

HUB RPG

IMIĘ: _____

KONCEPCJA: _____



ATRYBUTY: _____



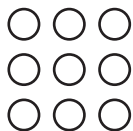
MOTYW DZIAŁANIA: _____

WYPOSAŻENIE



EKWIPUNEK

**PUNKTY
SŁAWY**



- Krwotok
- Oszołomienie
- Rana

STANY POSTACI

- Strach
- Zatrucie
- Zmęczenie

- Bogactwo
- Koncentracja
- Wzmocnienie



K6 EFEKT

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

NOTATKI

A large rectangular area filled with a grid of small dots, intended for taking notes.

SKRÓT ZASAD

TWORZENIE POSTACI

1. **Imię** - Wymyśl imię swojej postaci lub jej pseudonim.
2. **Koncepcja** - Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
3. **Motyw działania** - Wybierz cel swojej postaci. Do czego dąży? Co ją powstrzymuje? Jak zamierza to osiągnąć? Uzgodnijcie, jakie cele wspólne ma drużyna podczas przygody.
4. **Atrybuty** - Wybierz trzy atrybuty swojej postaci. Rozważ schemat, w którym dwa z nich odpowiadają za cechy psychofizyczne, a trzeci jest specjalizacją.
5. **Wyposażenie** - Wymyśl lub wybierz jeden element Wyposażenia, które będzie przydatne dla Twojej postaci.
6. **Punkty Sławy** - Przydziel Punkty Sławy postaci (domyślnie 1).
7. **Relacje** - Określ z innymi osobami grającymi, jakie relacje łączą wasze postacie. Jaki jest wasz status w świecie, w którym gracze?

PRZEBIEG GRY

1. **Zdefiniuj scenę** - gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele?
2. **Działaj** - odegraj działania postaci. Opisz co się dzieje i co zamierzasz.
3. **Zadawaj pytania** - jeśli potrzebujesz rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, formułuj pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”. Jeśli odpowiedzią nie jest „Tak” / „Tak, ale...” wykonaj test.
4. **Określ pulę kostek do testu** - 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 test, rzucając wszystkimi kostkami jakie Ci zostaną w puli. Jeśli jest więcej kostek ułatwienia wybierasz kostkę z najlepszym efektem. Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, wybierasz kostkę z najgorszym efektem. Możesz użyć **Punktu Sławy**, by powtórzyć rzut.
6. **Opisz wynik** - zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie zmian na scenie.

PRZYKŁADY ATRYBUTÓW

Cechy psychofizyczne

analityczny umysł, atletyka, błyskotliwość, brawura, charyzmatyczność, czułe zmysły, empatia, magia, odporność, precyzja, psionika, silna wola, siła fizyczna, sprawność, spryt, szybkość, uroda, wytrzymałość fizyczna, wiedza [wybierz dziedzinę], zręczność

Specjalizacje

elektronika, 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

PRZYKŁADY WYPOSAŻENIA

Broń

celna snajperka, dalekosiężny łuk, długa włócznia, mocny kij, ostry miecz, poręczny toporek, skórzana proca, stary rewolwer, wyważone sztylety, zwinięta garota.

Narzędzia

elektroniczny multitool, mała siekierka, niezawodne krzesiwo, olejna lampa, pancerny laptop, poobijany kociotek, składany nóż, szklane fiolki, taktyczna latarka, zestaw medyczny.

Ubrania

kolorowe spodnie, magiczny medalion, mocne buty, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, urocza bransoletka.

Inne

długa lina, dwukołowy wózek, kłótniwy najemnik, księga wiedzy tajemnej, łódź z żaglem, mała kuźnia, milczący ochroniarz, szybka wiewiórka, wierny pies.

Więcej gier na: <https://funtrpg.com>