

Zanim zaczniemy grać

Kilka pytań o Twoją postać. Nie karta do wypełnienia, tylko sposób na znalezienie rzeczy, które będą miały znaczenie przy stole.

Nie musisz znać całej historii swojej postaci przed pierwszą sesją. Właściwie dobrze, jeśli jej nie znasz.

Ten dokument nie jest kartą do wypełnienia od góry do dołu. Potraktuj go jak kilka pytań, które pomagają złapać charakter bohatera, zanim pojawią się pierwsze decyzje przy stole. Odpowiedz krótko albo rozpisz się bardziej. Jeśli czegoś jeszcze nie wiesz, zostaw to miejsce puste.

Najciekawsze rzeczy często powstają dopiero podczas gry.

1 Kim jesteś dzisiaj?

Spróbuj opisać swoją postać w dwóch albo trzech zdaniach.

Nie zaczynaj od miejsca urodzenia, wzrostu ani listy umiejętności. Pomyśl raczej o tym, co ktoś zauważyłby po kilku minutach rozmowy i co naprawdę odróżnia tę osobę od innych.

Były strażnik miejski, który wierzy, że każdy zasługuje na drugą szansę. Kiedyś dał ją komuś, komu zdecydowanie nie powinien.

Moja postać:

2 Czego naprawdę chcesz?

Nie chodzi o nagrodę za pierwsze zadanie ani o to, co drużyna ma zrobić podczas najbliższej sesji.

Pomyśl o czymś, co ma dla Twojej postaci znaczenie również wtedy, kiedy nikt nie patrzy. Może chce odzyskać rodzinny dom, odnaleźć kogoś, komu coś zawdzięcza, zdobyć uznanie, przestać być od kogokolwiek zależna albo po prostu wreszcie żyć spokojnie.

Dobry cel nie musi być wielki. Powinien być ważny.

Najbardziej chcę:

3 Co zwykle wpędza Cię w kłopoty?

Nie szukaj „wady postaci” tylko dlatego, że jakaś powinna się znaleźć na karcie.

Pomyśl o czymś, co czasem prowadzi Cię do złych decyzji z całkiem dobrego powodu. Może za bardzo ufasz ludziom. Może nie potrafisz odpuścić. Może zawsze stajesz po stronie słabszego, nawet kiedy nie znasz całej historii. Może po prostu jesteś przekonany, że wiesz lepiej.

Najlepiej, jeśli da się to zobaczyć podczas gry.

Mam problem z:

4 Kto jest dla Ciebie ważny?

Wystarczy jedna osoba.

Może to być ktoś z rodziny, dawny przyjaciel, nauczyciel, rywal, człowiek, któremu coś zawdzięczasz, albo ktoś, komu nigdy nie udało Ci się powiedzieć tego, co powinienes.

Nie musisz od razu wymyślać całej jego historii. Ważniejsze jest to, dlaczego ta relacja nadal ma znaczenie dla Twojej postaci.

Ta osoba to:

Jest dla mnie ważna, ponieważ:

5 Co zostawiłeś za sobą?

Ruszenie w drogę zwykle oznacza, że coś zostało gdzie indziej.

Dom. Praca. Rodzina. Człowiek. Dług. Obietnica. Problem, który miał już nigdy nie wrócić.

Może uciekasz od czegoś, czego nie chcesz już oglądać. Może przeciwnie, wiesz, że pewnego dnia będziesz musiał tam wrócić.

Zostawiłem za sobą:

6 Co zawszenosisz przy sobie?

Nie pytamy o najdroższy przedmiot ani najlepszą broń.

Pomyśl o rzeczy, której Twoja postać nie sprzedałaby nawet wtedy, gdyby ktoś zaproponował za nią absurdalnie dużo pieniędzy.

Może to być stary klucz, list, medalion, zepsuty zegarek, nóż po ojcu, kamień zabrany z rodzinnego domu albo drobiazg, który dla wszystkich poza Tobą wygląda jak śmieć.

Zawsze mam przy sobie:

Nie pozbywam się tego, ponieważ:

7 W co wierzysz, dopóki ktoś nie wystawi tego na próbę?

Nie musi chodzić o religię.

Możesz wierzyć, że każdy zasługuje na drugą szansę. Że rodzina jest ważniejsza od prawa. Że ludzie się nie zmieniają. Że pieniądze rozwiązują większość problemów. Że obietnicy dotrzymuje się bez względu na cenę.

Potem pomyśl, jaka sytuacja mogłaby sprawić, że pierwszy raz naprawdę zaczniesz mieć wątpliwości.

Wierzę, że:

Najtrudniej mi w to wierzyć, kiedy:

8 Czy jest coś, czego pozostali jeszcze o Tobie nie wiedzą?

Może to być sekret, ale nie musi.

Możesz ukrywać dawną pracę, dług, pochodzenie, relację, porażkę albo zwykłą rzecz, o której dotąd nie było okazji powiedzieć.

Jeśli nic nie przychodzi Ci do głowy, zostaw to miejsce puste. Sekret wymyślony na siłę zwykle daje mniej niż coś, co pojawi się naturalnie po kilku sesjach.

Pozostali nie wiedzą, że:

Jedna relacja z innym bohaterem

Nie musicie zaczynać kampanii jako grupa przypadkowych ludzi, którzy akurat usiedli przy tym samym stole.

Wybierz z innym graczem jedno pytanie. Jedna wspólna historia w zupełności wystarczy.

- Kiedyś uratował Ci życie. Co się wydarzyło?
- Jesteś mu coś winien. Za co?
- Znacie tę samą osobę, ale macie o niej zupełnie inne zdanie. Kogo?
- Kiedyś razem pracowaliście albo podróżowaliście. Dlaczego przestaliście?
- Wie o Tobie coś, czego pozostali jeszcze nie wiedzą.
- Nie do końca mu ufasz. Co sprawiło, że masz wątpliwości?

Nasza relacja:

Pytanie od Mistrza Gry

To miejsce zostaw dla prowadzącego. Dobre pytanie powinno połączyć Twoją postać z konkretną kampanią.

Może brzmieć na przykład:

Dlaczego zgodziłeś się przyjechać do Alpendorfu, chociaż miałeś dobry powód, żeby zostać w domu?

albo:

Co wydarzyło się podczas Twojej ostatniej wizyty w tym mieście, że nie chciałeś tu wracać?

Pytanie MG:

Moja odpowiedź:

Coś jeszcze?

Jeśli jest coś ważnego, co nie pasowało do żadnego pytania, zapisz to tutaj.

Może to być jedno zdanie, imię, symbol, krótka scena, wspomnienie albo pomysł, do którego chcesz wrócić później.

Nie próbuj jednak wypełniać pustej przestrzeni tylko dlatego, że istnieje.

Warto jeszcze wiedzieć:

Część historii zostaw sesjom.