

# FUNT SOLO RPG

Dodatek do FUNT RPG



Tytuł: FUNT SOLO RPG

Autor: Tomasz Misterka

Projekt okładki: Tomasz Misterka

ISBN: 978-83-953160-1-2

Wydawca: Hieroglif Tomasz Misterka

Wydanie I

Warszawa, 2020

## **Spis treści**

Wstęp do zasad.....	4
Jak wygląda gra?.....	4
Narrator.....	5
Tworzenie sceny.....	6
Wyrocznia.....	8
Wyrocznia Poziomu Trudności.....	8
Wyrocznia Atrybutów Sceny / Sytuacji.....	9
Wyrocznia „Tak czy Nie” .....	10
Licencja.....	11

## Wstęp do zasad

Poniższe zasady mają za zadanie ułatwić ci grę jednoosobową w FUNT RPG. Będziesz jednocześnie odgrywać postać dążącą do jakiegoś celu i stawiać przed nią wyzwania, pełniąc z pomocą kości rolę Narratora / Narratorki. Zakładam, że znasz zasady FUNT RPG. W dalszej części tekstu odwołuję się do konkretnych rozdziałów z podręcznika, więc warto go mieć przy sobie. Te zasady mają charakter dodatku do gry.

Ze względu na to, że system FUNT RPG nie ma z góry określonego świata ani charakteru lub celu gry, umieszczenie w tym dodatku gotowych materiałów typu tabele wydarzeń losowych, abstraktów lub generatory misji. Musisz je stworzyć sam lub użyć gotowych, jeśli będą pasowały do Twojego świata. W zamian otrzymujesz metody, które mogą je zastąpić lub uprościć ich tworzenie do dedykowanej sytuacji, lub sceny. Jeśli chcesz, możesz zaadaptować ten zestaw zasad również do innych systemów RPG.

## Jak wygląda gra?

Na początku zdecyduj, w jakim świecie będzie toczyć się rozgrywka. Możesz wykorzystać generator światów z zasad FUNT RPG.

*Zaopatr się w kilka kartek i coś do pisania – notatki pomogą usystematyzować informacje o świecie i tym, co się będzie działo wokół Twojej postaci.*

Stwórz postać, którą będziesz prowadzić. Zadbaj, by była osadzona w świecie, w którym toczy się gra. Pamiętaj o jej celu – możesz przeżywać dowolne przygody, ale jasno określony cel (lub dążenia) postaci i przeszkody stojące na drodze do jego realizacji pomogą podczas dalszej gry.

*Jeśli tego potrzebujesz, możesz już teraz stworzyć też paru bohaterów niezależnych. W rozdziale „Kontakty i znajomości” znajdziesz szybki sposób na ich wygenerowanie. Pamiętaj o nadaniu im imion, określeniu relacji z postaciami i cech charakteru. Stwórz dla nich jakieś cele i motywacje. Dzięki temu łatwiej określisz ich zachowania w różnych sytuacjach.*

Stwórz pierwszą scenę i nazwij ją. Więcej o tworzeniu scen dowiesz się w kolejnym rozdziale, choć nie różni się ono wiele od tego, co zostało opisane w podręczniku do FUNT RPG.

*To ty decydujesz, ile scen chcesz rozegrać. Nie każda sesja musi się zakończyć rozwiązaniem zadania. W FUNT RPG istotne jest tworzenie ciekawej opowieści, co nie jest jednoznaczne z rozwiązaniem zadania.*

*Zanotuj ważne informacje o scenie. Co się na niej znajdowało, co się wydarzyło, kto lub co się pojawiło. Jeśli kiedyś wrócisz w to samo miejsce, będzie Ci łatwiej je sobie wyobrazić. Być może trochę się zmieni – czas jest nieubłagany, a wydarzenia mają swoje konsekwencje.*

Po rozegraniu sceny przejdź do kolejnej, jeśli jest taka potrzeba.

*Przygoda, która zaczyna się i kończy na jednej scenie, to też przygoda. Ty decydujesz ile i jakie sceny chcesz stworzyć, bo jesteś również Narratorem.*

## **Narrator**

W tej adaptacji zasad rolę Narratora pełni twoja wyobraźnia, wspomagana paroma dodatkowymi zasadami i generatorami. **Przygotuj się na więcej rzutów, niż podczas zwykłej gry.** Na początku może Cię to przytłoczyć, ale z czasem nabierzesz wprawy. Notuj je, wraz z ustalonymi efektami. To ważne. Jeśli się gdzieś zgubisz w trakcie gry, możesz nakręcić scenę od nowa – nie ma w tym nic złego, jeśli tylko nie ucierpi na tym opowieść.

*Te dodatkowe rzuty rzuty kostką, są określane jako „wyrocznia”. To one pomagają ustalić, jako czynnik losowy, różne elementy sceny, wydarzenia, które mają na niej miejsce, relacje z bohaterami niezależnymi i wiele innych aspektów gry.*

## Tworzenie sceny

Wykorzystaj informacje zawarte w rozdziale „Sceny i rundy — Akcja”. Na jego podstawie **ustal i zanotuj** (jeśli przy określaniu któregoś z elementów się wahasz – użyj wyroczni):

- **Cel sceny:** Dlaczego postać się na niej znalazła. Co będzie chciała osiągnąć w tym miejscu?

*Zdobycie informacji o tajemniczej przesyłce może być tak samo istotne jak pojedynek ze zniechęconym rywalem. Scena może mieć więcej niż jeden cel, jednak nie przesadzaj – przynajmniej na początku.*

- **Wygląd sceny:** Określ, jak wygląda otoczenie oraz jego zapach i dźwięki. Nastrój, jaki stworzysz, ma znaczenie.

*Opuszczony, stary cmentarz tworzy zupełnie inne tło dla wydarzeń niż ruchliwe i gwarne targowisko w centrum wielkiego miasta.*

- **Czas:** Porę dnia, być może roku. Jest to element powiązany z wyglądem sceny, ale może mieć też wpływ na wydarzenia niezależne i obecność niektórych bohaterów niezależnych.

*Miejskie targowisko o północy może być opustoszałe, pełne resztek i dość ponure a w samo południe gwarne, kolorowe i pełne ludzi.*

- **Istotnych bohaterów niezależnych:** To wszystkie postacie, które są istotne dla fabuły. Te, które nie mają znaczenia, stanowią tło, umieszczone w **wyglądzie sceny**. Bohaterowie niezależni, nie muszą być na scenie od samego początku. Mogą pojawić się w efekcie wydarzeń, które miały miejsce lub upływu czasu.

*Poszukiwana postać przez jakiś czas może siedzieć w ustronnym miejscu w barze. Po jakimś czasie ktoś może ją rozpoznać i zgłosić odpowiednim służbom, które pojawią się na miejscu.*

- **Wydarzenia:** Będą się pojawiać podczas odgrywania sceny. Mogą zmieniać zarówno jej poszczególne elementy, jak i prowadzić do jej końca i być źródłem stworzenia nowej. To one prowadzą do osiągnięcia celu sceny.

*Postać umówiła się na starym cmentarzu z osobą, od której ma odebrać nagrodę za ostatnie zlecenie. Nieuczciwy kontrahent postanowił wystawić ją i dać cynk stróżom prawa, którzy przygotowali zasadzkę. To, jak potoczy się akcja, czy postać ją zauważy i jak zareaguje, zależy od jej Atrybutów i Wyposażenia (i oczywiście testów), ale trudność wyzwań, określić możesz niezależnie za pomocą wyroczni.*

- **Konsekwencje:** podejmowane przez postać i bohaterów niezależnych działania, mają swoje konsekwencje w świecie gry. Notuj je również.

*Walka na cmentarzu mogła zwrócić czyjąś uwagę. Cichy obserwator może pojawić się później lub zza zasłony sprowadzić na postać nowe kłopoty.*

*Zdrada kontrahenta nie powinna pozostać bez kary, ale czy impulsywny atak na jego siedzibę jest najlepszym pomysłem?*

## Wyrocznia

Określenie poziomów wyzwań i aspektów sceny, czy relacji z otoczeniem może być trudne, zwłaszcza gdy są to elementy, będące w opozycji względem prowadzonej postaci. Właśnie do tego celu została stworzona wyrocznia.

**Nie należy Wyroczni mylić z testami wykonywanymi, by określić efekt działań podjętych przez postać. To są odrębne rzuty kostkami zgodne z zasadami FUNT RPG. Zazwyczaj są prowadzone przeciwko Wyroczni Poziomu Trudności.**

## Wyrocznia Poziomu Trudności

Do określenia Poziomu Trudności (PT), możesz użyć informacji zawartych w rozdziale „Wyzwania i relacje z otoczeniem”, gry FUNT RPG, lub poniższego, uproszczonego systemu. Rzuć dwoma kostkami (2k6) i odczytaj wynik.

Określenie Poziomu Trudności					
2k6	2-3	4-6	7-9	10-11	12
PT	2	3	4	5	6

Po określeniu PT zastanów się chwilę, jakie cechy powodują, że wyzwanie postawione przed postacią ma taką wartość. Opisz je odpowiednimi przymiotnikami i zanotuj.

*Grupa stróżów prawa, czających się w zasadzce ma PT = 4. Możesz to oczywiście tak zostawić i rozegrać scenę posiłkując się gołymi wartościami, ale jeśli dopiszesz kilka słów, scena będzie ciekawsza.*

*Stróże prawa (PT = 4) są:*

- *Są dobrze ukryci.*
- *Są uzbrojeni.*
- *Są wyszkoleni.*
- *Mają przewagę liczebną.*

*Już wiesz, czemu starcie z nimi nie będzie takie proste?*



Jeśli uważasz, że wyzwanie powinno być trudniejsze (bo wynika to z kontekstu sytuacji), powiększ PT otrzymany w wyniku rzutu 2k6 o 1.

Jeśli chcesz wykonać postacią coś niezwykle trudnego – dodaj 2 lub nawet 3 punkty do wylosowanego PT.

**Takie modyfikacje PT ustalaj przed wykonaniem rzutu.**

*Szaleńczy rajd na strzeżoną siedzibę zdradzieckiego kontrahenta to nie jest prosta sprawa. Powiększenie wylosowanego PT o 1 punkt jest zasadne. Rzut 2k6 [3,1] daje PT = 3, który jest podnoszony do poziomu 4 kostek utrudnienia.*

## Wyrocznia Atrybutów Sceny / Sytuacji

Podczas tworzenia sceny, może się zdarzyć, że nie jesteś pewien, jak powinny wyglądać jej poszczególne elementy. Rzut kostkami (2k6) ułatwi to, jeśli stworzysz sobie tymczasową tabelę, z odpowiednimi wartościami. Poniżej parę przykładowych tabel, związanych z tworzeniem dowolnego miejsca. Tworząc własne tabele, wstawiaj najbardziej prawdopodobną opcję w środkowe pole. W ten sam sposób wykonaj proste tabele abstraktów i wydarzeń losowych.

Jak wygląda?					
2k6	2-3	4-6	7-9	10-11	12
Efekt	Ruiny	Zaniedbany	Widać znak czasu	Zadbany	Błyszczą nowością

Czy są jakieś istoty?					
2k6	2-3	4-6	7-9	10-11	12
Efekt	Opuszczony	Ktoś przemyka	Typowy ruch	Dużo istot	Tłum

*Cmentarz, na który wkracza nasza postać, może być 2k6 [3,3] zaniedbany i 2k6 [4,4] z typowym dla takiego miejsca ruchem. Ktoś w oddali właśnie zapala świeczkę na grobie. Postać zbliża się do umówionego miejsca spotkania (jak wynika z wcześniejszych przykładów — zasadzki).*

## Wyrocznia „Tak czy Nie”

Wszelkie pomysły, jakie ci przyjdą do głowy, warto zanotować, ale nie oznacza to, że każdy z nich jest wart wprowadzenia do gry. Jeśli nie jesteś tego pewien – pozwól, by kostki zdecydowały za ciebie.

Możesz użyć prostego rzutu kostką (1k6):

- Wynik 1-3, oznacza „Nie”. Ten pomysł, związany z grą nie będzie do niej w tej chwili wprowadzany (nie oznacza to, że nie możesz go użyć później, choć uczciwość nakazuje go po prostu skreślić. Nie bój się – wpadną Ci inne do głowy).
- Wynik 4-6, oznacza „Tak”. Ten pomysł wprowadzasz do gry i wszelkie związane z nim skutki, które również możesz sprawdzić tą metodą.

Alternatywnym rozwiązaniem jest użycie tabeli wyników, znanej z FUNT RPG.

Czy warto wprowadzić ten pomysł?		
1k6	Efekt	Opis
6	<b>Tak i...</b>	Wprowadzaj i rozwiń go trochę.
5	<b>Tak...</b>	Wprowadzaj.
4	<b>Tak, ale...</b>	Wprowadzaj, ale przemyśl efekty.
3	<b>Nie, ale...</b>	Nie wprowadzaj, ale może użyć jego części.
2	<b>Nie...</b>	Nie wprowadzaj.
1	<b>Nie i...</b>	Nie wprowadzaj i skreśl z notatnika.

## Licencja

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

FUNT RPG to modyfikacja Freeform Universal RPG, 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>).

FUNT SOLO RPG to moduł do gry Freeform Universal RPG, stworzony 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.

Ikona użyta na stronie tytułowej jest autorstwa Dealpoite (CC BY 3.0). Ikony dostępne są na <https://game-icons.net>

