

Początkowe
Funty:

FUNT

Aktualne
Funty:

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

KONCEPCJA

ATRYBUTY

Ciało:



Umysł:



Atuty:



WYPOSAŻENIE



RYSUNEK / OPIS

CEL POSTACI

Co chcesz osiągnąć? _____

Co Cię powstrzymuje? _____

Co planujesz? _____

STAN

Bieda
Głód
Rana
Strach
Zatrucie
Zmęczenie

Bogactwo
Koncentracja
Wzmocnienie
Oszołomienie Agonia

Wada: _____

EFEKT RZUTU

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

FUNT

RELACJE

NOTATKI

TWORZENIE POSTACI

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

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

- 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 (modyfikacja ilości kostek).
 - Dodaj do puli kostkę testową.
- 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).
- Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji jaka po nim nastąpiła.