

Justyna Kapa

Ewa Samulak

Załącznik do przygody „Myślę, więc jestem”

Karty postaci

Zanim zaczniecie grę, warto zapoznać się z podstawowymi informacjami dotyczącymi kart postaci.

- Wszystko, co znajduje się na karcie postaci od imienia, przez dziwactwa, po rysunek, zaliczamy do jej cech. To właśnie ich używają gracze, aby przekonać MG i kreatywnie uzasadnić, dlaczego dana akcja ma wyższe szanse powodzenia. Niezwykle przydatna jest przy tym zabawa słowem i naginanie jego znaczenia do granic możliwości.
- **Fart** – punkty, które można wydawać po to, aby wesprzeć inną postać w rzucie lub uniknąć konsekwencji wynikających z porażki w teście. Wydane punkty można odzyskiwać w trakcie gry jako nagroda od MG. Wszyscy zaczynają zabawę z taką samą wartością.
- **Przeszłość** – ta cecha określa pochodzenie i historię bohatera. Zostawiamy graczom przestrzeń do tworzenia absurdów.
- **Fach** – to specjalizacja postaci, która pokazuje, w czym jest naprawdę dobra.
- **Dziwactwa** – trzy cechy, które wyróżniają postać i dodają jej charakteru. Każdy gracz może dopisać sobie po jednym specyficznym określeniu, które doda ostatni sznyt do jego postaci.
- **Klucz** – czyli cecha kluczowa. Gra zaczyna się bez niej. Jeżeli w czasie rozgrywki pojawi się coś, co można określić jako objawienie się sedna osobowości bohatera, które ujawnia jego naturę, należy wpisać to na kartę postaci. Można mieć tylko jedną cechę kluczową na raz. W przypadku, gdy klucz zamanifestuje się w trakcie fabularnego testu – gracz jednorazowo otrzymuje k12 do rzutu.
- **Konsekwencje** – grę zaczyna się bez Konsekwencji; zdobywa się je na przestrzeni rozgrywki jako rezultat nieudanych rzutów.

UWAGA: Jeżeli na proponowanych kartach postaci jest coś, co Wam nie pasuje – śmiało zmieniajcie i bawcie się dobrze!

Imię: Porfir

Fart: .../4

Gatunek: Troll

Organizacja: Straż Miejska

Przeszłość:

Fach: Jednoosobowa machina oblężnicza

Dziwactwa: Twardy jak gładz;

Kamień u szyi złoczyńców;

.....

Klucz:

Konsekwencje:

Opis postaci:

Imię: Petronela Knot

Fart: .../4

Gatunek: Człowiek

Organizacja: Straż Miejska

Przeszłość:

Fach: Głos rozsądku

Dziwactwa: Nic się przede mną nie ukryje;

Im więcej potu na ćwiczeniach, tym mniej krwi na polu walki;

.....

Klucz:

Konsekwencje:

Opis postaci:

Imię: Gromli Żelaznogłowy

Fart: .../4

Gatunek: Krasnolud

Organizacja: Straż Miejska

Przeszłość:

Fach: Chodzący wykrywacz kłamstw

Dziwactwa: Mierzy wysoko;

Zabójczy na krótkich dystansach;

.....

Klucz:

Konsekwencje:

Opis postaci:

Imię: Rose Bloom

Fart: .../4

Organizacja: Straż Miejska

Przeszłość:

Fach: Kryminalistyka

Dziwactwa: Nawet umarłego postawi na nogi;

Po nitce do kłębka;

.....

Klucz:

Konsekwencje:

Opis postaci: