyśl lub wybierz dwa elementy Wyposażenia, które będą przydatne dla Twojej postaci.
4. **Opis / rysunek i imię:** Opisz lub narysuj, jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
5. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Do czego dąży? Co go powstrzymuje? Jak zamierza to osiągnąć? Uzgodnijcie, jakie cele będziecie realizować podczas przygody.
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ich światem?
7. **Funty:** Przydziel odpowiednią ilość Funtów bohaterowi (domyślnie 2).
8. **Wada:** Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad charakteru.
9. **Bogactwo:** Zaznacz odpowiedni poziom zamożności na karcie postaci (domyślnie 1 punkt bogactwa).

Jak wygląda gra?

Razem ze znajomymi, będziesz tworzyć ekscytującą i pełną zwrotów akcji opowieść. Ta gra jest formą rozmowy, podczas której każdy z grających będzie kierować swoim bohaterem w fikcyjnym świecie, tak by jego udziałem stały się ciekawe wydarzenia. Wykreowana przez siebie postać jest twoim alter ego w świecie gry. To ty podejmujesz decyzje, jakie kwestie wygłasza twój bohater, co robi i jak kształtuje swoje relacje z otoczeniem.

Czasami będziecie działać razem, dawać sobie rady „poza światem gry”, podrzucać pomysły. Być może w niektórych momentach zapanuje wspaniały i twórczy chaos. Może się zdarzyć też, że twój bohater będzie sam. Wtedy będzie musiał bez konsultacji z innymi podjąć decyzje, a potem zobaczyć, gdzie cię one zaprowadzą.

Jedna z osób biorących udział w grze pełni rolę Narratorki lub Narratora. Będzie opisywać i kreować fikcyjny świat oraz wydarzenia, jakie mają miejsce wokół bohaterów stworzonych przez pozostałych. Będzie również rozstrzygać wyniki testów, ale pomysły co do ich interpretacji mogą zgłaszać wszyscy. Przy odrobinie wprawy, możecie się zmieniać w tej roli, nawet w trakcie jednej sesji. Zanim rozpoczniecie tworzenie postaci, zdecydujcie, w jakim świecie będą się toczyć Wasze przygody. Uzgodnijcie wspólnie, w co gracie.

Niepewne sytuacje są rozstrzygane przez rzuty kostkami. Wynik na jednej z nich pozwoli ocenić, co stanie się dalej. Poniższa tabela przedstawia dostępne możliwości, jakie może wskazać wynik na kostce:

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

Stosuj zamknięte pytania, by rozstrzygnąć wynik akcji. Podstawowe odpowiedzi na nie powinny brzmieć „tak” lub „nie”. Gdy znajdujesz się w sytuacji wymagającej rzutu kostką, staraj się, właśnie tak je formułować: „Czy przeskoczyłem przepaść?”, „Czy trafiłem go w nos?”, „Czy udało mi się znaleźć książkę?”. Rezultat na kostce będzie odpowiedzią i pozwoli na dalsze rozwinięcie akcji.

Czasami nie będziesz musiał tworzyć pytania – wynika ono z opisu sytuacji: „Biorę rozbieg i staram się przeskoczyć nad przepaścią.”.

Wynik odpowiada na pytanie, czy ci się udało i jak bardzo. Testy, wykonywane podczas gry, powodują, że zmienia się stan postaci lub jego otoczenia. Negatywne stany bohatera utrudniają mu testy, a pozytywne ułatwiają.

UWAGA: Zwróć uwagę, że dwa wyniki (1 i 4) mają dodatkowy, negatywny wpływ na bohatera. Jest to tymczasowy koszt, który musi ponieść. Są też dwa (3 i 6), które powodują, że na scenie pojawia się element chwilowo działający na jego korzyść. Szczegółowo jest to omówione w rozdziale „Testy”.

Sceny i rundy – Akcja

Gra jest podzielona na sceny i rundy.

Scena jest okresem w opowiadanej historii, który zawiera konkretną sytuację, miejsce lub grupę postaci. To podstawowy element opowieści, który może trwać od kilku sekund do wielu godzin. Każda z nich powinna mieć cel. Scena kończy się, gdy zostanie on osiągnięty. Może rozwijać wątki historii, odkrywać informacje dotyczące bohaterów, dodawać nowe elementy do wydarzeń. Tworząc ją, zdefiniuj, gdzie i kiedy akcja ma miejsce. Kto w niej uczestniczy i co się dzieje.

W skrócie: *Gdzie? Kiedy? Kto tam jest? Co się dzieje?*

Opisując scenę, używaj wszystkich zmysłów (informuj, co bohaterowie widzą, słyszą i czują). Zaznaczaj ciekawe detale miejsca i wszystkie postacie z nim związane. Tworząc scenę, pamiętaj o jej celu. Podczas jej trwania gracze, opisują czynności, jakie podejmują bohaterowie. Uczestnicy gry „odgrywają” swoje postacie, wypowiadając się w ich imieniu i opisując działania. Narrator robi to samo, odgrywając rolę wszystkich innych istot – bohaterów niezależnych, przeciwników i pomocników postaci graczy oraz opisując jej wygląd i wydarzenia, jakie mają miejsce.

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

Rob chce dotrzeć na Wielki Thing do Horsedale. Podczas tej podróży pozna dopiero Lotos. Można tej sytuacji poświęcić jedną scenę.

Narrator: Jadąc przez porośniętą trawą pagórki, mijales luźne grupy innych hodowców koni, zmierzających również do Horsedale. Twoją uwagę zwróciła jednak inna postać, również samotnie podążająca w kierunku osady. To Ty Lotos. Właśnie widzisz zmierzającego w Twoim kierunku jeźdźca. Opiszcie swój wygląd. Co robicie?

Gdy kolejność działań staje się istotna, scena dzielona jest na rundy. To chwile, podczas których można wykonać proste akcje: atak, wydanie rozkazu, rzucenie przedmiotem, zerknięcie na informację na czyimś telefonie lub inne o podobnym stopniu skomplikowania. Gracze deklarują działania podejmowane przez ich postacie. Narrator decyduje, co zrobią w tym czasie bohaterowie niezależni i jakie wydarzenia będą miały miejsce. Następnie wszyscy uzgadniają, jaka jest kolejność poszczególnych działań i wykonywane są odpowiednie testy. Gdy już wszystko się wydarzy, runda się kończy i można zacząć następną, o ile jest taka potrzeba.

Podróż przez pagórkowaty step trwa kilka dni i wiele może się podczas niej wydarzyć. Którejś nocy, do obozowiska bohaterów podkraśli się zwabione zapachem koni wargi. Duże, silne i sprytnie, wilkopodobne bestie. Czy Rob je zauważył?

Strażnik jest sprytny, podobnie jak Wargi. Te Atrybuty się znoszą. Jest co prawda ciemno, ale mężczyzna stoi na warcie, więc jest czujny. Rzut 1k6 [5] (Tak), pozwala mu obudzić towarzyszkę przed atakiem (to prosta akcja). Element zaskoczenia nie będzie działał na korzyść przeciwników. Kolejna runda to już walka.

W tej grze tylko gracze prowadzący swoje postacie rzucają kostkami, aby przeprowadzić test. To daje Narratorowi czas i wolny umysł na przygotowanie opisów wydarzeń i zaplanowanie kolejnych niesamowitych wydarzeń.

Testy

Gdy podejmujesz wyzwanie, wynik na kostce pokazuje nie tylko, czy prowadzona przez ciebie postać odniosła sukces, ale również jakiego rozmiaru. Stopniowanie go pozwala na popchnięcie akcji do przodu, poprzez wymuszenie dodatkowych elementów. Podejmując działanie, pytasz, czy Twój bohater osiągnął to, czego chciał. Odpowiedzią może być jedna z sześciu możliwości („Tak i...”, „Tak”, „Tak, ale...”, „Nie, ale...”, „Nie”, „Nie i...”).

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

Stan postaci obejmuje jej fizyczne, umysłowe lub społeczne możliwości, które wpływają na sposób wykonywania przez nią akcji. Może to być złość, zawstydzenie, zmęczenie, zranienie, a nawet utrata przytomności. Do pozytywnych stanów można zaliczyć przyływ odwagi, zajęcie lepszej pozycji, radość. Kilka z nich jest podanych na karcie postaci, ale w trakcie gry mogą zaistnieć też inne. Do ich zanotowania użyj wolnego miejsca.

Stan otoczenia również może się zmieniać pod wpływem działań bohaterów. *Zduszenie ognia ciężkim kocem, wybicie szyby, spłoszenie zwierząt czy zatrzymanie maszyny* to tylko przykłady.

Modyfikatory

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

- Podejmując dane działanie, ustalasz jakie atrybuty twojej postaci, elementy wyposażenia, stany (w tym wady) i czynniki zewnętrzne działają przeciwko niej. Za każdą z nich dodaj jedną kostkę do **puli kostek utrudnienia**.
- Odejmujesz od nich po jednej kostce za każdy atrybut, elementy wyposażenia i czynniki zewnętrzne, które działają na korzyść wykonania zadania. Jeśli wyzerujesz ilość kostek utrudnienia, zaczynasz tworzenie **puli kostek ułatwienia**. Możesz ją zwiększyć, używając Funtów.
- **Dokładasz** do kostek, które Ci zostały⁵ **kostkę testową** i rzucasz.
 - Jeśli masz więcej kostek ułatwienia - wybierasz i interpretujesz najlepszy dla Ciebie wynik na jednej z kostek (niekoniecznie najwyższy).
 - Jeśli masz więcej kostek utrudnienia - obowiązuje Cię interpretacja najgorszego dla Ciebie wyniku na jednej z kostek - w tym wypadku najczęściej wybiera ją Narrator.

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

Wargi są duże, silne i sprytne. To oznacza, że każdy z nich ma 3 kostki utrudnienia. Gdyby udało im się zaskoczyć bohaterów, otrzymałyby dodatkową kostkę w pierwszej rundzie.

Pierwszy będzie rzucał Wojtek, bo Rob stał na warcie. Lotos wykona swoje działania chwilę po nim.

Rob jest zręczny, sprytny, umie walczyć włócznią i ma ją w wyposażeniu. Za każdy z tych czterech elementów Wojtek może odjąć jedną kostkę utrudnienia ot testu. Zeruje wszystkie i zostaje z jedną kostką ułatwienia. Dodaje kostkę testową. Rzuca 2k6 [6,4], wybierając najlepszy dla swojego bohatera wynik (6 - Tak i...). Jeden z wargów został raniony włócznią i stanął oszołomiony. W kolejnej rundzie Robowi będzie go łatwiej trafić (dwie dodatkowe kostki ułatwienia - jedna, stała za ranę oraz tymczasowa za oszołomienie).

Lotos jest szybka i walczy sztyletami, które posiada na wyposażeniu. To trzy kostki, które zerują się z kostkami utrudnienia wargów. Alicja chciałaby również wykorzystać ukrywanie i maskujący płaszcz swojej bohaterki, by zdobyć kolejne dwie kostki, na to jednak potrzeba czasu, którego nie ma. Decyduje się zużyć jednego Funta, by zwiększyć swoje szanse w starciu. Dzięki temu również wykonuje rzut ułatwiony 2k6 [2,4]. Najlepszym dla niej wynikiem jest 4 - „Tak, ale...”. Celnie ciśnięty, zatruty sztylet boleśnie ugodził drugą bestię, ale ta zmusiła Lotos do przyjęcia niewygodnej pozycji. Korzyści z zadanej rany zrównoważą się w najbliższej rundzie z koniecznością zmiany położenia.

⁵ Może się zdarzyć, że kostki ułatwienia, zerują się z kostkami utrudnienia. W takim wypadku rzucasz tylko kostką testową.

Inne testy?

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

Jak rozstrzygać akcje przeciwstawne?

Przeciwnicy należą do elementów sceny. Są aktywni, bez względu na to, co robią postaci graczy – jednak dopiero testy pokazują, czy mają jakiś wpływ na bohaterów. Dlatego niepowodzenie akcji ma znaczenie i (zazwyczaj) wiąże się z konsekwencjami dla postaci graczy.

Formułowanie pytań.

Walka wręcz, debata polityczna, pościg ulicami miasta, wojny domowe, spory i strzelanina – to wszystko jest rozstrzygane za pomocą jednego typu rzutu. Sztuką jest odpowiednie stawianie pytań, i dobieranie adekwatnych rozstrzygnięć.

W obu powyższych przypadkach ustal również adekwatne konsekwencje. Również te negatywne. Dzięki nim może powstać ciekawa historia.

Spiętrzanie wyników.

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

W drugiej rundzie Rob rzuca aż czterema kostkami ułatwienia (dwie, za swoje możliwości, jedna za ranę zadaną wargowi i kolejna – tymczasowa, za jego oszołomienie).

Rzut 4k6 [4,5,1,4] pozwala mu na wybór spiętrzonego wyniku 4 (Tak, ale... i...). Trafia warg, zadając mu kolejną ranę i zabijając go, ale sam ślizga się na bryzgającej krwi i przewraca. Kolejna jego akcja będzie utrudniona. Wojtek dobiera jednego Funta, za wyrzucenie dubletu (4,4) i jego użycie.

Ponieważ rzut był ułatwiony, Wojtek mógł również zdecydować, że zadowolony jest wynikiem 5 (Tak). Zraniłby wtedy tylko warg. Co prawda uniknąłby spotkania z ziemią, ale przeciwnik nadal by żył i Wojtek nie zdobyłby dodatkowego Funta, bo nie wykorzystałby wyrzuconego dubletu.

Podsumowanie Akcji i Testów

1. **Zdefiniuj scenę, jako Narrator** - gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie podzielona na rundy? Pozwól graczom zadać pytania, a nawet zasugerować dodatkowe elementy. Jeśli nie jesteś pewien co zrobić - rzuć kostką.
2. **Działajcie** - odegraj działania postaci niezależnych. Opisz, co się dzieje. Pozwól graczom, opisać działania ich bohaterów. Niech realizują swoje cele.
3. **Zadawajcie pytania** - jeśli potrzebujecie rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, formułujcie pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
4. **Modyfikuj swoje szanse powodzenia, jako gracz** (kostka testu pozostaje nieruszona)
 - Dodaj kostkę utrudnienia lub odejmij kostkę ułatwienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci (w tym wadę, jeśli ma znaczenie) lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.
 - Dodaj kostkę ułatwienia albo odejmij kostkę utrudnienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci. W razie potrzeby użyj Funtów.
5. **Rzucaj.** Jako gracz wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami, jakie Ci zostaną oraz kostką testową.
 - Jeśli jest więcej kostek ułatwienia, rzucasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt.
 - Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucasz wszystkimi i Narrator może wybrać najgorszy z możliwych efektów.
6. **Zinterpretujcie wynik** - zastosujcie się do wyniku rzutu. Opiszcie zmiany sytuacji, jakie pojawiły się w jego efekcie.

Rola Narratora

Poniżej przedstawione są w prostej i skondensowanej formie rady dla Narratorów. Mają one charakter ogólny, ich szczegóły zależą od stylu gry, jej nastroju i stylu, w jakim będzie toczyła się przygoda.

- **Rozmawiaj** — Zaczynij swoją grę od rozmowy. Dowiedz się, czego gracze oczekują i wyraż swoje oczekiwania. Zazwyczaj punkty wspólne będą pozwalały na czerpanie większej przyjemności z gry. Poświęćcie nieco czasu na ustalenie konwencji i poziomu trudności, na jakim toczyć się będzie rozgrywka. Istnieje spora różnica między mroczną przygodą w konwencji horroru a pulpowymi filmami akcji. Rozmawiajcie też podczas gry. Pozwól graczom na rozwijanie scen i dodawanie do nich elementów, a nawet wyzwania, jakie mogą ich spotkać. Jeśli masz gotową przygodę, przedstaw w paru słowach opis świata, ustal z graczami, jakie role będą odgrywały ich postacie.
- **Słuchaj** — Bierz pod uwagę zdanie graczy. To, co mówią, gdy rozmawiają między sobą, jak i gdy odgrywiają postacie. Stawiaj przed nimi wyzwania, w których przewyciężeniu pomogą im ich Atrybuty. To są rzeczy, które sprawiają im frajdę.

Planowanie gry

Nie planuj przebiegu gry zbyt szczegółowo. Rzuty kośćmi potrafią naprawdę namieszać. Zarówno Ty, jak i gracze będziecie mieć dostatecznie dużo wrażeń, stosując wynikające z nich zmiany stanu postaci oraz elementów sceny. Zanim zaczniesz, ustalcie odpowiedzi na poniższe trzy pytania. Będziecie wtedy pewni, że wiecie czego spodziewać się po grze.

- **Co postacie graczy będą robić?** Przygoda polegająca na poszukiwaniu ukrytych skarbów różni się klimatem i wyzwaniami od detektywistycznej zagadki czy podróży przez dzikie góry.
- **Jak chcą się poczuć?** FUNT to system, w którym gra się bohaterami. W zależności od decyzji mogą oni doświadczyć również sytuacji beznadziejnej lub skrajnie trudnej. Samotni przeciwko wszystkim zupełnie inaczej się mogą zachować, niż ze świadomością, że gdzieś tam ktoś trzyma rękę na pulsie.
- **Jaka będzie rola Narratora?** Jakie wyzwania, spotkania i sytuacje przewidujesz dla postaci graczy, by mogły osiągnąć cele? Czy realizacja każdego wyzwania będzie nagradzana? Czy każda walka będzie ciężka, ale uczciwa? Czy będziesz nieugięty w kwestii realizacji celów przez głównego antagonistę?
- **Karta X** - Podczas snucia opowieści zawsze istnieje ryzyko, że ktoś poczuje się niekomfortowo ze względu na poruszane tematy. „Karta X”, to symbol, którego można użyć, by bez zbędnego tłumaczenia się, zwrócić uwagę, że chce się pewnego tematu uniknąć. Rozważcie jej stosowanie na sesjach. To skuteczna metoda, by zapewnić przyjemność gry wszystkim. Użyj żetonów lub kart do gry, jako jej reprezentacji. Jako Narrator, również masz prawo używać „Karty X”.

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

Młodszy gracze

Prowadząc grę dla najmłodszych graczy, możesz uprościć tabelkę wyników i wszystkie niskie wartości (1,2,3) traktować jako „Nie, ale...”. Jeśli chcesz zwiększyć ich szanse powodzenia, ogranicz ilość czynników utrudniających akcje do jednego lub dwóch. Możliwość wykonywania testów, podczas których to oni wybierają korzystniejszą kostkę, daje większe poczucie kontroli nad grą. Nagradzaj ciekawe pomysły. Nie oszczędzaj Funtów. One dają poczucie swobody wyborów i możliwości przejęcia kontroli nad sytuacją. Znaczenie ma również poruszana tematyka, którą należy dostosować do wieku swoich graczy. Tematy, których grający mogą nie chcieć poruszać na sesji, dotyczy osób w każdym wieku. Warto uwzględnić ich ominięcie podczas sesji.

Osoby z dodatkowymi potrzebami

Prowadząc grę osobom z dodatkowymi potrzebami, postaraj się zorientować, w jaki sposób możesz im ułatwić możliwie pełny udział w rozgrywce. **Porozmawiaj z nimi (najlepiej indywidualnie) o ich potrzebach i sposobach na ich spełnienie.** Poniżej zamieszczam kilka ogólnych rad, które mogą się przydać. Wynikają one z mojej praktyki, ale nie wszystkie muszą działać uniwersalnie. W miarę możliwości dostosujcie waszą grę do indywidualnych potrzeb uczestników:

- **Osoby mające problemy z koncentracją lub wadę słuchu**, mogą mieć problemy z muzyką w tle (jeśli jej używasz). Będzie ich rozpraszać lub utrudniać komunikację. Podczas sesji mów wyraźnie. Zapewnienie im miejsca bliżej ciebie też może być dobrym pomysłem.
- **Osoby niesłyszące lub słabosłyszące** czasami umieją czytać z ruchu warg. Zaaranżujcie przestrzeń tak, żeby im umożliwić dobry widok na twarze Narratora i pozostałych grających. Wielu z nich posługuje się językiem polskim fonicznym, choć mogą to robić głośniej, lub nie do końca wyraźnie. Ważne jest zrozumienie i cierpliwość.
- **Osoby posiadające wadę wymowy** mogą potrzebować więcej czasu na wysłownienie się. Nie okazuj zniecierpliwienia. Pamiętaj, że czas rzeczywisty różni się od czasu gry. Każdy grający powinien mieć możliwość pełnego zadeklarowania działań jego postaci. W razie potrzeby upewnij się, że dobrze rozumiesz, co chciały przekazać.
- **Osoby biorące regularnie leki lub będące na specjalnych dietach**, mogą potrzebować alarmu, który zasygnalizuje im właściwy czas. Nie wymagaj wyłączenia telefonu lub innego sygnalizatora na czas gry. Ich zdrowie jest ważniejsze niż chwilowa przerwa w zabawie.
- **Osoby z wadami wzroku** mogą wymagać pomocy przy prowadzeniu karty postaci, odczytywaniu wyników na kostkach lub dokładniejszych opisów zamiast handoutów wykładanych na stół. Być może część z tych elementów da się rozwiązać serwisami głosowymi (dźwiękowa lub duża kostka, inaczej rozplanowana / większa karta postaci itp.).
- **Osobom z niepełnosprawnościami ruchowymi** może być łatwiej rzucać z pomocą wieży do rzutów, kubka na kości lub wprost na podstawkę z wysokimi ogranicznikami. Dobrym rozwiązaniem może być też używanie kości elektronicznych, np. jako aplikacji w telefonie lub na tablecie.

- **Osobom z niepełnosprawnością wymagającą korzystania z wózka lub innych elementów wspomagających poruszanie się** (np. **chodziki**) warto zapewnić taką aranżację przestrzeni gry, żeby, mogły komfortowo dostać się na miejsce oraz skorzystać z toalety, odpowiedniej wielkości i z udogodnieniami.
- **Róbcie przerwy podczas zabawy.** Krótkie przerwy pozwalają rozprostować kości, posilić się i przemyśleć dalszy ciąg zabawy. To również okazja do zgłoszenia uwag poza grą i upewnienie się, że wszyscy dobrze się czują.

Dodatkowe wskazówki

- **Zachowaj prostotę** - nie komplikuj sobie życia nazbyt rozbudowanymi wątkami i zwrotami scenariusza. Pozwól historii rozwijać się swobodnie, zgodnie z wynikami na kostkach.
- **Nie bądź wrogiem** - warto o tym pamiętać. Twoim zadaniem jest poprowadzenie akcji w ciekawym kierunku, a nie zabicie wszystkich postaci. Dawaj graczom pomysły i podpowiedzi, jeśli stwierdzisz, że dzięki temu historia będzie ciekawsza. Czasami będziesz odgrywał przeciwników i oczywiście jest, że warto to zrobić z życiem, ale rób to zawsze uczciwie. Chwilę potem będziesz wcielał się w postać przyjaciela lub towarzysza graczy. Cały czas pamiętaj, że sensem tej gry jest wspólna zabawa i ciekawa historia.
- **Mów „Tak...” lub „Tak, ale...”** - jeśli gracze zadają pytania lub wysuwają sugestie, to znaczy, że są zainteresowani tym, co się dzieje. Prawdopodobnie mają jakiś pomysł, który chcą Ci przekazać. Ośmiel ich i pozwól go przedstawić. To nie oznacza, że musisz to wdrożyć. Chodzi o umożliwienie im wypowiedzenia się i wpływu na świat oraz historię. W odpowiednim czasie wykorzystuj ich pomysły.
- **Rzuty zawsze mają znaczenie** - za każdym razem, gdy gracz sięga po kostkę, niech dzieje się coś ciekawego. Nie pozwól graczom rzucać, jeśli nie będzie miało to wpływu na fabułę. Jeśli w wyniku potencjalnej porażki akcja ma stanąć - również zrezygnuj z rzutu. Lepiej wtedy powiedzieć „Tak, ale...”. Czasami wynik jest niepewny albo sytuacja niejasna. Jeśli chcesz zbudować napięcie, możesz zachować pojedyncze „ale...” na później.
- **Mów „Ty mi to powiedz...”** - gracze mają w sobie niesamowite pokłady kreatywności. Jeśli znaleźli skrzynię skarbów i chcą wiedzieć, co jest w środku, niech o tym opowiedzą. Zawsze możesz nakazać test, jeśli zaczną zbyt szaleć. Stosuj się wtedy do jego wyniku.

Regeneracja

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

Nagrody

Nagradzaj graczy za dobre odgrywanie i realizację celów, dając im Funtę. Oczywiście może być to podyktowane również innymi powodami. Funtę umożliwia zwiększenie szansy na sukces, co czyni je pożądaną i wartościową nagrodą. Nie jesteś jedyną osobą decydującą o nagrodach. Każdy z graczy może zaproponować nagrodzenie innego, jeśli ten zrobił swoją postacią coś specjalnego.

Posiadanie Funtów nakręca graczy do bardziej heroicznych czynów i spektakularnych akcji. Bierz pod uwagę, czy jest to gra jednorazowa, czy część większej kampanii oraz jaki jest klimat świata. Gracze za pomocą Funtów mogą przyspieszyć akcję, ale będą też potrzebować ich uzupełnienia.

To nie jest gra ekonomiczna – bohaterowie mogą zdobywać skarby, bogacić się i biednieć (używaj odpowiednich stanów), ale ich zamożność jest wyrażana pojęciami abstrakcyjnymi. Istotniejsze są charakterystyczne elementy wyposażenia (mogą być również nieruchomości i towarzyszy) oraz możliwości kształtowania rzeczywistości fantastycznego świata, w którym toczą się ich przygody.

Postacie i przeszkody

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

Nadaj im atrybuty. Kieruj się tym, co mogą zobaczyć, usłyszeć i poczuć postacie graczy.

Góry mogą być groźne, strome, ośnieżone. Pełne zdradliwych osuwisk i ukrytych dolin.

Niedźwiedź będzie silny i rozżłoszczony, ale być może również łakomy albo senny.

Atrybuty nadane wyzwaniom, stawianym przed bohaterami ułatwiają tworzenie „w locie” puli kostek ułatwienia i utrudnienia w razie konieczności wykonania testu.

Co powinni wiedzieć gracze?

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

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

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

Rozwój postaci

FUNT jest systemem, w którym bohaterowie nie uzyskują kolejnych poziomów. Istotna jest ciekawa historia i jej wspólne tworzenie, nie oznacza to jednak, że nie mogą awansować i zwiększać swoich możliwości wpływu na fabułę.

- **Początkowe Funty:** Nowo stworzona postać rozpoczyna z dwoma Funtami. Jeśli zrealizuje swój cel lub jeden z celów przygody, możesz nagrodzić ją podwyższeniem wartości początkowych Funtów. Jest to minimalna ilość, z jaką rozpocznie kolejną sesję.
- **Nowy Atut lub Wyposażenie:** W zamian za zdobyte stany bogactwa, bohater może kupić nowy Atut (trening) lub znaleźć dedykowane wyposażenie. Minimalny koszt to jeden punkt bogactwa. Może być on większy, jeśli są ku temu przesłanki fabularne. Po ustaleniu początkowego kosztu wykonywany jest test o trudności równej aktualnej ilości Atutów (adekwatnie Wyposażenia). Trudność testu można modyfikować w zwykły sposób (Funty, dodatkowe punkty bogactwa etc.). Wyniki są interpretowane w następujący sposób:

1k6	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Uzyskujesz nowy, wybrany Atut i odzyskujesz jeden punkt Bogactwa.
5	Tak	Uzyskujesz nowy, wybrany Atut.
4	Tak, ale...	Uzyskujesz nowy, wybrany Atut, ale musisz ponieść dodatkowy koszt w wysokości jednego punktu Bogactwa lub otrzymujesz punkt Biedy.
3	Nie, ale...	Nie uzyskujesz nowego Atutu, ale odzyskujesz jeden punkt Bogactwa.
2	Nie	Nie uzyskujesz nowego Atutu. Tracisz zainwestowane zasoby.
1	Nie i...	Nie uzyskujesz nowego Atutu i musisz ponieść dodatkowy koszt w wysokości jednego punktu Bogactwa lub otrzymujesz punkt Biedy.

UWAGA: Jako kolejne Atuty, mogą być używane również opisy dotyczące Ciała i Umysłu.

Narrator ma prawo uznać, że nowy atut można nabyć w zamian za trzy punkty bogactwa, lub inną (adekwatną) cenę, bez dodatkowego testu. Jest to jedno z zastosowań zasady „Mów tak, ale...”. Ceną może być również wykonanie przez bohatera jakiegoś zadania. Zasada ta ma zastosowanie raczej w trakcie kampanii, składających się z wielu sesji.

Eliza gra tropicielką. Ma w atutach celność i tropienie. Chciałby nauczyć się szybkostrzelności. Wydaje punkt bogactwa. Trudność testu to dwie kostki (plus testowa), bo ma już dwa atuty. Wydaje dodatkowy punkt bogactwa na naukę i dwa, pozostałe po sesji Funty. Wykonuje test ułatwiony na jednej kostce (razem rzuca dwoma kostkami i wybiera lepszy wynik).

Moce i umiejętności specjalne

FUNT jest systemem, w którym wszelkie moce i umiejętności specjalne można zaimplementować za pomocą Atutów. Ich deskryptory powinny pasować do świata, w którym będziecie grać swoimi bohaterami.

Jeśli w danym świecie istnieje magia, deskryptor typu mag ognia jest jak najbardziej na miejscu. Podobnie jest ze zmiennokształtnością (warto zaznaczyć, w jakie zwierzę lub inną formę się zmienia bohater) oraz wszelkimi umiejętnościami specjalnymi i specjalistycznymi.

O ile dany świat nie przewiduje osobnego rozwiązania na „listy zaklęć” lub inne „specjalistyczne czynności”, traktuj je jako dodatkowe elementy wyposażenia, które należy zdobyć lub kupić a ich działanie poddaj skalowaniu efektu omówionemu poniżej.

W wypadku zaklęć możesz uznać, że są to zwoje wielorazowego użytku lub zapas komponentów niezbędnych do ich rzucenia. Umiejętności specjalne, mogą wymagać dodatkowych narzędzi lub materiałów, które również mogą się zużyć, zepsuć lub zostać w inny sposób stracone.

Skalowanie efektów

Działanie typowego zaklęcia lub umiejętności specjalnej nie odbiega od efektów typowej akcji, jednak ich zaletą jest tworzenie konkretnych stanów w wypadku powodzenia. Jeśli planowany efekt ma być szczególnie potężny, ilość kostek utrudnienia powinna być adekwatnie większa.

Naprawa zepsutego radia, przez domorosłego wynalazcę, nie jest szczególnie skomplikowanym wyzwaniem (jedna kostka utrudnienia). Jeśli jest ono zepsute, zdekompletowane i połamane, jego naprawa będzie znacznie trudniejsza (trzy kostki utrudnienia).

Petryfikacja szczura, który ginie od jednego uderzenia i stanowi wyzwanie na poziomie jednej kostki utrudnienia, jest prostą sprawą. Spetryfikowanie czterogłowej hydry, która sama w sobie stanowi wyzwanie na poziomie 7 kostek utrudnienia, jest równoznaczne z próbą zabicia jej za pomocą jednego zaklęcia. Jeśli przyjmiecie, że hydra zginęłaby po zadaniu czterech ran (odcięciu czterech głów), jej petryfikacja jest wyzwaniem na poziomie 11 kostek utrudnienia.

Mentalne uderzenie może oszołomić jedną osobę na raz. Jeśli chcesz wywołać ten stan u kilku osób, dodaj za każdą z nich kostkę utrudnienia. Jeśli posiadają atrybuty lub wyposażenie ochronne przed tego typu atakiem – ono również utrudnia osiągnięcie zamierzonego efektu.

Suplementy i generatory

Poniższe suplementy i generatory, mają za zadanie ułatwić Narratorowi i graczom przygotowywanie przygód, tworzenie światów oraz uprzyjemnić grę.

Wyzwania i relacje z otoczeniem

Sprawdzenie relacji między napotkanymi istotami a bohaterami prowadzonymi przez graczy, jest jednym z istotniejszych elementów gry. Poniższy generator ma charakter sandboksowy, ale jest przydatny również przy przygotowywaniu przygód. Nastawienie wstępne BN'a względem bohaterów można określić wcześniej.

Sposób użycia:

- Rzuć 1k6 i odczytaj z tabeli relację wstępną. Jest ona niezależna od modyfikatorów. To kostki utrudnienia związane ze społeczną relacją BN'a względem bohaterów graczy.
- Zmodyfikuj otrzymany wynik, sumując wszystkie związane z nim modyfikatory, w zależności od typu spotkanej istoty lub wyzwania — otrzymasz w ten sposób kostki utrudnienia (poziom trudności) dla potencjalnej sytuacji konfliktowej i reakcji.
- Możesz przyjąć (ale jest to opcjonalne), że zmodyfikowany wynik jest też ilością „ran”. W zależności od konwencji, w jakiej prowadzisz przygodę, mogą to być „rany” dotyczące pojedynczego przeciwnika albo całej ich grupy.
- Dla niektórych BN'ów może być inny poziom trudności w zakresie walki z nimi a inny w zakresie relacji. Zaatakowany, początkowo przyjazny (PT = 1) szef jakiejś organizacji może być przeciwnikiem na poziomie trudności 4/5 w walce (lokalny/globalny przywódca +2/+3, istotne spotkanie +1).

Modyfikatory relacji wynikające z typów BN'a:

- -2: Samotny wędrowiec lub grupa "cywilnych" BN'ów (cywile, podróżni, biznesmeni etc.),
- -1: Uzbrojona grupa BN'ów (strażnicy miejscy, lokalna policja etc.),
- 0: najemnicy, myśliwi, żołnierze etc., typowe dzikie zwierzęta,
- +1: duże i groźne dzikie zwierzęta, specjaliści z danej dziedziny (wyszkoleni najemnicy, weterani),
- +2: przywódcy lokalni grup najemników, mistrzowie w swej dziedzinie.
- +3: BN'i znani globalnie. Powszechnie uznawani za osobistości świata.

Opcjonalne modyfikatory wynikające z typów spotkania:

- +1: Spotkanie istotne dla prowadzonego scenariusza,
- +2: Spotkanie o charakterze "boss na zakończenie".

1k6+mod	Relacja / Reakcja	Opis
1 i mniej	Przyjazna	BN jest gotów pomóc postaci. Nie musi być to bezinteresowne. Nie będzie dążył do konfliktu.
2	Neutralna	BN ma swoje sprawy do załatwienia. Nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
3	Ostrożna	BN może być zaskoczony obecnością bohatera. Nie jest pewien, jaką przyjąć względem niego postawę.
4	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.
5	Nieprzyjazna	BN uważa, że bohater jest jego przeciwnikiem. Chętnie się go pozbędzie z zasięgu swoich wpływów. Negocjacje mogą być trudne.
6 i więcej	Wroga	BN deklaruje otwarty konflikt względem bohatera. Możliwości porozumienia są znikome.

Zmiana relacji

Bohaterowie mogą podejmować próby, zmiany relacji z BN'em. Efekty tych prób będą zależne od wyników testu i mogą przesuwać relację na skali, w obie strony.

Podstawowe pytanie: „Czy udało się relację poprawić?”, przesuwa ją przy powodzeniu w górę.

Odwrócone pytanie: „Czy udało się relację pogorszyć?”, przesuwa ją przy powodzeniu w dół.

1k6	Rezultat	Czy udało się relację poprawić?
6	Tak i...	Relacja się podnosi o jeden poziom w kierunku przyjaznej. BN przez chwilę ma słabość do bohaterów (+1 kostka ułatwienia w najbliższym, powiązanim teście).
5	Tak	Relacja się podnosi o jeden poziom w kierunku przyjaznej.
4	Tak, ale...	Relacja się podnosi o jeden poziom w kierunku przyjaznej. BN jednak nie jest pewien czy słusznie postępuje (+1 kostka utrudnienia w najbliższym, powiązanim teście).
3	Nie, ale...	Relacja nie zmienia się, ale BN przez chwilę ma słabość do bohaterów (+1 kostka ułatwienia w najbliższym, powiązanim teście).
2	Nie	Relacja nie zmienia się.
1	Nie i...	Relacja się pogarsza. BN poczuł się urażony lub oszukiwany przez bohaterów.

Bomba zegarowa

Jeśli jakaś sytuacja ma ograniczenie czasowe lub postacie grających stają przed wyzwaniem, do którego mogą się lepiej przygotować — zastosuj bombę zegarową. Jej rozbrojenie może obniżyć poziom zagrożenia lub dać Narratorowi do ręki Funty⁶, utrudniające zadanie. Taki miernik upływającego czasu powoduje, że grający zaczynają planować, gromadzić zasoby i robić różne rzeczy, które mają poprawić pozycję ich postaci względem zagrożenia.

Każda bomba zegarowa ma licznik o długości sześciu pól i określony efekt z nią związany. W jednym momencie może być uruchomionych wiele bomb zegarowych⁷, które działają niezależnie.

W najbliższej okolicy grasuje smok, który porywa bydło z pastwisk i podpala okoliczne wsie. Plotki głoszą, że w górach pojawił się wódz goblinów, który zaczął organizować armię. Jeśli okażą się prawdziwe, ludzie znajdą się w wielkim niebezpieczeństwie.

Te sytuacje to dwie, niezależne bomby zegarowe. Przygotowania do pozbycia się smoka będą szły innym torem niż rozwiązanie problemu armii goblinów, ale część działań może się pokryć.

Każda bomba zegarowa może się znajdować w jednym z poniższych stanów:

- **Rozbrajana:** Grający, działaniami swoich postaci, mogą wpływać na finalne działanie efektu i robią to. Każda dodatkowa bomba, na którą ma wpływać wykonywana akcja, zwiększa poziom trudności podejmowanego działania o jeden punkt. Powodzenie akcji zmniejsza powiązane z nią bomby zegarowe o jedno pole. Grający mogą zdecydować, że chcą zmniejszyć je o więcej pól, w zamian za zwiększenie Poziomu Trudności akcji. Każde dodatkowe pole, to dodatkowa kostka utrudnienia.
- **Ignorowana:** Zignorowane bomby zegarowe, dają Funt Narratorowi za każde pole, o jakie się przesuną spowodowane brakiem działań postaci Grających. Symbolizuje to niezależny postęp czasowy, zmierzający do uruchomienia się efektu bomby zegarowej.
- **Zabezpieczona:** Postacie graczy zrobiły już wszystko, co mogły, by zmniejszyć lub zapobiec wystąpieniu efektu bomby zegarowej. W momencie usunięcia szóstego pola, na danej bombie zegarowej, zostaje ona zabezpieczona⁸. Poziom trudności wyzwania finalnego, zmniejszany jest o jeden, jeśli Narrator ma trzy lub mniej związanych z bombą Funatów. Narrator zachowuje je dla siebie i może ich użyć do utrudniania⁹ działań postaci, podczas rozstrzygnięcia akcji związanych z zabezpieczoną bombą zegarową. Narrator może zabezpieczoną bombę aktywować lub dezaktywować.

6 Funty Narratora powinny być dla każdej bomby zegarowej liczone osobno.

7 Nie przesadzaj z ilością bomb zegarowych. Grający chcąc rozwiązać wszystkie naraz, nie zrobią dobrze żadnego z nich. Dwa zegary powodują dylemat, który z nich rozwiązywać jako pierwszy a trzy mogą uruchomić spiralę chaosu.

8 Zabezpieczona bomba może być aktywowana. Jej zabezpieczenie to nie dezaktywacja.

9 Narrator może dodawać kostki utrudnienia w zamian za posiadane Funty.

- **Aktywowana:** Rozbrajana bomba zegarowa może wybuchnąć podczas jej rozbrajania lub po zabezpieczeniu. Aktywowana bomba uruchamia swój efekt.
 - Grający, mogą ją aktywować, jeśli stwierdzą, że ich postacie nie dadzą rady lepiej się przygotować na spotkanie z zagrożeniem. W takim wypadku Narrator otrzymuje za każde brakujące do jej zabezpieczenia pole jeden Funt.
 - Narrator może spowodować jej wybuch, jeśli w trakcie zabezpieczania bomby zegarowej postacie poniosły porażkę (dowolny z wyników „Nie...”). W tym wypadku Narrator nie otrzymuje za to pole Funta, ale zatrzymuje wszystkie zdobyte wcześniej.
- **Zdezaktywowana:** Bomba zegarowa może zostać zdezaktywowana przez Narratora, jako skutek jej zabezpieczenia lub innych działań podjętych przez graczy. Jeśli historia stworzona podczas rozbrajania bomby była ciekawa, nagrodą, połączoną z dezaktywacją bomby, mogą być przydzielone Funty.

1k6	Rezultat	Efekt na bombie zegarowej
6	Tak i...	Poziom bomby zmniejsza się o jeden. Kolejna próba jego zmniejszenia lub decyzja o jej odpaleniu, będzie miała tymczasową kostkę ułatwienia.
5	Tak	Poziom bomby zmniejsza się o jeden.
4	Tak, ale...	Poziom bomby zmniejsza się o jeden. Kolejna próba jego zmniejszenia lub decyzja o jej odpaleniu, będzie miała tymczasową kostkę utrudnienia.
3	Nie, ale...	Narrator otrzymuje Funt. Poziom bomby zmniejsza się o jeden. Kolejna próba jego zmniejszenia lub decyzja o jej odpaleniu, będzie miała tymczasową kostkę ułatwienia.
2	Nie	Narrator otrzymuje Funt. Poziom bomby zmniejsza się o jeden.
1	Nie i...	Narrator otrzymuje Funt. Poziom bomby zmniejsza się o jeden. Kolejna próba jego zmniejszenia lub decyzja o jej odpaleniu, będzie miała tymczasową kostkę utrudnienia.

Przykłady rozbrajania bomby:

Uzbrojenie i trening mieszkańców wioski może pomóc w zapewnieniu jej bezpieczeństwa, jednak techniki walki przeciwko smokowi różnią się od tych, które działają na gobliny. Mieszkańcy wioski są przestraszeni i prości. Można te treningi potraktować jako osobne działania o Poziomie Trudności 2 każde albo połączyć w jedno o Poziomie Trudności 3. W pierwszym przypadku istnieje ryzyko, że na przygotowanie do któregoś z zagrożeń zabraknie czasu.

- *Efekt podjętego działania należy odczytać z tabeli i zastosować jednocześnie do obu bomb zegarowych.*

Obserwacja i zebranie informacji o zwyczajach smoka to działanie, którego nie da się powiązać ze zwiadem związanym z rozpoznaniem sytuacji w górach (gobliny). Zadania te mogą być realizowane równocześnie przez różne postacie.

Jeśli grający zdecydują o realizacji tylko jednego z nich, nie realizując jednocześnie niczego związanego z drugą bombą zegarową, obie bomby zmniejszą swój poziom o jedno pole:

- Pierwsza z odpowiednimi konsekwencjami, zależnymi od efektów działań postaci prowadzonych przez grających.
- Druga z efektem „Nie”: Narrator otrzymuje Funt związany z tą bombą zegarową. Jej poziom zmniejsza się o jeden¹⁰.

Przykład zabezpieczonej bomby:

Podrzucenie wypchanej siarką i smołą fałszywej owcy, pod jaskinię smoka zakończyło się sukcesem – to był ostatni, szósty krok, więc bomba jest zabezpieczona. Wielki gad połknął przynętę i teraz śmierdzi z jaskini bardziej niż zwykle, a ryki bólu nie dają spać po nocach. Poziom Trudności pokonania smoka to 5 zamiast 6 kostek utrudnienia.

Narrator może **aktywować** efekt i rozegrać starcie postaci ze smokiem lub **zdezaktywować** bombę uznając, że zniechęcony smok wyniósł się w inne strony.

Przykład zignorowanej bomby:

Tymczasem, częściowo zignorowana armia goblinów, o której postaci dowiedziały się później i nie przywiązywały do niej wielkiej wagi, jest już prawie gotowa do wymarszu. Narrator ma dodatkowe 4 Funty, związane z tą bombą i decyduje się ją **aktywować** wcześniej (nie została jeszcze zabezpieczona). Armia goblinów schodzi z gór, gotowa rabować i palić okolicę.

10 W uzasadnionych fabularnie przypadkach może to być efekt „Nie, ale”.

Siedziby i zasoby

Podczas gry może się okazać, że osoby grające będą chciały stworzyć i zarządzać swoją siedzibą. Poniższy suplement ułatwi również tworzenie siedzib przeciwników postaci. Jeśli siedziba jest tworzona od podstaw, warto wprowadzić do gry abstrakcyjne **stany zasobów drużynowych** – **zapasy** (obejmujące pożywienie i wodę / napoje), **narzędzia** (w tym również zasoby broni) i **materiały eksploatacyjne** (kamień, drewno oraz inne surowce przeznaczone do tworzenia siedziby i narzędzi). **Siedziba** jest określana przez poziomy stanów **obrony** i **magazynu**.

Materiały eksploatacyjne i zapasy:

- Zdobycie każdego poziomu materiałów eksploatacyjnych lub zapasów wymaga poświęcenia jednego dnia dla jednej postaci. Jeśli więcej postaci poświęca swój czas na zdobycie tego samego zasobu, każda z nich dodaje kostkę ułatwienia.
- Dodatkowy dzień poświęcony na zbieranie materiałów eksploatacyjnych lub zapasów dodaje kostkę ułatwienia.
- Każdy kolejny poziom materiałów eksploatacyjnych lub zapasów to dodatkowa kostka utrudnienia.
- W zamian za jeden poziom narzędzi można dodać kostkę ułatwienia do testów zdobywania materiałów eksploatacyjnych lub zapasów.
- W ciągu dnia grupa postaci zużywa jeden poziom zapasów. Jeśli go nie posiada, wszyscy otrzymują stan głodu. Każdy kolejny dzień bez prowiantu, powiększa go, utrudniając wszelkie czynności.
- Alternatywą dla samodzielnego zdobywania materiałów eksploatacyjnych lub zapasów jest ich zakup (o ile taka możliwość występuje fabularnie) w zamian za punkty bogactwa. W takim wypadku nie można poświęcić poziomu narzędzi, by dodać kostkę ułatwienia. Zastosuj zasady zakupu wyposażenia.

Postać Anny będzie przez cały dzień zbierać drewno, by podnieść poziom zasobów na drugi poziom (2 kostki utrudnienia). Jeśli będzie robiła to sama, są duże szanse na to, że nie zbierze odpowiedniej ilości. Jan decyduje, że jego postać będzie jej pomagać, co zmniejszy utrudnienie o jedną kość. Zużywają również jeden poziom narzędzi, by zwiększyć swoje szanse. Po całym dniu, spędzonym na zbieraniu drewna, spada również poziom zapasów pożywienia o jeden punkt.

Narzędzia:

- Wytworzenie każdego poziomu narzędzi wymaga poświęcenia jednego dnia dla jednej postaci. Jeśli więcej postaci poświęca swój czas na wytworzenie poziomu narzędzi, każda z nich dodaje kostkę ułatwienia.
- W zamian za jeden poziom materiałów eksploatacyjnych można dodać kostkę ułatwienia do testów tworzenia narzędzi.
- Każdy kolejny poziom narzędzi to dodatkowa kostka utrudnienia.
- Jeśli jest to uzasadnione fabularnie, można zwiększyć poziom stanu narzędzi, kupując je w zamian za punkty bogactwa. Zastosuj zasady zakupu wyposażenia.

Fabularnie można poziomy Siedziby przedstawić w następujący sposób (przykład obejmuje pierwsze 3 poziomy):

Tymczasowe schronienie:

- Proste szalasy, prymitywne ogrodzenie z kolczastych roślin (Obrona 1). Czas potrzebny na stworzenie: 1 godzina.
- Wydzielone miejsce na wspólne rzeczy – np. osobna ziemianka (Magazyny 1). Czas potrzebny na stworzenie: 1 godzina.

Stałe schronienie:

- Prosta chata / ziemianka / zaadaptowana jaskinia, solidniejsze ogrodzenie z cienkich pni lub plecionych gałęzi (Obrona 2). Czas potrzebny na stworzenie: 1 dzień.
- Wydzielona część gospodarczo warsztatowa, zawierająca wspólne zasoby (Magazyny 2). Czas potrzebny na stworzenie: 1 dzień.

Podstawowa Siedziba:

- Chata z solidniejszych materiałów lub zaadaptowana jaskinia, palisada chroniąca teren (Obrona 3). Czas potrzebny na stworzenie: 1 tydzień.
- Małe pola uprawne, zagrody hodowlane, niezależne źródło wody (Magazyny 3). Czas potrzebny na stworzenie: 1 tydzień.

Wyższe poziomy, podnoszą jakość i bezpieczeństwo podstawowej siedziby, przy czym ich osiągnięcie samodzielne może być trudne bez zatrudnienia ekipy bohaterów niezależnych, co oczywiście wiąże się z odpowiednimi kosztami i czasem pracy.

Rozwój Siedziby:

- Podniesienie każdego stanu Siedziby o jeden punkt wymaga zużycia jednego poziomu narzędzi i materiałów eksploatacyjnych oraz wspólnej pracy większości grupy (pamiętaj też o odpowiedniej ilości czasu). Są one stracone, bez względu na osiągnięty efekt. Poziom trudności testu to suma wszystkich aktualnych stanów Siedziby plus 1.

Stworzenie w nowo zakładanej Siedzibie magazynu na poziomie pierwszym to jedna kostka utrudnienia.

Jeśli Siedziba ma już stan obrony na poziomie 1 i magazyn na poziomie 1, stworzenie drugiego poziomu magazynu to 3 kostki utrudnienia (suma stanów +1). Każda osoba, biorąca udział w pracach dodaje jedną kostkę ułatwienia lub kostki wynikające z jej atrybutów, które mogą być przydatne.

Generator Światów

Jeśli nie macie ustalonego z góry świata ani pomysłu na przygodę, możecie skorzystać z generatora i wybrać lub wylosować odpowiednie opcje. Rzućcie trzy razy kostką i odczytajcie rezultat. Porozmawiajcie o tym i znajdźcie w razie potrzeby kompromis.

1k6	Epoka	Klimat przygody	Początek przygody
1	Prehistoria	Odkrycia geograficzne	Placówka edukacyjna
2	Antyk / Starożytność	(Post-) apokalipsa	Obóz militarny
3	Średniowiecze	Konflikt społeczno-gospodarczy	Miejsce odpoczynku
4	Odkrycia / Wynalazki	Starcie magii i technologii	W podróży
5	Współczesność	Obcy / Istoty z otchłani	Miejsce kultu
6	Przyszłość	Walka wywiadów / Intrygi	Siedziba władcy

Potraktujcie powyższe wyniki, jako inspirację. Dodajcie do Waszego świata po jednym atrybucie. Może być to ciekawe miejsce, ważna osoba lub organizacja, istotny szczegół dotyczący technologii, magii, religii lub inny fragment wiedzy o świecie. Nie bójcie się puścić wodzy fantazji. Gdy skończycie, przejdźcie do tworzenia bohaterów, którzy będą żyli w tym uniwersum.

Kosmici (Nowe technologie), pojawiający się w średniowiecznym świecie na skutek awarii ich pojazdu (W podróży), mogą być ciekawym tematem niejednej sesji.

Dinozaury (Prehistoria) wracające do życia po kolejnej postapokalipsie będą dużym zagrożeniem nawet dla wyszkolonych żołnierzy (Obóz militarny) opuszczających schron po wielu spędzonych w nim latach / pokoleniach.

Przygoda w pięciu krokach

Idee oparte na „Five Room Dungeon” autorstwa Johnna Foura, są bardzo dobrym wzorcem do szybkiego tworzenia przygody w dowolnym uniwersum. Zaletą tego schematu jest jego skalowalność. Abstrakcyjne podejście do „kolejnych pokoi” jako punktów przygody, a nie faktycznych pomieszczeń lub ich zestawów, pozwala na tworzenie fraktalnej struktury, przydatnej również w kampaniach.

Wymyślając przygodę, możesz zróżnicować nacisk na poszczególne elementy. Ich wypunktowanie pozwala na stworzenie zarysu sesji w ciągu paru minut, a jeśli masz więcej czasu, możesz wracać do poszczególnych punktów, by je udoskonalić. Pamiętaj, by zapewnić dostęp do „kluczy” i wskazówek rozwiązujących zagadki, przed ich napotkaniem przez postacie grających lub w miejscu wystąpienia zadania.

Uwaga: 5 kroków, nie jest tożsame z 5 pokojami. Z wyjątkiem pierwszego kroku, który wprowadza bohaterów w jakąś sytuację, możesz każdy z pozostałych stosować wielokrotnie, tworząc grafy, odgańlenia i obejścia. Oczywiście, jeśli masz czas.

Główny pomysł

Tworząc nową przygodę, odpowiedz na poniższe pytania:

- Co mają osiągnąć w niej postacie grających? Jaki jest jej cel (symboliczny skarb)? Wykorzystaj jako inspirację, cele bohaterów. Przygoda może ich przybliżyć, choćby pozornie, do ich realizacji.
- Dlaczego nikt przed nimi go nie zrealizował?
- Jaką postacie graczy będą miały motywację, by się jej podjąć?

Postaraj się stworzyć pierwszą scenę - „Wejście”. To ona ma wprowadzić graczy w klimat przygody. Stwórz pierwszą przeszkodę. Coś, co może stanowić skuteczną obronę „celu”, przed typowym mieszkańcem fantastycznego świata, a jednocześnie będzie sugestią, że „to dopiero początek”.

Wyzwanie umysłowe

Nie wszystkie rzeczy powinno się dać rozwiązać siłowo. Postaw przed graczami wyzwanie, dzięki któremu postacie będą musiały wykazać się sprytem i inteligencją. To dobre miejsce by grupa zmierzyła się z czynnikami niezależnymi, pułapkami, konkurencją lub odkryła istnienie „trzeciej frakcji”.

Zmyłka i zużycie zasobów

Stwórz sytuację, która doprowadzi do zmiany warunków, w jakich działają postacie. Postaraj się, by drużyna pozbyła się swoich zasobów lub zmieniła sposób postrzegania misji. Wprowadź zamieszanie i rozdzwięk. To dobry moment na wszelkie dylematy moralne, ale też walkę, której celem jest osłabienie bohaterek i bohaterów przed głównym wyzwaniem. Pozwól wykazać się postaciom, które do tej pory nie miały możliwości zabłyśnięcia.

Konfrontacja

Główne starcie powinno być widowiskowe. Spotkanie z najpotężniejszym przeciwnikiem na aktualnej sesji pozwala na rozwinięcie całego arsenału taktyki i specjalnych zdolności. Grający powinni poczuć, że ich postacie są w niebezpieczeństwie. Główny przeciwnik może grozić nie tylko im, ale również możliwości osiągnięcia celu. To spotkanie powinno wymagać wykazania się umiejętnościami od wszystkich. Zwróć uwagę, by w szczególny sposób wykorzystać również ukształtowanie i naturę miejsca. Nie musi zakończyć się śmiercią głównego adwersarza. Znacznie ciekawsze są rozwiązania umożliwiające jego powrót w kolejnych przygodach. Niech przeciwnik będzie inteligentny i posiada drogę ucieczki.

Finał z nagrodą

Nie każde zakończenie musi być szczęśliwe, jednak na zakończenie przygody bohaterowie powinni coś odkryć lub znaleźć. Nie musi być to „skarby”, po który wyruszyli. Wiele zależy od tego, czy planujesz kontynuację przygody, czy też ma się ona zakończyć w tym miejscu. Każda z „Baśni 1001 nocy” kończyła się w takim momencie, by z niecierpliwością czekać na ciąg dalszy. To dobra metoda. Niech odpowiedzi, które zostaną znalezione, będą kolejnymi zagadkami.

- Jeśli planujecie kontynuację - zapewnij odpowiednią ilość niedokończonych wątków. Porozmawiaj po sesji z grającymi, które chcieliby kontynuować lub mocniej rozwijać. Pomoże Ci to w przygotowaniu kolejnej przygody.
- Jeśli sesja miała być jednostrzałem, zapytaj grających, co chciałyby osiągnąć ich postacie. Wykonajcie testy - biorąc pod uwagę odpowiednie ułatwienia i utrudnienia. Na podstawie ich wyników, niech gracze i graczkę stworzą epilogi dla prowadzonych przez siebie postaci.

Przygody demonstracyjne

Trzy demonstracyjne przygody, które znajdziesz na kolejnych stronach powstały z wykorzystaniem schematu z suplementu „Przygoda w pięciu krokach”.

Każda z nich zawiera gotowe postacie, oparte na znanych archetypach. Jeśli macie własnych bohaterów zadbajcie, by mieli odpowiednią motywację do podjęcia misji. Przygody można rozegrać w grupach od 2 do 5 osób (Narrator i minimum jeden gracz). Jeśli jest was więcej - stwórzcie dodatkowych bohaterów.

Przy opisach wyzwań znajdują się sugerowane poziomy trudności testów (**PT = n**), czyli liczba kostek utrudnienia. Możesz ją zmodyfikować, zgodnie ze swoją wolą, jeśli chcesz zmienić stopień trudności przygody.

5 kroków w mroku — fantasy

Postacie (poświęćcie chwilę na stworzenie relacji między nimi):

- **Alvin / Alva Greenhill** — łowca / łowczyni. Elf (-ka) lub wysoki, szczupły człowiek. Szuka zaginionej siostry. W karczmie może uzyskać informację, że ktoś do niej podobny wyruszał w kierunku ruin.
 - Ciało: zręczne.
 - Umysł: sprytny.
 - Atut: czułe zmysły.
 - Wyposażenie: niezawodny łuk, wyważona włócznia.
- **Gunter / Greta Smith** — krasnolud (-ka) lub niski człowiek, najemnik / najemniczka. Złoto to wystarczająca motywacja. Wieść o skarbach wzbudza jego / jej pożądanie (wada).
 - Ciało: silne.
 - Umysł: uparty.
 - Atuty: odporność, walka toporem.
 - Wada: chciwość.
 - Wyposażenie: bojowy topór, poobijana zbroja.
- **Robert / Rita Blackstone** — czarodziej / czarodziejka. Interesują go / ją stare ruiny i ich tajemnice — zwłaszcza gdy gdzieś w tle „dzieje się” jakaś magia. Pogłoski o tym, że (były) właściciel zrujnowanego zamku parał się magią, może uzyskać od mieszkańców wioski.
 - Ciało: odporne.
 - Umysł: kreatywny.
 - Atut: wiedza magiczna.
 - Wyposażenie: magiczna laska, tajemniczy medalion.
- **Teodor / Trudy Stillwater** — bard / bardka. Wiecznie szuka ciekawych tematów do swoich ballad i sag. Taka wyprawa może być bardzo dobrym materiałem, za który potem dostanie niezły grosz.
 - Ciało: zręczne.
 - Umysł: charyzmatyczny.
 - Atut: obycie, gra na harfie.
 - Wada: buja w obłokach.
 - Wyposażenie: ozdobna harfa, kantowane kości.

Przygoda

Po małej wiosce Blackhole¹¹ krążą plotki, że ruiny znajdujące się na pobliskim wzgórzu są pełne skarbów. Wyprawiało się po nie wielu śmiazków, ale żaden nie wrócił. Starzy ludzie powiadają, że nad rozpadającą się warownią wisi klątwa. Droga na wzgórze jest błotnista i zarośnięta. Ponury las u jego podnóża zamienia się w gąszcz krzewów, porastających stare, zrujnowane chaty. Mają w nich swoje legowiska duże wilki **(PT = 4)**. Są agresywne i głodne. Drużyna może się z nimi zmierzyć, próbować je obejść lub wypłoszyć.

Most nad starą fosą, otaczającą ruiny zamku już dawno przegnił i się rozpadł. Fosa jest zarośnięta gęstymi krzakami, z niezwykle ostrymi kolcami. Być może na jej dnie żyją jadowite węże. Trzeba znaleźć sposób na przedostanie się na drugą stronę **(PT = 3)**.

Ruiny są pełne obluzowanych kamieni **(PT = 2)**. W starej wieży gnieźdzą się harpie **(PT = 4)**, które już dawno zauważyły drużynę i szykują zasadzkę. U podnóża wieży leżą ogryzione kości. W jednej z sal, na ziemi widać pozostałości pentagramu. Postacie mogą też spotkać bełkoczącego szaleńca **(PT = 2)**, który uraczy ich urywanymi informacjami o straszliwym źle, które mieszka w podziemiach. W nocy szaleniec przekształci się w pomniejszego wampira **(PT = 3)** i spróbuje zagryźć śpiących. Jego prawdziwa natura może zostać wykryta wcześniej.

Zejście do podziemi zrujnowanej warowni prowadzi do labiryntu katakumb. Trupy dawnych właścicieli zamku zostały przemienione w strzygi i wampiry **(PT = 4)**, którymi rządzi pomniejszy demon **(PT = 6)**. „Dzieci nocy” będą atakować z zaskoczenia, ale w sposób nieskoordynowany. Część z nich nadal spoczywa w stanie czujnego letargu we wnętrzu swoich sarkofagów. Są gotowe na grupowy atak, jeśli ich dowódca taki zarządzi. Jeśli drużyna poważnie zagrozi demonowi, ten może spróbować paktowania z nią (postara się ich oszukać) lub ucieczki i zawalenia części katakumb.

Rozprawienie się ze strzygami, wampirami i demonem pozwoli na eksplorację podziemi w poszukiwaniu skarbcza. Każdy z przeciwników (z wyjątkiem demona, którego można pozbawić jedynie cielesnej powłoki), posiada drobne kosztowności, którymi były udekorowane jego zwłoki podczas pogrzebu. Jedna ze strzyg ma kolbę z trzema rubinami. Są piękne. Na strzydze były matowe, ale założone lub dotykane przez żywą istotę, skrzą się wewnętrznym światłem (są przeklęte¹², o czym bohaterowie nie muszą wiedzieć). W ukrytym pomieszczeniu **(PT = 3)** znajduje się skarbiec. Tajemne drzwi do niego otwierane są przez pociągnięcie uchwytu pochodni. Jest niemal pusty. Zawiera trochę srebrnych ozdób i monet (srebra nie lubią ani demony, ani wampiry / strzygi). Złoto wyniósł wcześniej demon.

11 Nic nie stoi na przeszkodzie, by użyć nazwy „Czarna Dziura”.

12 Mogą np. powodować stan zmęczenia, który sukcesywnie będzie się zwiększał przy nieudanym rzucie na klątwe **(PT = 2)**. Postacie posiadające cechę typu odporność lub znajdujące się pod wpływem stanu „Wzmocnienie”, otrzymują kostkę ułatwienia do rzutu.

5 strzałów znikąd – western

Wojna secesyjna niedawno się skończyła, jednak jej skutki odczuwalne będą jeszcze długie lata.

Postacie (poświęćcie chwilę na stworzenie relacji między nimi):

- **Marwin / Elizabeth Smith** — były żołnierz / żołnierka. Szuka dla siebie miejsca w powojennym świecie. Nie śmierdzi groszem i chętnie podejmie się dowolnej pracy z wyjątkiem „grzebania w ziemi”.
 - Ciało: silne.
 - Umysł: taktyczny.
 - Atut: celność, walka wręcz.
 - Wada: nałogowo żuje tytoń.
 - Wyposażenie: niezawodny winchester, złoty zegarek.
- **Ben / Daisy Fisherman** — młody narwaniec / zbuntowana nastolatka. Świat stoi otworem. Praca na farmie to nie jest cel jego / jej egzystencji. Szuka przygód, a o te najłatwiej na szlaku.
 - Ciało: zwinne.
 - Umysł: uparty.
 - Atuty: kreatywność.
 - Wyposażenie: stara dwururka, mocne łąso.
- **Tom / Patty Sunshine** — karnodziejka / karnodziejka. Nawet jeśli to, co głośi, nie do końca jest objawieniem, to ludzie, którymi się „zaopiekuje”, prędzej lub później podzielą się z nim / nią swoimi pieniędzmi. Grupa poszukiwaczy złota to potencjalna żyła złota.
 - Ciało: odporne.
 - Umysł: sprytny.
 - Atut: krasomówstwo.
 - Wyposażenie: święta księga, mały rewolwer.
- **Luke / Maria Lopez** — rewolwerowiec. Za pieniądze zrobi wszystko albo zginie. Być może kolekcjonuje listy gończe, jakie za nim / nią zostały wysłane. Ochrona poszukiwaczy złota pozwoli mu / jej zniknąć z pola widzenia łowców nagród i detektywów Pinkertona.
 - Ciało: zręczne.
 - Umysł: czułe zmysły.
 - Atut: szybkość, celność.
 - Wada: poszukiwany / poszukiwana.
 - Wyposażenie: inkrustowany rewolwer, eleganckie ubranie.

Przygoda:

W Czarnych Górach odkryto złoto. Miasteczko Last Hope City roi się od poszukiwaczy, jednak tereny te należą do plemion indiańskich, które nie życzą sobie białych ludzi na swoim terenie. Poszukiwacze szukają ochroniarzy, którzy pomogą im dotrzeć do złotodajnych terenów i założyć na nich osadę, zdolną odeprzeć napady Indian. W góry wyruszyło już parę ekip, ale żadna nie wróciła. Być może ślady wskazują, że do jednej z nich należała osoba poszukiwana przez którąś z postaci graczy.

Drugiego dnia po opuszczeniu miasteczka grupę zaczynają śledzić zwiadowcy indiańscy (**ich zauważenie jest trudne: PT = 3**). Pojawiają się na skraju widoczności. Im dalej od miasta, tym bliżej podchodzą. W nocy próbują ukraść zapasy żywności i konie. Odstraszeni — wracają. Jeśli zostaną zabici — plemię wkroczy na ścieżkę wojenną. Próba nawiązania kontaktu (**PT = 4**) może umożliwić nawiązanie relacji handlowych (żywność, broń, amunicja, narzędzia, w zamian za koce, skóry i ozdoby, a nawet samorodki złota w małej ilości) i zdobycie informacji, np. o bogatym inwestorze i jego maszynach¹³ wyłukujących złoto.

Grupa natrafia na pobojowisko. Ofiary są zmasakrowane i oskalpowane, jednak udaje się znaleźć kilku ciężko rannych (**próba uratowania od śmierci: PT = 3**). Pozostawieni — umrą. Dalszej drogi nie wytrzymają. Jedyna szansa, by przetrwali to sprowadzenie wozów, z miasteczka lub użycie analogicznego do nich środka transportu. Zgodnie z ich relacją, napadli ich dobrze uzbrojeni Indianie (tak naprawdę była to grupa bandytów — białych i Meksykanów, być może trafi się w niej jakiś metys¹⁴). Jeśli, grupie udało się zdobyć wcześniej indiańskiego przewodnika, ten może zadać kłam relacjom napadniętych. Ślady również mogą wskazać, że obuwie należy raczej do białych niż Indian, używających mokasynów.

Bohaterów i poszukiwaczy złota atakuje silna grupa bandytów (**PT = 4**). Początkowo usiłują zachowywać się jak Indianie. Spróbują też wykorzystać zaskoczenie i wczesny poranek. Napad ma charakter rabunkowy¹⁵ — poszukiwacze wiozą ze sobą sporo zapasów. Jeśli obrońcy zdobędą przewagę, bandyci się wycofają. Ich przywódca może spróbować namówić do wspólnego napadu Indian, jeśli w efekcie wcześniejszych działań bohaterów są do nich wrogo nastawieni.

Dotarcie na złotodajne miejsce, jest poprzedzone słyszalnym z daleka szumem i stukotem — to maszyny, wyłukujące złoto bezpośrednio ze stoku¹⁶. Bogaty inwestor (**PT = 6**) wynajął jako pracowników grupę bandytów (**PT = 4**) i dodatkowo siedmiu rewolwerowców — ochroniarzy (**PT = 5**). Nie zamierza się z nikim dzielić. Postara się spacyfikować i uwięzić poszukiwaczy złota i postaci graczy. Zaginione wcześniej grupy pracują już dla niego jako niewolnicy, w koszmarnych warunkach.

13 Jeśli chcesz złamać konwencję, to jest dobry moment. Indianie będą używali określenia „obcy”, na białych i na kosmitów, którzy porywają grupy poszukiwaczy złota (i nieostrożnych Indian) do własnych celów. Poziomy trudności pozostają bez zmian. Indianie mogą współpracować z obcymi (np. przekazując im pojmanych jeńców itp.).

14 Jeśli łamiesz konwencję, „Bandyci” mogą być np. robotami (zostawiają głębokie ślady), pochodzącymi ze statku obcych i używającymi dziwnej broni.

15 Jeśli łamiesz konwencję, napadający spróbują porwać kilka osób z grupy (raczej BN niż postaci graczy). Nie są to też bandyci, lecz humanoidalne roboty.

16 Jeśli łamiesz konwencję, jest to statek kosmiczny i baza obcych, w której są prowadzone badania na wcześniej porwanych ludziach.

5 kroków do wiedzy — cyberpunk

Miasto Upadłych Aniołów to wielki, urbanistyczny kompleks, w którym władzę sprawuje rząd sterowany łapówkami przez korporacje. Ich starcia przekraczają często granice prawa, przenosząc wzajemne porachunki na ulice.

Postacie (poświęćcie chwilę na stworzenie relacji między nimi):

- **Dragon / Hydra** — psionik / psioniczka. Fascynuje się kulturą Japonii, ale jest rasy białej. Nigdy nie należał (-a) do Jakuzi, ale ciało ma pokryte tatuażami naśladującymi jej oznaczenia. Ma mutację, umożliwiającą wpływ na umysł.
 - Ciało: zręczne.
 - Umysł: sprytny.
 - Atut: psionik.
 - Wyposażenie: ostra katana, wzmacniacz fal mózgowych.
- **Sztylet / Igła** — zjawia (określenie hakera lub hakerki, łączącego się z siecią przez wszczep neuronowy). Cierpi na pomrocność. Leki są drogie, ale jego / jej wiedza też ma swoją cenę. Przed zachorowaniem pracował / pracowała dla korporacji.
 - Ciało: odporne.
 - Umysł: kreatywny.
 - Atut: wiedza o sieci, znajomości.
 - Wada: pomrocność (choroba).
 - Wyposażenie: podkręcony paralizator, zestaw medyczny.
- **Ramon / Akira** — uliczny wojownik / wojowniczką. Kiedyś jeden / jedna z lepszych ochroniarzy / ochroniarek, dziś wynajmuje swoje umiejętności każdemu, kogo na nie stać.
 - Ciało: silne.
 - Umysł: taktyczny.
 - Atut: czułe zmysły.
 - Wyposażenie: elektryczny kij, niezawodny blaster.
- **Buźka / Błada** — kombinator / kombinatorka. Skąd załatwić więcej broni albo zabronione materiały? Kto załatwił jedną z konkurencyjnych grup? On / ona zna ludzi, którzy wiedzą i miejsca, w których można ich znaleźć.
 - Ciało: piękne.
 - Umysł: charyzmatyczny.
 - Atut: obycie, znajomości.
 - Wada: uzależnienie od substancji psychoaktywnej.
 - Wyposażenie: zestaw fałszerza, przerobiony hover (pojazd).

Przygoda:

Grupa najemników otrzymuje zadanie przechwycenia lub zlikwidowania kuriera przewożącego ważne dane w implancie wszczepionym do mózgu. Czasu jest niewiele. Kurier jest już na terenie miasta, wynajął pokój w jednym z luksusowych i dobrze chronionych hoteli (monitoring, detektywi, ochroniarze). Prawdopodobnie wkrótce dojdzie do transakcji.

Prawie to samo zlecenie realizuje w hotelu konkurencyjna grupa najemników **(PT = 4)**. Ich celem jest przechwycenie kuriera żywego, dla konkurencyjnej korporacji. Bezpośrednie starcie zwróci uwagę celu **(PT = 6)** i ochrony **(PT = 3)**, zatem nie jest wskazane. Lepiej podjąć negocjacje. W alternatywnej wersji, na postacie zwrócił uwagę jeden z detektywów **(PT = 3)**. Jego zniknięcie może wzbudzić czujność. Być może da się z nim jednak dogadać.

Wjazd „na pałę” do pokoju kuriera **(PT = 4)** oznacza natknięcie się na jego ochronę **(PT = 3)** i rozpoczęcie konfrontacji¹⁷. Podszuch lub poszukiwanie danych może ujawnić, że dotyczą one lekarstwa na jedną z chorób cywilizacyjnych. Oficjalnie jest ona nieuleczalna. Kurier zamierza przekazać je organizacji anarchistycznej, ale jest ścigany przez korporację. Tymczasem siepacze korporacji **(PT = 5)** pomylą pokoje i „wpadają” na najemników. Ta walka ma za zadanie osłabienie drużyny. Możliwa jest też zdrada lub interwencja ze strony konkurencyjnej grupy najemników **(PT = 4)**, kontrolna inspekcja ochrony **(PT = 3)** lub przypadkowe wzbudzenie alarmu i reakcja robotów serwisowych **(PT = 3)**.

Kurier **(PT = 4)** ma wynajętą liczną i zdeterminowaną obstawę **(PT = 3, w pierwszej rundzie +2, w drugiej +1, w kolejnych bez modyfikatora)**, złożoną z członków grupy anarchistycznej i jest w trakcie przekazywania danych we wskazane miejsce. Anarchiści będą go bronić za cenę własnego życia, ale robią to chaotycznie. Ich początkowa przewaga maleje z czasem, ze względu na brak kooperacji między nimi. Kurier, jeśli tylko będzie w stanie, postara się uciec razem z danymi. Jeśli nie zostały wcześniej wykorzystane opcje „siepaczy z korporacji” **(PT = 5)** lub zdrady konkurencyjnej grupy najemników **(PT = 4)**, to jest dobry moment, by ich wprowadzić.

Pojmanie lub zabicie kuriera oznacza osiągnięcie celu. Od stopnia zrobionej demolki i sposobu wyjścia z hotelu, zależy reakcja ochrony oraz... potencjalni przyszli wrogowie — korporacja, anarchiści, konkurencja, ochrona hotelu. Głowę kuriera (niekoniecznie z resztą ciała) trzeba dostarczyć do agenta **(PT = 4, jego potencjalna ochrona też)**, który załatwia drużynie zlecenia. Działał on na zlecenie okradzionej korporacji, ale czy ta ostatnia będzie chciała zostawić przy życiu świadka? Czy anarchiści mogą się dowiedzieć, kto pokrzyżował ich plany?

17 Przejdź do kolejnego akapitu.

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.

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

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

Oznacza to, że możesz go 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.