



FUPL w Fajerbolu

Sukces postaci gracza w Fajerbolu następuje wtedy, gdy w teście osiągnie ona wyższy wynik, niż przeciwnik, lub poziom wyzwania (określony rzutem maksymalnie 4 kostek sześciennych). Takie założenie pozwala na stworzenie tabelki konsekwencji, analogicznej do występującej w FUPL (i w Freeform Universal RPG). W zależności od przyjętego poziomu heroizmu w settingu, granice poszczególnych różnic można regulować zgodnie z potrzebą¹.

Różnica = (Wynik testu gracza) – (Wynik testu narratora)		
Różnica	Interpretacja	Opis
+4 i więcej	Tak i...	(Zyskanie punktu zdrowia / many / przedmiotu) i (zyskanie tury lub wymuszenie / uniemożliwienie akcji lub inna propozycja zaakceptowana przez użytkowników)
+2, +3	Tak	Zyskanie punktu zdrowia / many / przedmiotu
+1	Tak ale...	(Zyskanie punktu zdrowia / many / przedmiotu) ale (stracenie tury lub pozwolenie / przyjęcie na akcję lub inna propozycja zaakceptowana przez użytkowników)
0	Nie ale...	(Strata punktu zdrowia / many / przedmiotu) ale (zyskanie tury lub wymuszenie / uniemożliwienie akcji lub inna propozycja zaakceptowana przez użytkowników)
-1, -2, -3	Nie	Strata punktu zdrowia / many / przedmiotu
-4 i więcej	Nie i...	(Strata punktu zdrowia / many / przedmiotu) i (stracenie tury lub pozwolenie / przyjęcie na akcję lub inna propozycja zaakceptowana przez użytkowników)

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

Icons made by **Lorc** and **Delapouite**. Creative Commons Attribution 3.0 Unported License. Available on <http://game-icons.net>

Fajebol: Licencja: Creative commons, Uznane Autorstwa 4.0 Międzynarodowe. **Łukasz Kołodziej**

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). **Tomasz Misterka**

¹ W zasadzie w podobny sposób można użyć tabelki efektów FU w dowolnym innym systemie, w którym testy opierają się na porównaniu dwóch wartości.