



SZYBKI KREATOR LOKACJI

VER. 0.8

OFICJALNE NARZĘDZIE DO GRY FABULARNEJ
HORYZONT

AUTOR: KRZYSZTOF „VITALIUS” PAWŁOWSKI

Jak to działa?

Poniżej Starzec otrzymuje cztery tabelki opisujące różne rodzaje lokacji do których zawitają partyzanci. Każda tabelka określa inny „szczegół” danego miejsca. Dlatego mechanika losowania jest banalnie prosta.

Starzec bierze do łapki k100 i rzuca, w momencie gdy zabraknie mu weny do stworzenia jakiejś dodatkowej atrakcji w czasie sesji. **Pierwszy rzut określa Rodzaj Budowli**, czyli do czego konkretnie to coś przed postaciami graczy służyło. Potem rzuca **drugi raz, aby określić dodatki** znajdujące się w okolicy lokacji lub w jej środku. Następnie rzuca **trzeci raz, aby ustalić rodzaj zniszczeń** danego budynku czy miejsca. Tutaj pojawia się możliwość wylosowania **czwartej tabelki**, bo być może **w środku znajdują się jacyś lokatorzy**. Jeżeli w tabelce 3.0. pojawi się rzut określony jako „budynek nadal zajęty przez...”, wtedy rzucamy na tabeleczke 3.1. I wtedy wiemy kto tam w środku siedzi. Proste? Pewnie, że proste.

Jak na skromny początek to i tak daje nam duże może możliwości! Mam nadzieję, że **SKŁ** się wam spodoba!

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

SZYBKI KREATOR LOKACJI

Cała zawartość tego tekstu jest chroniona prawem autorskim. Zabrania się kopiowania i publikowania bez zgody autora – Krzysztof „Vitalius” Pawłowski.

TABELKA 1.0. RODZAJ BUDOWLI

TABELKA 2.0. DODATKI BUDOWLANE/KRAJOBRAZU

1-2 Zapomniany budynek Archiwum Państwowe...	1-2 ... z starą i ukrytą za zaroślami piwniczką
3-4 Duży dom parterowy ...	3-4 ... z schronem, ukrytym pod stertą zbutwiałych desek
5-6 Dom jednopiętrowy ...	5-6 ... posiadający/a kilkanaście metrów dalej szopę
7-8 Dom dwupiętrowy ...	7-8 ... posiada garaż na jedno lub dwa auta
9-10 Stary dworek ...	9-10 ... gęsto zarośnięty/a ogrodem.
11-12 Dwupiętrowy dwór ...	11-12 ... a obok mały ogródek.
13-14 Dom bliźniak - 2 mieszkania...	13-14 ... z piwnicą w jednym z pomieszczeń.
15-16 Dom bliźniak – 4 mieszkania...	15-16 ... i wielka stodoła nieopodal.
17-18 Stacja benzynowa...	17-18 ... z małym domkiem na narzędzia, niedaleko wejścia.
19-20 Stacja naprawcza...	19-20 ... z ziemianką niedaleko budowli
21-22 Stacja kolejowa...	21-22 ... z dużym ogrodem z drzewkami owocowymi
23-24 Stacja ratownicza...	23-24 ... z budą dla psa
25-26 Stacja nadawcza lokalnego radia...	25-26 ... a obok puste klatki na niewolników
27-28 Przydrożny bar...	27-28 ... a obok stoją niedokończone fundamenty
29-30 Przydrożny motel...	29-30 ... a obok dziura w ziemi, niedaleko budowli
31-32 Przydrożny komisariat...	31-32 ... posiadająca/y solidne i wysokie ogrodzenie
33-34 Przydrożna remiza...	33-34 ... posiadająca/y słabe ogrodzenie z ubytkami
35-36 Przydrożny sklepik...	35-36 ... z odrębnym garażem, nieopodal
37-38 Przydrożna świątynia...	37-38 ... posiadające/a stryszek
39-40 Duży budynek szpitalny...	39-40 ... posiadające/a strych
41-42 Duża szkoła...	41-42 ... z ukrytym pomieszczeniem w budowli
43-44 Duży hotel...	43-44 ... z altanką
45-46 Duży budynek urzędu ...	45-46 ... z altaną
47-48 Średniowieczny zamek...	47-48 ... z wielkim tarasem
49-50 Cmentarz...	49-50 ... z małym balkonem
51-52 Duży budynek fabryki....	51-52 ... z dużym balkonem
53-54 Duży sklep wielkopowierzchniowy....	53-54 ... z domkiem na drzewie, nieopodal
55-56 Duży klub taneczny....	55-56 ... posiadająca/y wiatę samochodową
57-58 Budynek/Koszary wojskowe...	57-58 ... posiadająca/y wiatę z kanałem samochodowym
59-60 Duży blok mieszkalny (około 90 mieszkań)...	59-60 ... z wielkim zbiornikiem na deszczówkę
61-62 Olbrzymi blok mieszkalny (około 150 mieszkań)...	61-62 ... z małym domkiem gościnnym
63-64 Blok mieszkalny (około 25 mieszkań)...	63-64 ... z placem zabaw dla dzieci
65-66 Przyczepa campingowa...	65-66 ... a obok widać zagrodę dla zwierząt
67-68 Duży budynek/magazyn...	67-68 ... z górą śmieci
69-70 Stara siedziba służb wewnętrznych...	69-70 ... a kilkanaście metrów dalej oczko wodne
71-72 Stara siedziba służb wywiadu...	71-72 ... a w pobliżu duży lecz zarośnięty staw
73-74 Budynek Aresztu śledczego...	73-74 ... a niedaleko znajduje się jezioro
75-76 Małe więzienie...	75-76 ... a niedaleko znajduje się bajorko
77-78 Gigantyczny budynek więzienny...	77-78 ... z kilkunastoma ogrodowymi krasnalami
79-80 Budynek wyższej uczelni...	79-80 ... z lądowiskiem dla śmigłowców
81-82 Budynek/ laboratorium...	81-82 ... z drewnitnia
83-84 Hala targowa...	83-84 ... obok którego/ej stoi drewniany wychodek
85-86 Hala montażowa...	85-86 ... z wielką kupą żwiru budowlanego
87-88 Budynek dużej stacji telewizyjnej...	87-88 ... z małą ilością wraków samochodów
89-90 Budynek dużej sieci fastfood...	89-90 ... z dużą ilością różnych wraków pojazdów
91-92 Stara oczyszczalnia ścieków...	91-92 ... wraz z dużą anteną radiową
93-94 Stary budynek elektrowni wodnej ...	93-94 ... posiadający/a zewnętrzny zbiornik na gaz
95-96 Stary budynek elektrowni atomowej...	95-96 ... przed którym/ą rozstawione są stare namioty
97-98 Stara wyrzutnia głowic atomowych...	97-98 ... na zewnątrz której/go jest sterta gruzu i śmieci
99-00 Stara siedziba jednego z syndykatów...	99-00 ... wraz z ukrytym schronem w środku

SZYBKIE KREATOR LOKACJI

Cała zawartość tego tekstu jest chroniona prawem autorskim. Zabrania się kopiowania i publikowania bez zgody autora – Krzysztof "Vitalius" Pawłowski.

TABELKA 3.0. RODZAJ ZNISZCZEŃ BUDOWLI/BUDYNKÓW

1-9	Budynek uszkodzony w 20% Mały kaliber/ Walki wewnątrz, duże zniszczenie sprzętu i otoczenia
10-19	Budynek uszkodzony w 45% Duży kaliber/ Uszkodzone ściany zewnętrzne i masa gruzu w środku.
20-29	Budynek uszkodzony w 75% Każdy Kaliber/ Uszkodzone ściany, dach, wnętrze. Walki były tutaj zacięte.
30-39	Budynek zrównany z ziemią. Nie ma nic prócz zgłiszczy i rozproszonych fragmentów budowli.
40-49	Budynek uszkodzony w 25%, uderzony bombą biologiczną. Skażony wirusem. Celowo czy omyłkowo?
50-59	Budynek jest nadal zajęty przez * (patrz tabela 3.1 Mieszkańcy/Wrogowie.)
60-69	Budynek uszkodzony w 15% przez czas. Dziwne wyładowania elektromagnetyczne. Co jest ich przyczyną?
70-79	Budynek zrujnowany w 50% przez byłych mieszkańców. Odchody, śmieci, szczyny i gnój.
80-89	Budynek uszkodzony w 30% przez czas. Skażony promieniowaniem. Celowo czy omyłkowo?
90-99	Budynek jest nadal zajęty przez * (patrz tabela 3.1 Mieszkańcy/Wrogowie.)
00	Budynek jest nienaruszony i dziwnym trafem bez niechcianych lokatorów.

TABELKA 3.1.*MIESZKAŃCY/WROGOWIE

1-9	Ludzie, zwykli mieszkańcy Horyzontu. Można handlować, można pogadać. Mogą mieć coś ciekawego.
10-19	Ludzie. Nie chcą z nikim gadać i mają wyjebane na nieznajomych. Zawracanie dupy spowoduje walkę.
20-29	Ludzie. Gangerzy lub inne gnidy, które tylko czekają aby kogoś ograbić z bajtów.
30-39	Stado bezmyślnych bezrozumnych gotowych zatłuc wszystko co żyje.
40-49	Jeden lub dwóch nieznajomych wędrowców. Nieufność, a potem handel, rozmowa czy brak kontaktu?
50-59	Kilku rozumnych ukrywających się przez światem. Strach. Można pogadać, mogą wiedzieć coś ciekawego.
60-69	Jakiegoś pojedynczego mutantu, który zrobił sobie tutaj swoją norę.
70-79	Bezlitosny obcy jest niedaleko. W koło leżą zmasakrowane zwłoki mężczyzn i kobiet.
80-89	Jakaś dziwna bestia/zwierzę krąży gdzieś w tych okolicach.
90-99	Miejsce gdzie stacjonuje kilka bojowo nastawionych maszyn.
00	Wysłannik Kohorty lub Wysłannik Suari (1k100, od 01 do 49 wysł.Kohorty od 50 do 99 wysł. Suari)