

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

KONCEPCJA

ATRYBUTY

Ciało: _____
 Umysł: _____
 Atut: _____
 Skaza: _____

OPIS

WYPOSAŻENIE

CELE

Co chcesz osiągnąć? _____

Co Cię powstrzymuje? _____

Co planujesz? _____

STAN

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

RELACJE

EFEKT RZUTU

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

NOTATKI

TWORZENIE POSTACI

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
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?

CIAŁO - PRZYKŁADY

blondyn, chudy, fałszywa opalenizna, gruby, niski, oburęczny, ogromny, ostre pazury, pokryty futrem, powolny, przystojny, silny, słabej kondycji, słaby, szybki, wstrętny, wysoki, wytrzymały, zwinny.

UMYSŁ - PRZYKŁADY

bujający w obłokach, błyskotliwy, empatyczny, informatyk, kreatywny, matematyk, mądry, obserwator, odcytany, powolny, prosty (brak wykształcenia), skoncentrowany, taktyk, tępy.

ATUT - PRZYKŁADY

akrobatyka, bogactwo, bystry wzrok, dobra pamięć, lingwistyka, magia, medycyna, odwaga, ostre zęby, polowanie, prowadzenie pojazdów, szermierka, wiedza tajemna, wrestler.

SKAZA - PRZYKŁADY

biedny, kulawy, młody, niehumanoidalny wygląd, niewidomy, niezdarly, obdarty, odważny, poszukiwany, prymitywny, stary, śmierdzący.

WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

Ubrania: brudne gacie, eleganckie ubranie, kosmiczny kombinezon, modne jeansy, stary płaszcz, szary prochowiec, wielka peruka, znoszona fedora.
Broń: ciężki topór, eksperymentalny miotacz ognia, fałszywy pistolet, gumowy młotek, niezawodny AK-47, rdzewiejąca szabla, rewolwer mojego ojca, ukryty sztylet.
Pojazdy i Wierzchowce: babcina dwukółka, dziewczęcy rower, kuloodporna limuzyna, niewiarygodny powóz, powypadkowy samochód, szybki motocykl, świecące wrotki, tuningowana wyścigówka, wierny koń.
Inne wyposażenie: ciężkie książki do RPG, mała flaga, mój ulubiony kamień, ogromny plecak, starożytna księga magii, wierny pies, zalany wodą notes, zalutowana brytfanka.

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, formułuj pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
4. **Modyfikuj swoje szanse** (kostka testu pozostaje nieruszona)
 - Dodaj kostkę ułatwienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci.
 - Dodaj kostkę utrudnienia lub odejmij kostkę ułatwienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.
5. **Rzucaj** – wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami jakie Ci zostaną oraz kostką podstawową. 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.