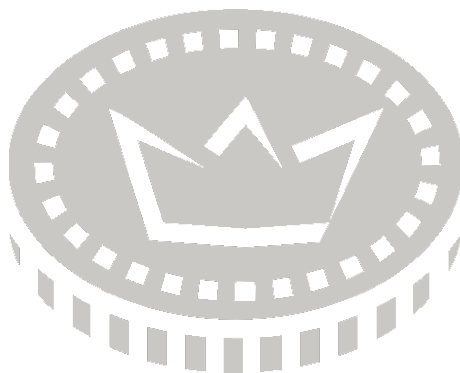


Talar RPG

autor: Tomasz Misterka

Talar RPG to prosty, uniwersalny system RPG oparty na mechanice Free-form Universal. Jedno z was będzie **Narratorką** lub **Narratorem** — w skrócie **N**. Pozostałe osoby tworzą postacie. N opowiada co dzieje się wokół nich. Stawia przed postaciami wyzwania. Razem współtworzycie opowieść o ich przygodach.



Stwórzcie wspólnie świat, w którym gracie. Niech każdy powie jedno - dwa zdania, zawierające istotne informacje o tworzonej uniwersum. Przedyskutujcie wasze pomysły i ustalcie jego finalne założenia. Postarajcie się uwzględnić wszystkie pomysły. Użyjcie znanych klisz. *Uderzenie wielkiego meteorytu spowodowało katastrofę na skalę globalną. Niedobitki ludzi, którzy przetrwali w bazach wojskowych, próbują odbudować cywilizację. Świat na powierzchni jednak wygląda inaczej niż przed kataklizmem.*

Grający tworzą postacie:

Nazwij postać. Podczas gry, starajcie się zwracać do siebie imionami waszych postaci. Nie twórz łamańców językowych. Możesz w nazwie postaci również przemycić informację o jej charakterystycznych cechach: *Edgar Silny, Zofia Mądra, Cichobór, Elwira Słowik.*

Określ jej **koncepcję**. Wystarczy krótkie zdanie lub parę słów: *Dzielny wojownik / zdobywca kosmosu / ambitny naukowiec / niedoceniany artysta.*

Określ **indywidualny cel** postaci: *Sława i chwała. Dokonanie wielkiego odkrycia. Zbadanie nieznanego miejsc.*

Każdą postać opisują **trzy sfery działania** - **fizyczna, umysłowa** i **emocjonalna**. Wybierz najważniejszą, neutralną i najmniej ważną sferę dla twojej postaci.

Dla wojownika ważna może być sfera fizyczna, a najmniej ważna umysłowa. Naukowiec będzie stawiał na umysłową, pozostawiając emocje na boku. Artysta działa zazwyczaj na emocjach, sferę fizyczną pozostawiając innym.

Twoja postać posiada **podstawowy ekwipunek**. Ubranie i adekwatne do jej koncepcji wyposażenie.

Porozmawiajcie o waszych postaciach:

Czemu trzymają się razem?

Co je łączy?

Gdzie rozpoczynają swoją przygodę?

Co stoi na drodze realizacji ich celów?

Testy:

Gdy wynik twojego działania nie jest pewny, N zarządza test na odpowiednią sferę.

- Jeśli to twoja najważniejsza sfera, rzucasz dwiema kostkami i wybierasz wyższy wynik.
- W wypadku sfery neutralnej rzucasz jedną kostką.
- Jeśli to twoja najmniej ważna sfera, rzucasz dwiema kostkami i wybierasz niższy wynik.

Wyniki są interpretowane zgodnie z poniższą tabelą:

1k6	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Działanie się powiodło i możesz uzyskać dodatkowe informacje.
5	Tak	Działanie się powiodło.
4	Tak, ale...	Działanie się powiodło, ale pojawiła się komplikacja.
3	Nie, ale...	Nie udało się osiągnąć celu, ale możesz uzyskać dodatkowe informacje.
2	Nie	Nie udało się osiągnąć celu.
1	Nie i...	Nie udało się osiągnąć celu i pojawiła się komplikacja.

Jeśli chcesz komuś pomóc - opisz, jak to robisz i wykonaj test. Udany (dowolne „Tak...”) pozwala podnieść rzut tego, komu pomagasz o jedną sferę w górę (np. z *najmniej ważnej na neutralną*). Jeśli rzut jest już na poziomie sfery najważniejszej, dodajcie kolejną kostkę, za każdą nadmiarową pomoc. Nadal interpretowany jest najwyższy wynik z takiej puli.

Konsekwencje negatywne nieudanego testu pomocy (dowolne „Nie...”) i komplikacje (Tak, ale...) ponosi twoja postać.

Rola Narratorki / Narratora w grze:

Porozmawiaj z grającymi, co ich postaci mają przeżyć podczas sesji. Wykorzystaj ich cele jako inspirację i stwórz pierwszą scenę. Podczas gry zadawaj pytania i podążaj za wynikami na kostkach. Wykorzystaj niepowodzenia i komplikacje, by popchnąć akcję do przodu. Stawiaj przed grającymi wybory, ale dawaj im szansę na reakcję, zanim stanie się coś złego. Podczas testu, jasno określaj stawki. Duże wyzwania wymagają adekwatnych poświęceń. Niepowodzenia w testach działań postaci, oznaczają powodzenie zamiarów ich przeciwników.

Mroczny Władca przygotowuje się do rzucenia zaklęcia. Co robisz?

Słyszysz głuchy łoskot zbliżających się kroków. To na pewno coś ciężkiego. Co robisz?

Licencje

FU RPG by Nathan Russell is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

Talar RPG, stworzony przez Tomasza Misterkę jest udostępniony na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0).

Oznacza to, że możesz go kopiować, rozpowszechniać, zmieniać i tworzyć na jego podstawie inne utwory - również do użytku komercyjnego przy zachowaniu poniższych warunków:

- Uznanie autorstwa.
- Brak dodatkowych ograniczeń.

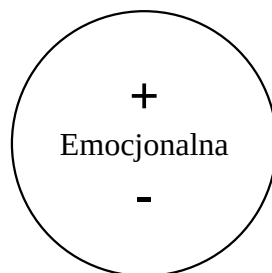
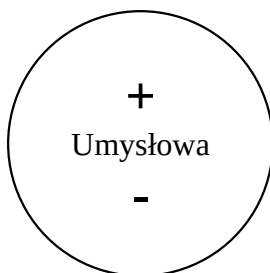
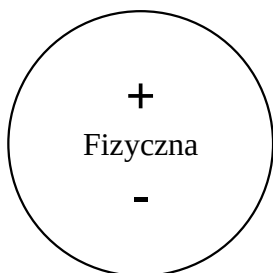
Ilustracja tytułowa na podstawie „Crown coin icon”, autorstwa Lorc, z <https://game-icons.net> (CC BY 3.0).

Link do licencji: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>

Karta Postaci

Jak się nazywa?	
Kim jest (koncepcja)?	
Jaki jest jej cel?	

Sfery działania



Ekwipunek:

Notatki: