

Początkowe
Funty:

FUNT - Oddział Specjalny

Aktualne
Funty:

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

KONCEPCJA

ATRYBUTY

Ciało:



Umysł:



Atuty:



WYPOSAŻENIE



CEL POSTACI

Co chcesz osiągnąć? _____

Co Cię powstrzymuje? _____

Co planujesz? _____

RELACJE

STAN

Głodny Przestraszony Zatruty

Oszołomiony Ranny Zmęczony

Oślepiiony Wściekły Umierający

Wada: _____

Bogaty

Biedny

EFEKT RZUTU

6 Tak i...

4 Tak

2 Tak, ale...

5 Nie, ale...

3 Nie

1 Nie i...

NOTATKI

TWORZENIE POSTACI

1. Koncepcja: Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. Atrybuty: Wybierz określenie na Ciało i Umysł oraz dwa Atuty. Każde z nich powinno być krótkie i zrozumiałe dla wszystkich graczy (opcjonalnie wybierz również Wadę).
3. Wyposażenie: Wymyśl dwa elementy wyposażenia (przedmioty, pojazdy, wierzchowce lub coś innego), które będą wzbogacać twoją postać.
4. Opis: Opisz jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów.
5. Cele: Wybierz cele swojego bohatera. Czego chce, co go powstrzymuje, jak zamierza to osiągnąć?
6. Relacje: Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ją światem?

CIAŁO - PRZYKŁADY

blondyn, chudy, gruby, niski, oburęczny, ogorzały / opalony, ogromny, przystojny, silny, sprawny, szybki, wysoki, wytrzymały, zwinny.

UMYSŁ - PRZYKŁADY

błyskotliwy, empatyczny, informatyk, kreatywny, matematyk, mądry, obserwator, skoncentrowany, szeroka wiedza ogólna, taktyk.

ATUT - PRZYKŁADY

bystry wzrok, charyzma, dobra pamięć, informatyka, intuicja, lingwistyka, medycyna, odwaga, pasja naukowa, pilotaż helikopterów / samolotów, prowadzenie samochodów / motocykli, survival, strzelectwo, szermierka, sztuki walki, walka nożem.

WADA - PRZYKŁADY

brawurowy, brzydki, dokuczliwa rana, flirciarz, młody, niecierpliwy, niesubordynowany, pechowiec, poszukiwany, przekupny, stary, uzależniony od [wybierz nałóg].

WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

Broń: długa maczeta, eksperymentalny miotacz ognia, gumowa tonfa, mały rewolwer, miedziany kastet, niezawodny glock, nóż taktyczny, ostra siekiera, służbowy pistolet, stary rewolwer, ukryte ostrze, ukryty pistolet, wielostrzałowy winchester.

Gadżety: aparat fotograficzny w długopisie, składany szczyrek, laserowy długopis, niewielki komunikator, skomplikowany multitool, szpiegowski zegarek, wybuchające spinki.

Pojazdy: eksperymentalny śmigłowiec, kuloodporna limuzyna, niewiarygodny samochód, skuter śnieżny, szybki motocykl, terenowy quad.

Ubrania: elegancki garnitur, kamizelka kuloodporna, modne jeansy, mundur wojskowy, stary płaszcz, szary prochowiec, wygodne dresy, znoszona fedora.

Inne: niedopalone cygaro, plecak taktyczny, podniszczony notes, przenośny laptop, 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, formułuj 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.
 - 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.
6. Opisz wynik - zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji jaka po nim nastąpiła.