

PUNKTY FU

FUPL - Świat Czarodziejów

IMIĘ / NAZWISKO / NAZWA

KONCEPCJA

ATRYBUTY

Ciało:

Umysł:

Atuty:

Skazy:

OPIS

CEL POSTACI

Co chcesz osiągnąć? _____

Co Cię powstrzymuje? _____

Co planujesz? _____

WYPOSAŻENIE

RELACJE

STAN

Głodny	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Oszołomiony	<input type="checkbox"/>
Ranny	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Oślepiiony	<input type="checkbox"/>
Zatruty	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Przestraszony	<input type="checkbox"/>
Zmęczony	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Umierający	<input type="checkbox"/>

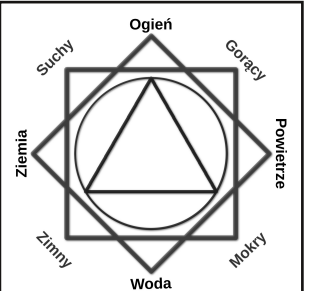
Bogaty Biedny

ZAKLĘCIA / ZDOLNOŚCI SPECJALNE

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:** Określ cztery główne elementy Twojego bohatera. Ciało, Umysł, Atut i Skazę. Każdy z nich powinien być krótki i zrozumiały dla wszystkich graczy.
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

odporność, siła fizyczna, uroda, walka wręcz, sprawność, strzelectwo, walka bronią białą, zwinność

UMYSŁ - PRZYKŁADY

analityczność, czułe zmysły, empatia, dowodzenie, dyscyplina, intelekt, lingwistyka, medium, czytanie, perswazja, wiedza

ATUT - PRZYKŁADY

alchemia, celność, infiltracja, jazda na zwierzętach, kontakty, kradzież, obycie, postępowanie ze zwierzętami, prekognicja, prowadzenie pojazdów, przemiana w [zwierzę], rzemiosło [dziedzina], surwiwal, uzdrawianie, zręczne palce, żegluga

SKAZA - PRZYKŁADY

brak ogłady, chciwość, chorowitość, impulsywność, kleptomania, lękliwość, niedokładność, niezdarność, powolność, prymitywizm, przesądność, pycha, słabe ciało, zez

WYPOSAŻENIE - PRZYKŁADY

Ubrania: brudne łachmany, eleganckie ubranie, skórzana kurta, stary płaszcz, szary kapelusz, zardzewiały półpancerz, ozdobna szata, ozdobny hełm, mocne buty, ćwiekowane karwasze.

Broń: ciężki topór, długa włócznia, niezawodny łuk, rdzewiejąca szabla, ozdobny miecz, ukryty sztylet, okuta pałka, magiczna laska.

Pojazdy i Wierzchowce: dwukołowy wózek, wierny koń, wóz kupiecki, mały okręt.

Inne wyposażenie: kolorowy kamień, ogromny plecak, starożytna księga magii, wierny pies, zalany wodą notes, tajemnicze pudełko, miseczka żebracza, magiczny amulet, święty symbol, lina z kotwiczką, talia kart, księga zaklęć.

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. Popchnij do przodu swoje cele.
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 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.