

SKRÓT
ZASAD

FUNTBOX
Fantasy

TWORZENIE POSTACI

- Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
- Atrybuty:** Wybierz określenie na Ciała i Umysł oraz dwa Atuty. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich. Jako Atutu możesz użyć również określeń z Ciała i Umysłu.
- Opis i imię:** Opisz lub narysuj, jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
- Rasa:** Jeśli w świecie gry jest to istotne, wybierz rasę swojej postaci. Dopisz ją do koncepcji.
- Funty:** Przydziel Funty bohaterowi (domyślnie 2)
- Wyposażenie:** Wymyśl lub wybierz dwa elementy Wyposażenia, które będą przydatne dla Twojej postaci. Możesz użyć tego, które jest przypisane do koncepcji.
- Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Do czego dąży? Co go powstrzymuje? Jak zamierza to osiągnąć? Uzgodnijcie, jakie są cele wspólne podczas przygody.
- Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi? Kogo zna?
- Wada:** Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad bohatera.

CIAŁO - PRZYKŁADY

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

UMYSŁ - PRZYKŁADY

analityczny umysł, błyskotliwość, charyzma, czułe zmysły, empatia, inteligencja, magia, psionika, silna wola, spryt, wiedza

ATUT - PRZYKŁADY

alchemia, cudowne modlitwy, dyscyplina, jeździectwo, kradzież, oszustwo, otwieranie zamków, pływanie, prowokacja, przetrwanie, rzemiosło, rzucanie zaklęć, strzelectwo, szermierka, taktyka, tropienie, ukrywanie się, walka wręcz, walka [broń], znajomości

WADA - PRZYKŁADY

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

SKRÓT
ZASAD

FUNTBOX
Fantasy

WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

- Broń:** celny / dalekosiężny łuk, dmuchawka na strzałki, niezawodna kusza, okuta pałka, ostry miecz, wyważony sztylet
- Zbroje i ubrania:** ciepły / maskujący płaszcz, ćwiekowane karwasze, doskonała zbroja, duża tarcza, ozdobny / pogięty hełm, poplamiony płaszcz, skórzany kaftan, mocne buty
- Magia i wiara:** księga zaklęć, magiczna laska, magiczne komponenty, mistyczny / religijny symbol, różdżka z kryształem, szata liturgiczna / rytualna, szpiczasty kapelusz, zioła lecznicze, złożony pastorał
- Przedmioty różne:** buteleczka z trucizną, kantowane kości, krzywy kostur, lina z kotwiczką, miseczka żebracza, narzędzia rzemieślnicze, nastrojona mandolina, pęk wytrychów, rekwizyty iluzjonisty, stara torba, szczelny bukłak, talia znaczonych kart, znak najemników

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, formułuj 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 rzucaasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt. Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucaasz wszystkimi i wybierasz najgorszy efekt.
- Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji jaka po nim nastąpiła.