

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

KONCEPCJA

ATRYBUTY

OPIS

Ciało:

Umysł:

Atuty:

Skazy:

CEL POSTACI

Co chcesz osiągnąć? \_\_\_\_\_

Co Cię powstrzymuje? \_\_\_\_\_

Co planujesz? \_\_\_\_\_

WYPOSAŻENIE

RELACJE

STAN

Głodny	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Oszołomiony	<input type="checkbox"/>
Ranny	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Oślepiiony	<input type="checkbox"/>
Zatruty	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Przestraszony	<input type="checkbox"/>
Zmęczony	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Umierający	<input type="checkbox"/>

ZAKŁĘCIA / ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Bogaty  Biedny 

EFEKT RZUTU

NOTATKI

6	Tak i ...
4	Tak
2	Tak ale ...
5	Nie ale ...
3	Nie
1	Nie i ...

## TWORZENIE POSTACI

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp, charakter, rasa?
2. **Atrybuty:** Określ cztery główne elementy Twojego bohatera. Ciało, Umysł, Atut i Skazę. Każdy z nich powinien być krótki i zrozumiały dla wszystkich graczy.
3. **Wyposażenie:** Wymyśl dwa elementy wyposażenia (przedmioty, pojazdy, wierzchowce lub coś innego), które będą wzbogacać twoją postać.
4. **Opis:** Opisz jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów.
5. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Czego chce, co go powstrzymuje, jak zamierza to osiągnąć?
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ją światem?

## KONCEPCJA - PRZYKŁADY ARCHETYPÓW

Kapłanka / Kapłan, Łotrzyca / Łotrzyk,  
Magini / Mag, Wojownicza / Wojownik

## KONCEPCJA - CHARAKTER

Altruista, Egoista, Neutralny

## KONCEPCJA - RASA

Człowiek (równiny, uniwersalny),  
Elf (lasy, magia i łotrostwo),  
Krasnolud (góry, walka, chciwość),  
Niziołek (wzgórza, łotrostwo),  
Ork (pustkowia, walka, nie są lubiani)

## PRZYKŁADY OKREŚLEŃ ATRYBUTÓW

**Ciało:** Atletyka, Odporność, Siła Fizyczna, Walka [broń / sposób], Uroda, Zręczność

**Umysł:** Czułe Zmysły, Dowodzenie, Moc [żywiół / domena / umiejętność], Urok Osobisty, Wiara, Wiedza

**Atut:** Celne strzelanie, Chowaniec, Ciche poruszanie, Czarujący Śpiew, Czuły Słuch, Dobry Mówca, Kradzież, Łaska Boska, Moc [żywiół / domena / umiejętność], Odwaga, Oszukiwanie, Otwieranie Zamków, Pisanie zwojów, Podstępny Atak, Przetrvanie w dziczy, Rzemiosło [fach], Starożytne języki, Stosowanie Pułapek, Szermierka, Sztuczki Iluzjonistyczne, Taktyka, Tworzenie magicznych przedmiotów, Ukrywanie się, Używanie magicznych przedmiotów, Walka [broń / sposób], Wiedza magiczna, Wiedza o truciznach, Wspinaczka, Znajomość Ziół, Zwierzęca Przemiana.

**Skaza:** Biedny, Brudny, Bujający w Obłokach, Chciwy, Chorowity, Chudy, Dokuczliwe Rany, Gruby, Jednooki, Kleptomani, Megaloman, Młody, Napiętnowany, Nieostrożny, Niezręczny, Obłudny, Porywczy, Poszukiwany, Rozrzutny, Stary, Szalony, W nałogu [wybierz nałóg]

## WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

**Kapłan:** Kostur Wędrowca, Pastorał, Miseczka Żebracza, Święty Symbol, Szata Liturgiczna, Zioła Lecznicze, Długi Miecz, Okuta pałka, Niezawodna Kusza

**Łotr:** Wyważone Sztylety, Dmuchawka na strzałki, Mała kusza lub łuk, Lina z kotwiczką, Butelecza z trucizną, Pęk Wytrychów, Maskujący Płaszcz, Narzędzia rzemieślnicze, Instrument Muzyczny (do wyboru), Rekwizyty do sztuczek, Znaczone Karty, Fałszowane Kości

**Mag:** Magiczna Łaska, Magiczna Różdżka, Księga Zaklęć, Szpiczasty Kapelusz, Szata rytualna, Mistyczny symbol, Magiczne komponenty

**Wojownik:** Wspaniały Miecz, Dalekosiężny Łuk, Doskonała Zbroja, Ciepły Płaszcz, Duża Tarcza, Ozdobny Hełm, Znak Najemników, Skórzany Kaftan, Ćwiekowane Karwasze, Mocne Buty

## AKCJE i TESTY

1. **Zdefiniuj scenę** – gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie dzielona na tury?
2. **Działaj** – odegraj działania postaci. Opisz co się dzieje. Popchnij do przodu swoje cele.
3. **Zadawaj pytania** – jeśli potrzebujesz rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, sformułuj pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
4. **Modyfikuj swoje szanse** (kostka testu pozostaje nieruszona)
  - Dodaj kostkę utrudnienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.
  - Odejmij kostkę utrudnienia lub dodaj kostkę ułatwienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci.
  - Dodaj do puli kostkę testową.
5. **Rzucaj** – wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami jakie Ci zostaną oraz kostką testową. Jeśli jest więcej kostek ułatwienia rzucasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt. Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucasz wszystkimi i wybierasz najgorszy efekt.
6. **Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji jaka po nim nastąpiła.