

Początkowe  
Funty:

# FUNT

Aktualne  
Funty:

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

KONCEPCJA

ATRYBUTY

Ciało:



Umysł:



Atuty:



RYSUNEK / OPIS

WYPOSAŻENIE



CEL POSTACI

Co chce osiągnąć? \_\_\_\_\_

Co ją powstrzymuje? \_\_\_\_\_

Co planuje? \_\_\_\_\_

STAN

Bieda

Głód

Rana

Strach

Zatrucie

Zmęczenie

Bogactwo

Koncentracja

Wzmocnienie

Agonia

Oszłomienie

Wada: \_\_\_\_\_

RELACJE

EFEKT RZUTU

NOTATKI

6 Tak i...

5 Tak

4 Tak, ale...

3 Nie, ale...

2 Nie

1 Nie i...

## TWORZENIE POSTACI

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Wybierz jedno określenie Ciała, jedno Umysłu oraz Atut. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich graczy. W zamian za jedną Wadę możesz dobrać drugi Atut.
3. **Wyposażenie:** Wymyśl lub wybierz dwa elementy Wyposażenia, które będą przydatne dla Twojej postaci.
4. **Opis i imię:** Opisz lub narysuj, jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
5. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Do czego dąży? Co go powstrzymuje? Jak zamierza to osiągnąć? Uzgodnijcie, jakie cele będziecie realizować podczas przygody.
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ją światem?
7. **Funty:** Przydziel odpowiednią ilość Funtów bohaterowi (domyślnie 2).
8. **Wada:** Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad charakteru.
9. **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

alergia / fobia [wybierz rodzaj], brawura, chciwość, chorowitość, dysfunkcja [wybierz jaka], gadatliwość, impulsywność, nerwowość, niezdarność, przesądność, roztargnienie, słaba kondycja, uzależnienie [wybierz od czego], zarozumiałość

## 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

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 i co zamierzasz.
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 (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 (modyfikacja ilości kostek).
  - 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. Użyj Funtów (przerzut lub zmiana wartości wyników o 1).
6. **Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji jaka po nim nastąpiła.