

# Tajemnica Czystych Wrzosów

Moduł sandboksowy generowany z  
FUNT-BOX- fantasy

autor: Tomasz Misterka



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

# Spis treści

|                                      |          |
|--------------------------------------|----------|
| <b>Wstęp.....</b>                    | <b>3</b> |
| Pytania dodatkowe.....               | 3        |
| Plotki.....                          | 4        |
| Plan okolicy.....                    | 5        |
| Bohaterowie Niezależni.....          | 6        |
| <b>Licencja i podziękowania.....</b> | <b>8</b> |

## Wstęp

Na podstawie tabel umieszczonych w FUNT-BOX, został przygotowany poniższy materiał, na krótką przygodę. Zawiera on przykłady wykorzystania generatorów z tej publikacji. Wszystkie zamieszczone rzuty były faktycznie wykonane. Przykłady interpretacji to jedynie propozycja sposobu interpretacji otrzymanych wyników.

**Motyw przewodni pierwszej sceny:** Rzuć 3\*2k6 i odczytaj słowa hasła z tabeli abstraktów.

[2,5], [3,5], [1,1]: *pełnia, konkurs, podróż.*

**Pierwsze „Miasto”:** Rzuć 5k6 by określić wielkość, nazwę i reakcję na bohaterów.

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

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

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

## Pytania dodatkowe

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

## Plotki

**Plotki lokalne** (minimum 3, jeśli graczy jest więcej niż 3 – po jednej na gracza):

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

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

**Plotka o starym drzewie (lokalna legenda):**

Rzuc 3\*2k6 i odczytaj słowa hasła z tabeli abstraktów:

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

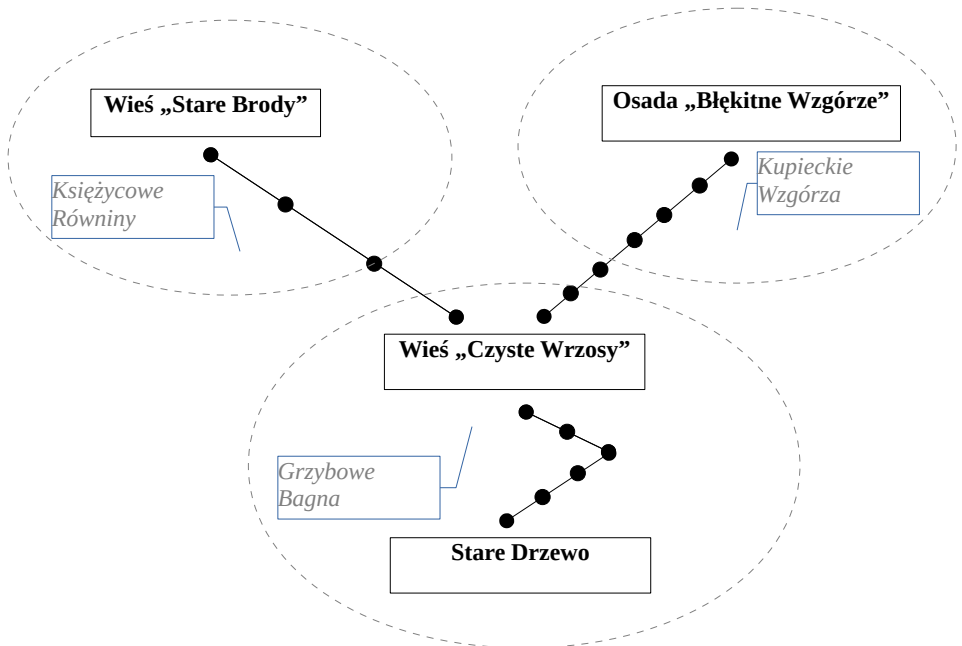
**Przykład interpretacji:** *Starzy ludzie w wiosce opowiadają, że wędrowcy, którzy napiją się wody ze źródła tryskającego spod starego drzewa na bagnach, mogą przez jakiś czas unosić się w powietrzu. Ile w tym prawdy? Nie wiadomo. Odnalezienie drzewa nie jest łatwe. Śmiałkowie, którzy ruszyli na bagna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

## Plan okolicy

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

Warto również wylosować nazwy dla stworzonych miejsc i osad:

- druga wioska (na równinach):  $3k6[3,1][4]$  - „**Stare Brody**” (prawdopodobnie leży w okolicach rzeki lub starorzecza).
- osada (na wzgórzach):  $3k6[1,4][3]$  - „**Błękitne Wzgórze**” (być może okolica jest porośnięta jakimiś kwiatami albo ziemia ma nietypową barwę).
- bagna (z tabeli abstraktów):  $2k6[2,4]$  - grzyby „**Grzybowe Bagna**”.
- równiny (z tabeli abstraktów):  $2k6[2,5]$  - pełnia „**Księżycowe Równiny**”.
- wzgórze (z tabeli abstraktów):  $2k6[4,4]$  - sklep „**Kupieckie Wzgórze**”



## Bohaterowie Niezależni

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

- **Trupa Aktorska** (podejrzana o kradzież kur) – artyści, kolorowa grupa zonglerów, iluzjonistów, akrobatów i klaunów obojga płci. Wydrwigrosze i żartownisie. W razie potrzeby umieją sobie dać radę.
  - Czy jest ich więcej niż bohaterów? Prawdopodobnie tak, więc rzut ułatwiony 2k6[3,6] - „Tak i...” 2k6[12]+ilość graczy.
  - Wstępna reakcja, rzut utrudniony bo jest ich więcej: 2k6[6,3] – Nieprzyjazna. Być może upatrują w bohaterach konkurencji, albo są zmęczeni oskarżeniami o kradzież.
  - Są zwinni, sprytni i zgrani – tworzą od lat zespół. Mimo swojego artystycznego nastawienia, mogą być wymagającym przeciwnikiem **PT=2 (3 – przy przewadze liczebnej)**, tym bardziej że nie od dziś podróżują bezdrożami.
- **Kowal** z wioski „Czyste Wrzosey” - 2k6[2,5] to kobieta w średnim wieku. **Teresa Silverberry** 3k6[6,6,5], jest lokalnym rzemieślnikiem (przedsiębiorcą) i wynalazcą (badaczem) 2k6[5,2]. Czy ma dzieci? - 1k6[5] Nie, ale miała<sup>1</sup>.
  - Wstępna reakcja - ze względu na ogólną reakcję wioski („Tak, ale...”), rzut utrudniony: 2k6[2,1] – „Nie i...” – do bohaterów odnosi się oschle. Są obcy, nie ma ochoty z nimi rozmawiać – na pewno nie bezpośrednio przy / po kłótni z wędrownym kupcem.
  - Jest silna i wytrzymała. Kowalstwo nie jest lekkim zawodem. **PT=2**.
- **Wójt z wioski** „Czyste Wrzosey” 2k6[2,1] to młoda dziewczyna, nieledwie dziecko. Być może odziedziczyła pozycję po rodzicach<sup>2</sup>. **Christina Redwood** 3k6[2,5,2], jest aktualną przedstawicielką lokalnej społeczności. Mimo młodego wieku, ludzie jej słuchają. Być może wynika to z jej osobowości i pomysłowości (przedsiębiorca i badacz).
  - Wstępna reakcja: 2k6[2,6] – „Tak, ale...” - ostrożna.
  - Zręczna i sprytna. **PT=2**, ale ma na swoje skinienie wioskę

---

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

2 Hipoteza, uwiarygodniająca postać.

- **Tajemniczy starzec** (w wilczych skórach): 2k6[4,4] To tak naprawdę przebrana / zamaskowana iluzją kobieta w średnim wieku. **Teresa Redberg** 3k6[6,5,3], badaczka i realistka – wyrachowana czarodziejka / iluzjonistka.
  - Czy jest członkiem trupy aktorskiej? – 1k6[4] – Tak.
  - Jakie są jej motywy postępowania? – 3k6[1,5,4] – Chce zdobyć władzę. Ma nadzieję, że w ten sposób wzmocni swoją rodzinę.
  - Wstępna reakcja – biorąc pod uwagę wrogość trupy aktorskiej, 2 kostki utrudnienia. 3K6[4,1,5] – „Nie i..” – jest otwarcie wrogo nastawiona. Może się boi, że jej sekrety się wydadzą.
  - Zręczna, z dużą wiedzą i sprytem, zna podstawy magii. **PT=3.** Ma wsparcie ze strony akrobatów.
- **Wędrowny kupiec** z artykułami metalowymi (broń i narzędzia): 2k6[6,5] starsza kobieta. **Anna Bluewood** 3k6[1,2,2], prowadzi swój objazdowy kram. Uważnie obserwuje otoczenie (badacz) i pomaga w miarę możliwości tym, którzy potrzebują (społecznik) 2k6[4,2].
  - Jakie są jej motywy postępowania? - 3k6[4,3,3] konkurentka ukradła jej partnera i uciekła z nim w świat. Od tamtej pory Anna ich szuka.
  - Wstępna reakcja – 1k6[4] – jest neutralna względem bohaterów. Ma swoje sprawy do załatwienia i na nich się koncentruje.
  - Nawykła do trudów podróży, w kramie ma sporo broni. **PT=2.**
- **Karczmarz** z wioski „Czyste Wrzosey”: 2k6[2,2] nastoletnia dziewczyna. **Eliza Goldwood** 3k6[3,3,2] zarządza lokalną karczmą. Warzone przez nią piwo, jest słynne na całą okolicę. (badacz, konserwatysta – 2k6[2,6]). Karczma 3k6[6,6,1] „Dziwna Panna” jest czysta i utrzymana we wzorowym porządku.
  - Jakie są motywy jej postępowania? - 3k6[4,3,3] pod pozorem uprzejmości ukrywa swoją rządzą władzę. Chce zostać wójtem wioski.
  - Wstępna reakcja (1 kostka utrudniona): 2k6[6,4] - „Tak” - jest nastawiona miło do bohaterów, w stosunku do pozostałych reakcji pozostałych mieszkańców. Być może widzi w nich potencjalne narzędzia do realizacji własnych planów.
  - Sprytna i inteligentna. Perfekcjonistka. **PT=2.** W razie zagrożenia, wycofa się na swoją pozycję, wypierając się wszystkiego.

## Licencja i podziękowania

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

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

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

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

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

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