

Terence (Teresa) Warwick

HATSTALL HOMECOMING

Karta Postaci

Szanowny Graczu, Szanowna Graczko!

Oto twoja Karta postaci na larp *Hatstall Homecoming*. Zawiera komplet informacji o roli, którą zdecydowałeś/aś się odegrać w trakcie gry. Struktura niniejszego dokumentu może być dla Ciebie nietypowa. Składa się on bowiem z dwóch części: *Awersu* i *Rewersu*.

Awers

... ma fabularyzowaną formę i przypomina klasyczną, "klimatyczną" Kartę Postaci.

To rzeczy, które wie TWOJA POSTAĆ.

Awers składa się z 7 części:

- ★ Ja Kim jesteś?
- ★ Opowieść Co Cię ukształtowało?
- ★ Powód Dlaczego jesteś tutaj, teraz?
- ★ Działanie Co powinno się zrobić, a czego nie?
- ★ Posiadanie Co masz, a czego Ci brak?
- ★ Wiedza Co wiesz, a czego chcesz się dowiedzieć?
- ★ Rozwój Kim jesteś, kim chcesz się stać?
- ★ Przynależność Z jaką grupą lub frakcją się identyfikujesz?

Rewers

... to dokument dla Ciebie, swego rodzaju "instrukcja obsługi" postaci opisanej w *Awersie*. Ta część karty postaci służy do komunikacji off-game pomiędzy graczem i autorem/prowadzącym grę.

To rzeczy, które wiesz TY GRACZU lub TY GRACZKO.

Rewers składa się z 8 części:

- ★ Akcja Działania, które możesz podjąć w trakcie gry
- ★ Pozycja Jaka jest hierarchia twoich celów?
- ★ Ziarna Questów Zadania, które możesz zlecić innym grającym.
- ★ Status Jaka jest twoja pozycja w kontekście innych ról w scenariuszu.
- ★ Relacje Jakie inne postacie są ważne dla twojego bohatera / twojej bohaterki?
- ★ Podróż bohatera W jakim momencie życia jest teraz twoja postać?
- ★ Wyzwalacze Rzeczy, które mogą wywołać gwałtowną reakcję twojej postaci.
- ★ Archetyp Jaki jest wzorzec psychologiczny twojej postaci, do jakiego bohatera / bohaterkę z popkultury przypomina?

Miłej lektury, udanej gry, wspaniałych przeżyć, silnych emocji i dobrej zabawy!

Ore, Kula, Klaudia

Awers

Ja

Kim jesteś?

Jestem magomedykiem, który nie pracuje w zawodzie. Popiełkiem, który jak zawsze bezmyślnie podążył za pierwszą myślą, która przyszła mu do głowy. Młodym czarodziejem w potrzasku. Kiepskim przyjacielem, który stracił powierzone mu pieniądze. Jestem w grubych tarapatkach i kompletnie nie wiem, jak się z nich wykaraskać.

Zawsze chcę dobrze, a wychodzi byle jak. Założyliśmy klub, który miał być fajniejszy od pozostałych. Skończyło się na strasznej bufonadzie. Płakać mi się chciało, jak zobaczyłem, co oni robią z moim pomysłem.

Dobrze, że przynajmniej jestem w Magicznych Specjałach! To prawdziwi przyjaciele. Niestety ich też zawiodłem i nie wiem, co mam dalej robić.

Z drobiazgów - jestem czarodziejem półkwi. Moi rodzice prowadzą normalne życie. Ojciec jest monterem w fabryce samochodów, pracuje na dzienną zmianę. Matka jest archiwistką w Sali Przepowiedni Departamentu Tajemnic. Pracuje różnie. Kochają się. Nic specjalnego. Ostatnio bywam u nich rzadko. Wiem, że tęsknią.

No dobrze, dość tych pierdół. Muszę to z siebie wyrzucić.

Opowieść

Co cię ukształtowało?

Wszystko przez to, że reszta ekipy Magicznych Specjałów dla zgrywy przegłosowała, że mam zostać skarbnikiem naszej ekipy. Emesy to wyjątkowy klub! Z tego, co mi wiadomo, jesteśmy jedyną ekipą, która wciąż trzyma się ze sobą po skończeniu szkoły. I to bez prezesa w klubie! Nie żeby panująca struktura była w porządku, ale i tak mam za dużo na głowie, żeby jeszcze myśleć, czy prezes jest nam potrzebny, czy nie. Spotykamy się od czasu do czasu na wyżerkę, zazwyczaj u kogoś w domu. Ktoś dopada jakiś nowy przepis, albo podczas zagranicznych wojaży zdobywa od mugoli - no i jest powód by usiąść przy wspólnym stole i pogadać.

Od wielu lat zrywamy się też na wspólne, kilkudniowe wypadki Gdzieś. Dwa razy do roku - raz zimą, raz latem, mniej więcej tak to wychodzi. No i stąd ta rola skarbnika. Jestem najgorszy w te rzeczy, a oni, dla mojego dobra, wpakowali mnie w tę kabałę.

Wszystko było dobrze przez jakiś czas. Aż nie postanowiłem zrobić im niespodzianki. Chciałem, żeby było fajniej niż zwykle, trochę bardziej luksusowo. Mieliśmy wynająć topowe miotły i takie tam, noclegi w zamkach i tawernach z pięcioma poduszkami w roczniku "Magicznego Globtrotera". Taki był plan.

No więc, zainwestowałem te pieniądze. Miał być super zysk i jeszcze z zapasem na następny raz. Wyszło tak, że... No nic z tego nie wyszło i tyle. Chciałem się jakoś z tego wywinąć. Akurat była lepsza oferta pracy, więc huk. Przeniósłem się gdzie indziej, ale u Gringotta i tak nie dali mi kredytu. Ekipa nakręcona wyjazdem, a ja w panice. Jak to w życiu,

jeden błąd pociąga za sobą następny... Pieniądze próbowałem pożyczyć gdzie indziej, dopiero na Śmiertelnym Nokturnie się udało.

Wyjechaliśmy na tę wypasioną wyprawę. Oni bawili się ekstra, ja się niby uśmiechałem, niby super zabawa - ale w środku byłem z przerażenia, co to będzie po powrocie. Już wracając zalecieliśmy do takiej tawerny z grami hazardowymi, tego mi tylko było trzeba, żeby się zadłużyć jeszcze bardziej, ale mnie namówili - i wygrałem.

Gdy się rozstawiliśmy, moi kochani przyjaciele i przyjaciółki powiedzieli mi, że zostanę ich skarbnikiem już Na Zawsze.

Cudnie, po prostu cudnie.

Pomimo tego wracałem w całkiem dobrym nastroju, pewien, że spłacę te długi. Poszedłem do tego kantorku, a tam figa z makiem. Oni moje galeony mają w nosie. Zawołają mnie wkrótce, będę musiał coś dla nich zrobić.

Tym razem już nie byłem taki głupi, pomachałem im różdżką przed nosem i rzekłem stanowczo, że takie warunki to ja na piśmie poproszę tym razem (no bo ta pożyczka oczywiście, na gębę. Głupi ja, nie umiem w takie rzeczy). Niby się ociągali, ale w końcu podpisaliśmy kontrakt, że w ciągu miesiąca mogą mnie poprosić o wykonanie zadania, które nie będzie wymagało złamania prawa, niewłaściwego użycia magii itd.

Podpisałem.

Dwa dni zostały do tego terminu i już chciałem postawić kremowe piwo wszystkim w barze, bo byłem pewien, że mi się raz jeden w życiu upiekło.

I wtedy sowa przyleciała od Milforda, z listem "Sprawdź skrzynkę, widzimy się jutro!"

Skrzynkę pocztową sprawdzam rzadko, fakt. No i nie chciało mi się Milfordowi ściemniać, więc pokopałem w szufladach za kluczykiem, otworzyłem a tam dwa listy.

W jednym zaproszenie do Hatstall.

W drugim grzeczna prośba, bym jeszcze tej nocy wpadł do kantorku na Nokturnie.

Pomyślałem sobie, że przynajmniej tego piwa nie zdążyłem im postawić, bo bym się totalnie załamał.

Powód

Dlaczego jesteś tutaj, teraz?

Otóż po pierwsze, dlatego że cała ekipa chciała zobaczyć Hatstall, a Jocelyn nawet zdążyła kupić bilet. Jak się ostatnio widzieliśmy, to rzuciłem, że spoko pomysł i jedźmy, było dwa do trzech, ale Walter podchwycił temat i stanęło na tym, że jedziemy wszyscy.

Pasowało mi to, bo nikt nie zauważył, że to mój pomysł.

Rety! Okłamywać własnych przyjaciół, co za kanał i dno! No nic.

Nokturn i moje zobowiązanie to drugi powód. Skąd oni wiedzieli, że coś tu się będzie dziać? Nie mam pojęcia. Wiedzieli i już. Uwaga, oto co mi mniej więcej powiedzieli.

"Zjazd się tam będzie dziać i różne idiotyzmy, turniej magiczny dla dorosłych. Nikt więc nie zauważy, jak zrobisz coś głupiego. Masz tutaj od nas walizeczkę, a w niej instrukcje co i jak. Przeczytaj sobie, jak będziesz na miejscu i jeśli ci życie miłe - po prostu zrób to, co prosimy, to anulujemy twój kontrakt i nigdy więcej o nas nie usłyszysz".

No i klops.

Przeczytałem. Mam im zmontować w lesie portal, który będzie działał jak Szafa Zniknięć.

Działanie

Co powinno się zrobić, a czego nie?

Muszę wypełnić ten cholerny kontrakt, bo inaczej nigdy się od nich nie uwolnię. Jak ja się w to wszystko wpakowałem? Za grosz im nie wierzę, że zostawią mnie w spokoju. Co najwyżej otrują przy pierwszej lepszej okazji. Nie będę się mógł ruszyć z domu bez bezoaru.

Tak więc czeka mnie budowa portalu w lesie. Wyśmienicie.

Poza tym... W normalnych warunkach jarałbym się tym konkursem ciast w piątek i pić piwa kremowego i na pewno każdy z nas weźmie ze sobą garść mugolskich smakołyków na przekąski...

Więc poza tym to muszę udawać, że nic się nie stało i wszystko jest w najlepszym porządku.

Posiadanie

Co masz, a czego ci brak?

Mam ze sobą (może ja to w punktach napiszę, bo się nie ogarnę inaczej, z nerwów mi się ręka trzęsie, jak to piszę):

- plany portalu - nic trudnego, ale będę musiał skądś składować materiał;
- 5 kryształów, żeby go zasilić;
- treść zaklęcia do uruchomienia.

W tej walizce to wszystko było ładnie spakowane, ale moi kochani przyjaciele nabraliby podejrzeń, gdybym z takim elegancko spakowanym bagażem się w Hatstall objawił, więc to przepakowałem i cholibka, chyba zrobiłem źle. Te kryształy teraz strasznie ze sobą iskrzą, jak są razem. Muszę je jakoś rozdzielić i zebrać dopiero na sam koniec, przed montażem.

Mam garść mugolskich przysmaków.

I kurde no. Naprawdę chciałem wziąć ciasto...

Wiedza

Co wiesz, a czego chcesz się dowiedzieć?

Nie wiem, jak mam się uwolnić od tych typków. Nie podoba mi się to ani trochę, ale co mam zrobić? Donieść na siebie do ministerstwa?

Nie, muszę wymyślić jakiś inny plan.

Na początek spróbuję inaczej - dowiem się, kto z moich dawnych przyjaciół z Hatstall ma kontakty w tamtej okolicy. Może coś mi doradzą.

Rozwój

Kim jesteś, kim chcesz się stać?

Chciałbym wrócić do mojej starej pracy. Tylko tyle. Chcę przestać kłamać i mieć to za sobą, być z powrotem tym, kim byłem. Boję się, że to się nie uda. Ciekawe co by na moim miejscu zrobił Harry Potter... Stop! Tego nie wspominamy!

Przynależność

Z jaką grupą lub frakcją się identyfikujesz?

Popielek - Dom Ottaline Gambol

W Hatstall bardzo szybko przyjęło się powiedzenie "wytrwały jak Popielek". Nie chodziło jednak o skądinąd sympatyczną bestię herbową domu Ottaline Gambol, która faktycznie nie może pochwalić się zbyt wielką wytrzymałością, ani zresztą nawet zbyt długim życiem, ale o istic ognisty zapał jego wychowanków. Ognisty - to jest łatwo podlegający zapłonowi i równie szybko zmieniający się w popiół. Typowy Popielek wie wszystko, spróbował już wszystkiego i wszędzie zdążył wsunąć swój wścibiński nos, rzadko jednak zdarza mu się cokolwiek doprowadzić do końca. To nie brak wytrzymałości jednak sprawia, że to właśnie ten dom najczęściej okazywał się w samym centrum wewnątrzszkolnych konfliktów. Winę ponosi tu absolutny brak arcyważnego w pojmowaniu innych domów przymiotu - poczucia granic i to w każdym znaczeniu tego słowa. Na szczęście na Popielki nie sposób gniewać się długo, tym bardziej, że ich działania zwykle wynikają z właściwych pobudek.

Być Jak Harry Potter

Intuicja to skarb czarodziejskiej psychiki. Jest jak różdżka w ręku Aurora, jak fałszoskop ostrzegający nas przed niebezpieczeństwem, jak osobisty Harry Potter, który zawsze jest obok, by doradzić, jakie zaklęcie należy rzucić i gdzie pójść. To właśnie głęboka intuicja wie, co jest dla nas dobre tu i teraz, wie, czego potrzebujemy następnie, a wiedza ta przychodzi z prędkością Nimbusa 2000. Tylko najzdolniejsi potrafią otworzyć się całkowicie na swoją podświadomość, dorównując samemu Harry'emu Potterowi.

Pomóż nam pomóc sobie stać się jednym z nich!

Pierwsze spotkanie klubu Być Jak Harry Potter pobiło wszelkie rekordy frekwencji. Na drugie przyszło osiem osób, z czego trzy skuszone oferowanymi wiktuałami. Z czasem liczba członków osiągnęła liczbę dwucyfrową, ale klubowi nigdy nie udało się do końca pozbyć opinii "tych świrów od wróżbiarstwa". Cóż, wpływ Sybilli Trelawney na młode pokolenie okazał się być wyjątkowo silny, aczkolwiek nie w pozytywnym znaczeniu. Tak czy inaczej, młodzi naśladowcy Pottera przyjęli ten stan rzeczy dość flegmatycznie, dopatrując się szansy, by ćwiczyć Wewnętrzną Równowagę, co z kolei miałoby dopomóc w otworzeniu Wewnętrznego Oka i osiągnięciu Wewnętrznej Doskonałości. To ostatnie było nadrzędnym celem każdego z członków, którzy pragnęli dorównać wewnętrznie doskonałemu w ich mniemaniu Harry'emu Potterowi. Ciekawe, czy komuś z nich się to udało? Po zamknięciu Hatstall słuch o klubie zaginął, ale Wewnętrzna Doskonałość nie boi się przeszkód, prawda?

Mugolskie Specjały

Maltesersy, żelkowe misie, pyszna czekolada Hershey's podczas szkolnej przerwy. Nie da się ukryć, że jest to najlepsze co tylko czarodziej mógł w swoim życiu zjeść. Korytarz po lewej stronie, niedaleko kuchni i blisko spiżarni, małe pomieszczenie, które niegdyś pełniło funkcję składziku na miotły, to tam smakosze spotykali się na małą wyzerkę.

Mugolskie Specjały to nazwa jednego ze szkolnych klubów utworzonych za czasów szkolnych przez niejakiego Dionizego McKleina. On jak nikt znał się na kuchni, a to

Terence (Teresa) Warwick - Karta postaci

wszystko za sprawą ukochanej babci, która za dzieciaka karmiła go pysznymi mugolskimi potrawami. Chłopak tak zakochał się w tej kuchni, że sam zaczął gotować i testować coraz to nowsze przepisy. Na szczęście udało mu się przekonać do mugolskich smaków kilkoro znajomych ze szkolnej ławki. Tak powstał ich mały klub smakosza, który nazwali - Mugolskie Specjały. Dionizy pałeczkę przewodniczącego przekazywał dalej i tak ich organizacja przetrwała do dziś. Miło czasem spotkać się ze starymi kumplami i zjeść coś dobrego, prawda?

Rewers

Wakat

Pracownik Urzędu Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli, były magomedyk. Czarodziej półkrwi i wychowanek domu Popiełka, członek-założyciel klubu Być Jak Harry Potter oraz skarbnik klubu Mugolskie Specjały.

Terence nigdy nie należał do najjaśniejszych gwiazd na firmamencie. Nie oznacza to jednak, że nie chciał być jedną z nich. Dlatego też wybrał trudną karierę Magomedyka i udało mu się osiągnąć pewne sukcesy na oddziale Wypadków Przedmiotowych. Nikt nie wie, co się właściwie stało, ale pewnego dnia Terence po prostu zrezygnował z kariery Medyka, a pod koniec miesiąca pracował już w Urzędzie Niewłaściwego Użycia Produktów Mugoli. Podobna decyzja jest tym bardziej niezrozumiała, że Terence zawsze uważał Ranveera Bhattacharyę za swojego idola i nie pragnął niczego tak bardzo, jak tego, by szkolny magomedyk pewnego dnia uznał go za równego sobie.

Akcja

Działania, które warto podjąć w trakcie tej gry.

Terence raczej nie ma wyboru - musi wypełnić bardzo podejrzone zlecenie, co do którego zobowiązał się w ramach kontraktu.

Pytanie - co zrobi oprócz tego? Schowa głowę w piasek, ucieknie jak zawsze, czy może po raz pierwszy zachowa się jak dorosły człowiek? Raczej nie rozpoczynaj gry w ten drugi sposób. Pozwól swojej postaci dojrzeć do tej decyzji. Może jakieś wydarzenie wywoła przełom w twojej postaci?

Poza tym - angażuj się w co się da! Weź udział w turnieju magicznym, bądź aktywny, rozmawiaj z ludźmi - pamiętaj, nic się nie stało!

Przynajmniej na razie.

Pozycja

Jaka jest hierarchia twoich celów?

Najpierw pozbądź się brzemienia. Jeśli się da. Możesz w międzyczasie odrobinę prokrastynować, ale pamiętaj, że Terence przede wszystkim chce mieć z głowy to okropne zlecenie. Na pewno pójdzie mu szybciej, jeśli poprosi kogoś o pomoc. Teoretycznie najprościej byłoby zwrócić się do przyjaciół od specjalistów, ale wtedy musiałby opowiedzieć im wszystko. Czy jest na to gotowy?

Ziarna Questów

Zadania, które możesz zlecić innym grającym.

Pomniejszym problemem Terenca są kamienie, które mają być zamontowane w portalu. Pozbywszy się walizki, jednocześnie pozbył się osłony. Każdy z kamieni trzymany osobno emanuje ledwo wyczuwalną magię. Trzymane razem, prawie iskrzą.

Schowanie ich i zakopanie na terenie Hatstall absolutnie nie wchodzi w grę. Najprościej byłoby dać komuś po jednym na przechowanie.

Status

Jaka jest twoja pozycja w kontekście innych ról w scenariuszu.

Jesteś jednym z ulubieńców swoich kompanów z magicznych specjalistów. Poza tym - zwykły czarodziej jakich wielu. Nikt nigdy nie napisał o tobie w gazecie ani nikt nie powołał się na twoje nazwisko, chcąc załatwić ważną sprawę.

Relacje

Jakie inne postacie są ważne dla twojego bohatera / twojej bohaterki?

- Popiełek: Niko (Nino) Dadiani - Często zakładasz na siebie maskę, aby tylko każdego wokół zadowolić. W odróżnieniu jednak od Ciebie, Niko nawet niczego nie ukrywał, on po prostu był awanturnikiem szukającym często zaczepki. W sprawach Domu zawsze starałeś się mu przytakiwać, aby tylko mu nie podpaść, ale prywatnie raczej go unikałeś, co nie zawsze się udawało. Najwidoczniej traktował Cię on jak dobrego przyjaciela z Domu, a Ty nigdy go nie wyprowadziłeś z tej myśli.
- Popiełek: Susan Spencer - Samotniczka, w sumie nie wiesz, czy z wyboru, czy z charakteru. Wyglądała zawsze na bujającą w obłokach, a nie możesz sobie przypomnieć waszych wspólnych rozmów. Chyba się dogadywaliście. Niestety, nakryła Cię z dwa razy, jak nie mogłeś spać z nerwów. Próboweś się wykręcić jak zawsze, ale chyba Ci nie uwierzyła. Kiedyś widziałeś, jak malowała obrazy w sekrecie. Nie znasz się na sztuce, ale Ci się spodobały.
- Być Jak Harry Potter: Ennis (Enola) Woodhouse - Powinieneś wyrzucić go z klubu na samym początku. To głównie przez niego ten klub został zniszczony. Ennis dumny jest z tego, że przyczynił się do "dobrych zmian" wprowadzonych w "BjHP". Straciłbyś w oczach członków klubu, gdybyś powiedział, co o nim i o jego zmianach myślisz. Patrzyłeś, jak przez niego, Twoje dzieło przekształca się w potwora. Sam przestałeś z czasem angażować się w obowiązki klubu.
- Być Jak Harry Potter: Garfield (Gardenia) Seymour - Wielu uznaje Garfielda za typowego chuligana, z którym lepiej nie mieć nic wspólnego. Podczas jego uczestnictwa w klubie dostrzegłeś, że to bardzo racjonalny i na swój sposób

mądry człowiek. Poniekąd go podziwiasz. Gdyby mu zależało, może dałby radę przywrócić klub na właściwy tor?

- Mugolskie Specjały: Jocelyn (Joel) Stanhope - Nie da się go nie lubić. Po prostu się nie da. Zawsze skłonny do pomocy i podjęcia aktywności, jeśli będzie tylko mógł zrobić to w towarzystwie. W sumie chyba nie widziałeś go nigdy jako samotnika. Zawsze kręci się wokół kogoś. Bardzo cieszysz się z waszej przyjacielskiej relacji i czujesz, że możesz mu zaufać.
- Mugolskie Specjały: Walter (Wallis) Applebee - Wiceprezes klubu. Obwiniasz go poniekąd za to, że zostałeś tym cholernym skarbnikiem. Wszyscy raczej głosowali dla żartu, lecz on jako jedyny czuł w tym większy sens. Wierzył, że sobie poradzisz. No i się stało. Członkowie podchwycili temat i zostałeś z tym sam. Masz mu to za złe, ale czy można mieć do kogoś pretensje, że w Ciebie wierzy?
- Mugolskie Specjały: Debora Smith - Była przez jakiś czas prezesem klubu. Widziałeś, jak Debora spoglądała na Tollivera. To nie była przyjaźń, to było coś więcej. On chyba tego nie dostrzegał, ale jej pojawienie się w klubie nie było dziełem przypadku, a ona na pewno nie zgłosiła się tutaj ze względu na mugolskie smakołyki. Z początku jej nie znosiłeś, za to lekceważące podejście do klubu, ale po wypadku Tolly'ego Debora pokazała, że zżyła się z klubem. Jej charakter jest dość specyficzny, ale chyba jesteście dobrymi przyjaciółmi.
- Mugolskie Specjały: Milford (Mildred) Breckenridge - Były prezes klubu, który niemal doprowadził do upadku MS. Teraz zwykły jego członek. Utrzymujecie przyjacielskie kontakty, chociaż widać, że był wobec Ciebie sceptyczny na samym początku. Od wypadku swojego przyjaciela Tollivera stał się wyobcowany. Wiesz, że nic nie zastąpi mu tej pustki na sercu, lecz nie pozwolisz, aby doprowadziło to do rozwiązania klubu. Tym bardziej, jeśli na świat wyjdzie sprawa z budżetem Mugolskich Specjałów.
- Tofty, dyrektor Hatstall, długoletni współpracownik Ministerstwa i certyfikowany egzaminator.
- Ranveer (Rani) Bhattacharya, szkolny magomedyk, obecnie opiekun opuszczonego kampusu. Czarodziej mugolskiego pochodzenia, Gryfon.
- Langston (Lenore) Wooster, nauczyciel Zaklęć i Uroków, opiekun Nundu. Czarodziej półkrwi, Kruk.
- Blanchefflor (Blanchardyn) Legrand, Inkwizytor z ramienia Ministerstwa, główna pomysłodawczyni i organizatorka zjazdu absolwentów. Czarownica czystej krwi, absolwentka Beauxbatons.
- Kenneth (Kenna) Selwyn, Mistrz Alchemii, opiekun Abraksanów. Czarodziej czystej krwi, Puchon.

Podróż

W jakim momencie życia jest teraz twoja postać?

SPOTKANIE Z OJCEM

Terence dopadł zły los (po prawdzie, to sam rażnym krokiem wpakował się prosto w jego ramiona). Do tej pory zło tego świata omijał go szerokim łukiem. Teraz czuje się, jakby małą żaglówką wpłynął w oko cyklonu. Gdy to wszystko się skończy, w najlepszym wypadku wyląduje na dalekim, obcym brzegu.

W najgorszym - zatonie.

Wyzwalacze

Rzeczy, które mogą wywołać gwałtowną reakcję twojej postaci.

Jeśli większość przyjaciół Terence zauważy, że jego zachowanie odbiega od normy i "coś jest nie tak" - wszystko im opowie. Trudno. Gorzej nie będzie.

Archetyp

Jaki jest wzorzec psychologiczny twojej postaci, do jakiego bohatera / bohaterkę z popkultury przypomina?

AWANTURNIK

Awanturник ciągle żyje w drodze. Jego motto: "Akcja, akcja i jeszcze raz akcja". Jest sprawny fizycznie, odważny i barwny. Da sobie radę z wspinaczką na niebezpieczną skałę, znajdzie jakiś sposób, by uratować sytuację. Uwielbia zaznaczyć swój wkład w każde przedsięwzięcie, więc wybiera najbardziej efektywne i szybkie sposoby realizacji celu. Nie nadaje się do pracy za biurkiem ani do długotrwałych związków. Jest kreatywny i pełen emocji, wciąż żyje myślą o kolejnej przygodzie. Ale jeśli rozpali się jego wyobraźnię obietnicami skarbów i romansów, natychmiast przyłączy się do drużyny i w każdym zadaniu okaże się cennym nabytkiem.

CHŁOPCZYCA

Chłopczyca to cwaniara. Czasem za ciętym dowcipem ukrywa brak pewności siebie i nie docenia swoich największych zalet, ale jest dzielną, wesołą i najwierniejszą przyjaciółką. Podchodzi do świata z uśmiechem i dobrym słowem, wszystkich zna i wszystkich lubi, a świat lubi ją wzajemnie. Jak na bohaterkę, stoi nisko w hierarchii. Ludzie darzą ją sympatią, widzą w niej każdą kobietę. Nawet wobec przeciwności losu nie poddaje się i nie rezygnuje. Wszyscy znajomi ją kochają - nie mogą się temu oprzeć. Gdy jest bohaterką powieści lub filmu, czytelnicy i widzowie mają nadzieję, że czeka ją szczęśliwe zakończenie.