

Tajemnica Czystych Wrzosów

Moduł sandboksowy do
FUNTBOX FANTASY
autor: Tomasz Misterka



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

Spis treści

1 Wstęp.....	3
1.1 Pytania dodatkowe.....	3
1.2 Plotki.....	4
1.3 Plan okolicy.....	5
1.4 Bohaterowie Niezależni.....	6

1 Wstęp

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

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

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

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

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

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

1.1 Pytania dodatkowe

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

- Jak trudno jest je znaleźć? - 1k6 [6] kostek utrudnienia.
Interpretacja: *Zapewne leży gdzieś daleko na bagnach.*

1.2 Plotki

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

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

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

Plotka o starym drzewie (lokalna legenda):

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

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

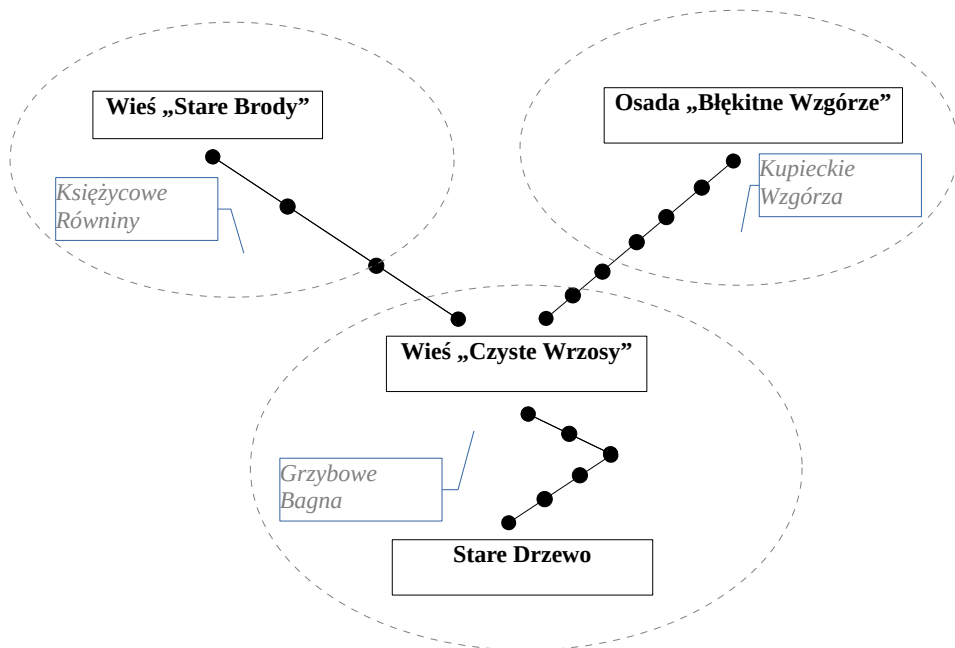
Przykład interpretacji: *Starzy ludzie w wiosce opowiadają, że wędrowcy, którzy napiją się wody ze źródła tryskającego spod starego drzewa na bagnach, mogą przez jakiś czas unosić się w powietrzu. Ile w tym prawdy? Nie wiadomo. Odnalezienie drzewa nie jest łatwe. Śmiałkowie, którzy ruszyli na bagna,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

1.3 Plan okolicy

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

Warto również wylosować nazwy dla stworzonych miejsc i osad:

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



1.4 Bohaterowie Niezależni

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

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

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

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

Czy ma dzieci? - 1k6 [5] Nie, ale miała¹.

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

Wójt z wioski „Czyste Wrzoso” Tabela 4.1, 7k6 [2,1] to młoda dziewczyna, nieledwie dziecko. Być może odziedziczyła pozycję po rodzicach².

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

- Wstępna reakcja: Tabela 4.3, 2k6 [2,6] – „Tak, ale...” - ostrożna.
- Zręczna i sprytna. **PT = 2**, ale ma na swoje 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): Tabela 4.1, 7k6 [4,4] To tak naprawdę przebrana / zamaskowana iluzją kobieta w średnim wieku. **Teresa Redberg** [6,5,3], badaczka i realistka [2,1] – wyrachowana czarodziejka / iluzjonistka.

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

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

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

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

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