

FUNT

RELACJE

NOTATKI

Początkowe
Funty:

FUNT

Aktualne
Funty:

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

ATRYBUTY

Ciało:



Umysł:



Atuty:



WYPOSAŻENIE



KONCEPCJA

RYSUNEK / OPIS

CEL POSTACI

Co chcesz osiągnąć?

Co Cię powstrzymuje?

Co planujesz?

STAN

Głód	<input type="checkbox"/>	Rana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Wściekłość	<input type="checkbox"/>
Oszłomienie	<input type="checkbox"/>	Strach	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zmęczenie	<input type="checkbox"/>
Oślepienie	<input type="checkbox"/>	Zatrucie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Agonia	<input type="checkbox"/>

Wada:

Bogactwo Bieda

EFEKT RZUTU

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

SKRÓT
ZASAD

FUNT

TWORZENIE POSTACI

- Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
- Atrybuty:** Wybierz określenie na Ciało i Umysł oraz dwa Atuty. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich.
- Wyposażenie:** Wymyśl lub wybierz dwa elementy Wyposażenia, które będą przydatne dla Twojej postaci.
- Opis i imię:** Opisz lub narysuj, jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów. Nadaj jej imię.
- Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Do czego dąży? Co go powstrzymuje? Jak zamierza to osiągnąć? Uzgodnijcie, jakie cele wspólne podczas przygody.
- Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ją światem?
- Funty:** Przydziel Funty bohaterowi (domyślnie 2).
- Wada:** Opcjonalnie określ jedną lub więcej wad charakteru.
- 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, 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

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

SKRÓT
ZASAD

FUNT

WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

- Broń:** celny karabin, długi bicz, mocny kij, ostry miecz, poręczny toporek, skórzana proca, stary rewolwer, wielostrzałowa kusza, wyważone sztylety.
- Narzędzia:** mała siekierka, niezawodne krzesiwo, olejna lampa, poobijany kociołek, składany nóż, szklane fiolki.
- Ubrania:** kolorowe spodnie, mocne buty, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, tajemniczy medalion, urocza bransoletka.
- Inne:** długa lina, dwukołowy wózek, kłótlivy najemnik, łódź z żaglem, milczący ochroniarz, stara księga, szybka wiewiórka, wierny pies.

FUNTY

Używa ich gracz, by użyć więcej kostek ułatwienia lub przerzucić wynik. 1 Funt - 1 kostka. Zdobywa za wielokrotności i ciekawe akcje.

PUNKTY WYZWAŃ

Używa ich Narrator, by podnieść Poziom Testu, o jeden punkt, za każdy. Podczas każdej sceny otrzymuje ich tyle, ilu jest graczy.

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?”
- Stwórz pulę testową** – dodaj kostkę ułatwienia za każdy atrybut, wyposażenie, stan działający na korzyść Twojej postaci lub tymczasowe ułatwienie. Użyj Funtów. **Jeśli nie masz żadnej kostki ułatwienia, weź dwie dodatkowe. Twój rzut, bez względu na wynik będzie utrudniony.**
- Określ Poziom Testu (PT)** – dodaj do puli **odróżniającą się kostkę testową** i określ jej modyfikatory (negatywne stany na karcie postaci, tymczasowe utrudnienia z poprzednich rzutów, punkty wyzwania od Narratora).
- Rzucaj** – wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami.
 - Jeśli jest więcej kostek ułatwienia od PT, wybierasz najlepszy efekt.
 - Jeśli jest mniej kostek ułatwienia od PT, Narrator wybiera najgorszy efekt.
 - Jeśli ilość kostek ułatwienia jest równa PT - efekt akcji określa wynik na kostce testowej.
- Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji jaka po nim nastąpiła.