

Początkowe  
Funty:

# FUNT

Aktualne  
Funty:

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

KONCEPCJA

ATRYBUTY

Ciało:



Umysł:



Atuty:



WYPOSAŻENIE



STAN

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

Wada:

Bogaty    Biedny

RYSUNEK / OPIS

CEL POSTACI

Co chcesz osiągnąć? \_\_\_\_\_

Co Cię powstrzymuje? \_\_\_\_\_

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

RELACJE

EFEKT RZUTU

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

NOTATKI

## TWORZENIE POSTACI

- Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
- Atrybuty:** Wybierz określenie na Ciało i Umysł oraz dwa Atuty. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich graczy.
- Wyposażenie:** Wymyśl lub wybierz dwa elementy Wyposażenia, które będą przydatne dla Twojej postaci.
- Opis i imię:** Opisz lub narysuj, jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
- Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Do czego dąży? Co go powstrzymuje? Jak zamierza to osiągnąć? Uzgodnijcie, jakie cele będziecie realizować podczas przygody.
- Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ją światem?
- Funty:** Przydziel odpowiednią ilość Funtów bohaterowi (domyślnie 2).
- Wada:** Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad charakteru.
- Bogactwo:** Zaznacz odpowiedni poziom zamożności na karcie postaci (domyślnie 1 punkt Bogactwa).

## CIAŁO - PRZYKŁADY

atletyka, odporność, siła, sprawność, szybkość, uroda, wytrzymałość fizyczna, zręczność

## UMYSŁ - PRZYKŁADY

analityczny umysł, błyskotliwość, charyzma, czułe zmysły, empatia, magia, psionika, silna wola, spryt, wiedza [wybierz dziedzinę]

## WADA - PRZYKŁADY

brudny, brzydki, chciwy, gadatliwy, kulawy, leniwy, milczący, niewidomy, niewykształcony, niezdarny, obdarty, opryskliwy, powolny, przesądny, zarozumiały

## ATUT - PRZYKŁADY

jeździectwo, kradzież, oszustwo, pływanie, prowadzenie pojazdów, prowokacja, przetrwanie (survival), rzemiosło [wybierz rodzaj], strzelectwo, szermierka, sztuki walki, tropienie, ukrywanie się, walka wręcz, walka [wybierz broń], znajomości, żegluga

## WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

- Broń:** celna snajperka, dalekosiężny łuk, długa włócznia, mocny kij, ostry miecz, poręczny toporek, skórzana proca, stary rewolwer, wyważone sztylety.
- Narzędzia:** elektroniczny multitool, mała siekierka, niezawodne krzesiwo, olejna lampa, pancerny laptop, poobijany kociołek, składany nóż, szklane fiołki, taktyczna latarka.
- Ubrania:** kolorowe spodnie, magiczny medalion, mocne buty, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, urocza bransoletka.
- Inne:** długa lina, dwukołowy wózek, kłótniwy najemnik, łódź z żaglem, mała kuźnia, mądra księga, milczący ochroniarz, szybka wiewiórka, wierny pies.

## AKCJE i TESTY

- Zdefiniuj scenę** – gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie dzielona na tury?
- Działaj** – odegraj działania postaci. Opisz co się dzieje i co zamierzasz.
- Zadawaj pytania** – jeśli potrzebujesz rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, sformułuj pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
- Modyfikuj swoje szanse** (kostka testu pozostaje nieruszona)
  - Dodaj kostkę utrudnienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan postaci (wadę) 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. Użyj Funtów.
  - Dodaj do puli kostkę testową.
- 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.
- Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisu sytuacji jaka po nim nastąpiła.