

Przygody demonstracyjne do FUNT RPG

Autor: Tomasz Misterka

Spis treści

| | |
|--------------------------------------|----------|
| Przygody demonstracyjne..... | 1 |
| 5 kroków w mroku — fantasy..... | 2 |
| 5 strzałów znikąd — western..... | 4 |
| 5 kroków do wiedzy — cyberpunk..... | 6 |
| Licencja i podziękowania..... | 8 |

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 Blackhole¹ 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 podnóży 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 strasznym złe, 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 zaważenia 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 przeklęte², o czym bohaterowie nie muszą wiedzieć). W ukrytym pomieszczeniu **(PT = 3)** znajduje się skarbiec. Tajemne drzwi do niego otwierane są przez pociągnięcie uchwyty pochodni. Jest niemal pusty. Zawiera trochę srebrnych ozdób i monet (srebra nie lubią ani demony, ani wampiry / strzygi). Złoto wyniósł wcześniej demon.

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

2 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 lasso.
- **Tom / Patty Sunshine** — karnodzieja / karnodziejka. Nawet jeśli to, co głosi, 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 maszynach³ wypłukujących 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 metys⁴). Jeśli, grupie udało się zdobyć wcześniej indiańskiego przewodnika, ten może zadać kłam relacjom napadniętych. Ślady również mogą wskazać, że obuwiu 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 rabunkowy⁵ — 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, wypłukujące złoto bezpośrednio ze stoku⁶. 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.

3 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.).

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

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

6 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 konfrontacji⁷. 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 okradzonej korporacji, ale czy ta ostatnia będzie chciała zostawić przy życiu świadka? Czy anarchiści mogą się dowiedzieć, kto pokrzyżował ich plany?

7 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.

Korekta: Jarosław Daniel

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.