

SKRÓT
ZASAD

FUNT

TWORZENIE POSTACI

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Wybierz określenie na Ciało i Umysł oraz Atut. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich. 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 wspólne podczas przygody.
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ją światem?
7. **Funty:** Przydziel Funty 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]

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

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

SKRÓT
ZASAD

FUNT

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 fiolki, taktyczna latarka.
- Ubrania:** kolorowe spodnie, magiczny medalion, mocne buty, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, urocza bransoletka.
- Inne:** długa lina, dwukołowy wózek, kłótlivy 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 opisu sytuacji jaka po nim nastąpiła.