

Siedziby w FUNT RPG

Autor: Tomasz Misterka

Spis treści

Własna siedziba.....	1
Zasoby drużynowe.....	2
Stany siedziby.....	3
Rozwój Siedziby.....	4
Utrzymanie siedziby.....	5
Istniejąca siedziba.....	6
Szybki generator siedziby.....	6
Stan aktualny siedziby.....	7
Plotki związane z siedzibą.....	7
Licencja i podziękowania.....	8

Własna siedziba

Każda grupa awanturników może zatęsknić za stałym miejscem, w którym może odpocząć, zaleczyć rany i przygotować się na kolejne wyzwania. Poniższy dodatek do gry FUNT pozwala w prosty sposób wygenerować i zarządzać rozwojem takiego miejsca, bez względu na to, czy będzie ono powstawało od prostego szalasu, czy też zostanie zaadaptowane z istniejącej wcześniej budowli.

Zasoby drużynowe

Rozbudowę i utrzymanie siedziby ułatwia wprowadzenie do gry abstrakcyjnych stanów zasobów drużynowych. Używa się tak samo, jak stanów dotyczących postaci grających.

- **Zapasy:** obejmują pożywienie i wodę / napoje.
- **Narzędzia:** ogólny zasób wyposażenia (w tym również broni), służący do rozbudowy siedziby lub użycia w inny sposób.
- **Materiały eksploatacyjne:** kamień, drewno oraz inne surowce przeznaczone do tworzenia siedziby i narzędzi.
- **Przysługi:** zobowiązania, długi i oferty wsparcia okolicznych mieszkańców i zleceniodawców, względem drużyny / posiadłości.

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 jedną 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 poziomowi 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 jeden poziom narzędzi, by zwiększyć swoje szanse. Po całym dniu, spędzonym na zbieraniu drewna, poziom zapasów pożywienia spada o jeden punkt.

Przysługi są zdobywane jako nagrody za realizację zadań, zleceń i misji przez postacie. Może być to alternatywny sposób nagród względem punktów bogactwa.

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.

Stany siedziby

Siedziba jest określana przez poziomy różnych stanów. Pozwól graczom wybrać, na czym im zależy. Siedziba nie musi mieć wszystkich stanów. Ich wysokość może dodać kości ułatwienia (lub utrudnienia), jeśli podejmowane działania mają z nią związek. Domyślny poziom stanu wynosi 0. Sugerowane stany:

- **Kreatywność:** aspekty artystyczne siedziby.
- **Obronność:** osłona przed atakami i próbami ograbienia lub zniszczenia siedziby siedzibę.
- **Powierzchnia magazynowa:** umożliwia przechowywanie w siedzibie zasobów drużyny i postaci.
- **Renoma:** sława, którą owiana jest siedziba i zajmująca ją drużyna.
- **Reprezentacyjność:** wygląd siedziby.
- **Uszkodzenie:** stan zniszczenia siedziby. Zwiększa koszt podnoszenia jej pozostałych stanów.
- **Wygoda:** komfort odpoczynku zapewniany przez siedzibę.
- **Wytwórstwo:** warsztaty i laboratoria.

Fabularnie można poziomy siedziby przedstawić w następujący sposób (przykład obejmuje pierwsze 3 poziomy bazy tworzonej od zera, w dziczy):

- **Tymczasowe schronienie:**
 - Proste szalasy, prymitywne ogrodzenie z kolczastych roślin (Obronność 1). Czas potrzebny na stworzenie: 1 godzina.
 - Wydzielone miejsce na wspólne rzeczy – np. osobna ziemianka (Przestrzeń magazynowa 1). Czas potrzebny na stworzenie: 1 godzina.
- **Stale 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 wybranego stanu Siedziby o jeden punkt wymaga zdania testu o poziomie trudności równym sumie poziomów stanów Siedziby oraz wspólnej pracy większości grupy (pamiętaj też o odpowiedniej ilości czasu) lub najętych pracowników. Poziom trudności można zmniejszyć, zużywając zasoby. Są one stracone, bez względu na osiągnięty efekt (może się nie udać).

Orientacyjny czas wymagany na podniesienie poziomu jest zależny od jego wysokości:

- Poziom 1: 1 godzina
- Poziom 2: 1 dzień
- Poziom 3: 1 tydzień
- Poziom 4: 1 miesiąc
- Poziom 5: 1 kwartał
- Poziom 6: 1 rok

Stworzenie w nowo zakładanej Siedzibie magazynu na poziomie pierwszym to brak kostek utrudnienia i jedna godzina.

Jeśli Siedziba ma już stan obrony na poziomie 1 i magazyn na poziomie 1, stworzenie drugiego poziomu magazynu to 2 kostki utrudnienia i jeden dzień pracy.

Jeśli przejmowana Siedziba jest zniszczona, określ poziom stanu uszkodzenia i dodaj odpowiednią ilość kostek utrudnienia. Traktuj go (i inne stany negatywne) jako poziomy dodające kostki utrudnienia i podnoszące koszt utrzymania siedziby. Można takie stany zniwelować w zwykły sposób, poświęcając czas i zasoby. Powodzenie testu oznacza w wypadku takiego stanu zmniejszenie jego poziomu.

Utrzymanie siedziby

Każda siedziba wymaga pewnych środków na konserwację, utrzymanie i aktualne zaopatrzenie. Koszt utrzymania siedziby można sprawdzać co miesiąc, określając trudność testu (liczbę kostek utrudnienia) poprzez zsumowanie poziomów jej wszystkich stanów. Kostki ułatwienia można uzyskać, inwestując zapasy, narzędzia, przysługi i indywidualne stany bogactwa. Test sprawdza odpowiedź na pytanie, czy siedziba zachowała swój status? Bez względu na wynik, zainwestowane zasoby są tracone.

Czy siedziba zachowała swój status?	
k6	Interpretacja
1	Nie, jeden ze stanów siedziby obniża się o jeden punkt lub siedziba jest uszkodzona i pojawiają się względem niej jakieś roszczenia, lub niezamknięte sprawy z przeszłości.
2	Nie, jeden ze stanów siedziby obniża się o jeden punkt lub siedziba jest uszkodzona.
3	Nie, jeden ze stanów siedziby obniża się o jeden punkt lub siedziba jest uszkodzona, ale pojawia się możliwość zdobycia zasobów lub „anonimowy sponsor” z propozycją.
4	Tak, siedziba zachowała swój status, ale pojawiają się względem niej jakieś roszczenia lub niezamknięte sprawy z przeszłości.
5	Tak, siedziba zachowała swój status.
6	Tak, siedziba zachowała swój status i pojawia się możliwość zdobycia zasobów lub „anonimowy sponsor” z propozycją.

Istniejąca siedziba

Zdarzyć się może, że drużyna zdobywa podczas przygód możliwość osiedlenia się w już istniejącym wcześniej budynku. Tworząc taką siedzibę, określ jej stany, z uwzględnieniem okolicy, w której się znajduje (pamiętaj, że operujesz na abstraktach). Może się zdarzyć tak, że stara kamienica w centrum miasta zapewnia ochronę podobną lub mniejszą od drewnianej chaty, otoczonej palisadą.

Jak drużyna zdobyła nieruchomość?	
k6	Interpretacja
1	Odkryła podczas podróży, jako opuszczoną z niewiadomych przyczyn.
2	Wygrała w grze hazardowej lub zakładzie.
3	Kupiła „za bezcen” od handlarza nieruchomości.
4	Któraś z jej członków lub jako grupa otrzymała ją jako spadek.
5	Otrzymała ją jako „zapłatę” za wykonane zadanie.
6	Postanowiła osiąść w jednym miejscu i wybrała to miejsce.

Istniejąca nieruchomość ma zapewne jakieś pierwotne przeznaczenie. Możecie je ustalić wspólnie lub wykorzystać poniższą tabelę, do jego określenia. Pierwotne przeznaczenie może mieć wpływ na stany siedziby.

Jakie było podstawowe przeznaczenie nieruchomości?	
k6	Interpretacja
1	Mieszkalne (Wygoda +1)
2	Gastronomia (Powierzchnia magazynowa +1)
3	Warsztat Rzemieślniczy (Wytwórstwo +1)
4	Badawcze (Renoma +1)
5	Wojskowe (Obronność +1)
6	Sakralne (Reprezentacyjność+1)

Szybki generator siedziby

Rzuć 1k6 na każdy ze stanów (Kreatywność, Obronność, Powierzchnia magazynowa, Renoma, Reprezentacyjność, Wygoda, Wytwórstwo). Porównaj wynik z poniższą tabelą.

Jaki jest poziom stanu [...]?	
k6	Interpretacja
1	Stan Uszkodzenie +1.
2	Stan [...] = 0
3	Stan [...] = 0
4	Stan [...] = 1
5	Stan [...] = 1
6	Stan [...] = 2

Stan aktualny siedziby

Stan siedziby podczas jej odnalezienia lub po powrocie, po dłuższej nieobecności, można ustalić za pomocą poniższej tabeli (weź pod uwagę dodatkowe okoliczności).

W jakim stanie jest siedziba?	
k6	Interpretacja
1	Straszliwie zrujnowana (Uszkodzenie = 2).
2	Bardzo zniszczona (Uszkodzenie = 1).
3	Jest zniszczona (Uszkodzenie = 1), ale są w niej materiały lub związana jest z nią przysługa, którą wykonując, można siedzibę naprawić.
4	Jest cała, ale wisi nad nią dług, po który prędzej czy później ktoś się zgłosi.
5	Jest cała. W normalnym stanie.
6	Jest cała i pojawiło się zlecenie umożliwiające jej rozbudowę.

Plotki związane z siedzibą

Plotki o siedzibie, będą dotyczyły głównie takich miejsc, które już mają jakąś historię, ale w zależności od reputacji drużyny (i jej siedziby) mogą się pojawić również względem nowo postawionych posiadłości.

Co mówią ludzie?	
k6	Interpretacja
1	Siedziba lub teren pod nią jest przeklęty i dzieją się na nim czasami dziwne rzeczy.
2	Siedziba lub teren pod nią jest niestabilny. Pękają ściany, osuwa się ziemia etc.
3	Z siedziby okresowo znikają pozostawione rzeczy: materiały, meble, wyposażenie.
4	W siedzibie zmienia się układ korytarzy, pojawiają się tajemnicze pokoje i otwierają tajemne przejścia.
5	Ponoć w okolicy siedziby został zakopany skarb.
6	Siedziba stoi na terenie pradawnej posiadłości okolicznego władcy. Być może, pod nią znaleźć można nadal jakieś znaleziska.

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.

Specjalne podziękowania, dla ekipy Erpegowego Dżemu, za pomoc w dopracowaniu tego modułu.