



Tworzenie postaci:

1. Gracz wybiera imię, nazwisko, wiek oraz wygląd
2. Gracz rozdziela 12 punktów na cechy główne
3. Gracz rozdziela 6 punktów na umiejętności, lecz maksymalnie do jednej może przydzielić dwa punkty
4. Gracz wybiera 3 przedmioty, które zabrał z domu (np. apteczka, nóż, rower, płaszcz przeciwdeszczowy, termos, notes, lornetka, zapalki itd.)
5. Gracz ustala swój talent oraz swoją słabość.

Jak i kiedy rzucać kostką:

Gdy Prowadzący decyduje, że deklarowana przez gracza akcja może przynieść porażkę, prosi o test umiejętności. Gracz sumuje punkty z umiejętności oraz odpowiadającej jej cechy. Następnie musi kostką wyrzucić mniejszą ilość oczek od tej sumy.

Np. Gracz chce przeskoczyć przez mur. Mistrz Gry prosi o test Atletyki. Gracz sumuje punkty z umiejętności (tylko jeden) oraz punkty Krzepy (3). W sumie ma ich 4. Następnie rzuca kostką i otrzymuje wynik 5, co oznacza porażkę. Jego postać przeskoczyła mur ale skręciła kostkę.

Inne opcje porażki: Nie zdołała przeskoczyć, a tylko zsunęła się drapiąc cegły.

Gdyby gracz wyrzucił 4 lub mniej oczek, uzyskałby sukces. Jego postać bez problemu przeskoczyłaby na drugą stronę. Wynik 6 jest zawsze porażką, nawet jeśli suma punktów z umiejętności i cechy wynosi 6 lub więcej.

Dodatkowe zasady

Litera w nawiasie przy umiejętności na karcie postaci oznacza odpowiadającą cechę tej umiejętności. Np. Spostrzegawczość odpowiada Inteligencji, a Atletyka odpowiada Krzepie.

Zdrowie oznacza stan w jakim znajduje się postać. Przy jakiejś ranie należy zaznaczyć okienko zdrowia. Skręcenie kostki lub skaleczenie się przy wchodzeniu przez okno są ranami lekkimi (zaznaczamy jedno okienko). Upadek z pierwszego piętra to większa rana – dwa okienka. Zaznaczone trzy okienka to postać bardzo ciężko ranna. Staramy się jednak unikać takiego zagrożenia dla postaci dzieci i młodzieży.

