Bzik

Czasem trzeba mieć fioła, by nie zwariować!

Może i w tym, co robisz, jest jakaś logika... ale najpewniej po prostu chcesz się bawić. Nie masz kontroli nad swoimi popędami – widzisz coś fajnego, więc za tym lecisz. Jesteś zabawny, ale trudno cię tolerować. Łatwo cię oszukać, ale też rozzłościć – i nigdy się nie poddajesz. Na ogół też robisz rzeczy, których inni nie potrafią, bo nikt nie powiedział ci, że są niemożliwe.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: zyzol; wyłupiaste; różnych rozmiarów; wymyśl coś

Twarz: duży kinol; wystający język; krzywe zęby; niepokojący uśmiech; wymyśl coś

Ciało: długie ramiona; duże stopy; nieduże ciało; niekształtny; dziwny kolor skóry; wymyśl coś

Głos: wrzaski; dziecinny akcent; bełkot; stale milczy; niezrozumiały; wymyśl coś

Ubiór: strój klauna; jaskrawe kolory; pęknięta kamizelka; kolce; kieszenie; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wymyśl jedno)

- O, Kutno!
- Nie jestem szalony, ale zaraz zwariuję!
- Dzieci, bardzo brzydko się bawicie!
- Albo wymyśl własne!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Czarny Piotruś
- Mistrz Przebrań
- Kobieta/mężczyzna pracujący
- Zaczarowany ołówek
- Twardy jak skała
- Zmiennokształtność
- Rozrośnięty Fioł
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię

Bzik

Wygląd

Powiedzonko

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
-2	=0	+1	=0	+2

Ruch Specjalny

Świruj pawiana

By zrobić coś niesamowicie kreskówkowego, rzuć **+Fioł:**

7-9: Albo zrezygnuj, albo wybierz jedno z listy poniżej ORAZ Reżyser stworzy jakąś komplikację

10+: Wybierz jedno:

- Zadaj Reżyserowi dowolne pytanie związane z obecną sytuacją – ale musisz w nim zawrzeć coś zupełnie nieistotnego.
  Na przykład: „Czy jest tu droga ucieczki do Albuquerque?”, „Kto tu jest największym zagrożeniem, zasługującym na przytulenie?”, „Dlaczego nie ma tu kosza ze świeżymi owocami?”, „Dlaczego ta pułapka nie jest dostosowana dla osób niepełnosprawnych?”, „Kto tu rządzi i dlaczego nie dostałem jeszcze zupy!”.
  Jeśli ty lub twoi przyjaciele wykorzystacie odpowiedź, macie +1 do następnego rzutu.
- Wprowadź pozornie losową scenkę rozgrywającą się zupełnie gdzie indziej. Każda osoba w tej scence może jednak rozpocząć Rozróbę przeciwko tobie.
- Natychmiast przebierz się w jakiś kostium i sparodiuj kogoś – następnie nakłoń wybraną Postać do twoich planów.

Albo sam wymyśl coś odpowiednio zbzikowanego!

Ruch Rozróby

Kręcioła

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć +Chichoty** (jeśli nie masz Chichotów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0).

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz.

7-9: Nie oberwałeś i możesz szaleć na polu bitwy. To rozprasza przeciwnika – wszyscy Gracze mają +1 do następnych rzutów na Rozróbę do końca sceny!

10-12 Udało ci się dokopać wrogowi!

13+: Za dużo dobrego! Nie tylko zadałeś obrażenia celowi, ale sam odnosisz Guz (masz rozrzut jak Katiusza!)

Reżyser może uznać, że rozpocząłeś sekwencję wydarzeń, która szybko zmieni się w coś zupełnie nieprzewidzianego (spadają ci gacie... ujawniając bliznę dowodzącą, że jesteś dziedzicem tronu; rozlewasz wino, kelner potyka się, wylatuje z okna i wpada na przeznaczoną do rozbiórki fabrykę poduszek; twój gest sprawia, że szalejący potwór zakochuje się w tobie – scena kończy się ślubem).

Chwalipięta

Nie dasz sobie dmuchać w kaszę

Chcesz grać tą Postacią? I bardzo, kurka wodna, dobrze, bo inny typ Postaci tylko by cię ograniczał.

Kiedy pojawiają się problemy, najlepiej być twardzielem. A jeśli twoi przeciwnicy są twardzielami, ty musisz być twardsza od nich. Są tacy, którzy wymiękają, ale nie ty! Lubisz, kiedy twoje pięści mówią za ciebie... a twoje pięści kochają gadać!

Wybierz Chwalipiętę, jeśli chcesz być w centrum uwagi i lubisz dogryzać innym.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: świdrujące; podejrzliwe; przekrwione; opaska na oko; wymyśl coś

Twarz: złamany nos; wydatny podbródek; szczeciniasty zarost; piercing; tatuaże; broda; wąsy; wymyśl coś

Ciało: muskularne; owłosione; krępy; gruby; zwalisty; wymyśl coś

Głos: donośny; autorytatywny; zgrzytliwy; przenikliwy; wymyśl coś

Ubiór: skóra; designerskie ciuchy; bez rękawów, pokazujące muły; buty taktyczne; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Jestem, jaka jestem.
- Jestem debeściara!
- Może ty zacząłeś, ale ja skończę!
- Wymyśl coś własnego

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Asystent
- Kobieta/mężczyzna pracujący
- Ofiara losu
- Rozrabiaka
- Siłacz
- Twardy jak skała
- Albo wybierz inną!

Imię Chwalipięta

Wygląd

Powiedzonko

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
=0	=0	-1	+2	=0

Ruch Specjalny

Kamera na mnie!

By przypomnieć wszystkim, jaka jesteś wyczesana, **rzuć +Krzepa!**

7-9: Albo zrezygnuj, albo wybierz jedno z listy poniżej **ORAZ** Reżyser stworzy jakąś komplikację

10-12: Wybierz jedno:

- Zapytaj Reżysera, kto tu jest szefem i jak twardzi są jego ludzie. Masz +1 do wszystkich Ruchów Rozróby do końca tej sceny.
- Popisz się swoją epickością przed grupą ludzi. Masz +1 do wszystkich rzutów względem tych ludzi, dopóki czegoś nie schrzanisz albo nie zrujnujesz nastroju.
- Powiedz komuś, by coś zrobił. Jeśli to Postać Gracza, ma +1 do wszystkich rzutów, by to zrobić. Jeśli to pomniejsza Postać niezależna, próbuje z całych sił to zrobić – może nawet jej się uda?
- Albo wymyśl sama coś odpowiednio epickiego!

13+: Jak wyżej, tylko bardziej epickie. Masz prawo do końca sesji przypominać innym, jak bardzo byłaś epicka.

Ruch Rozróby

Powal ich!

Gdy walczysz w Rozróbie, rzuć na **+Guzy** (jeśli nie masz Guzów, rzuć dwiema kostkami i dodaj 0).

Pamiętaj, że jeśli wcześniej zapytałaś, kto tu rządzi, dodajesz +1 do wszystkich rzutów na Rozróbę z tą Postacią.

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Zadajesz obrażenia. To powinno dać im nauczkę!

10-12: Zadajesz obrażenia... i rządzisz. Zanim ty lub ktoś inny wykona ruch możesz zdecydować, by otrząsnąć się ze wszystkich Guzów (masz ich znów 0).

13: Mocarz! Zadajesz obrażenia... żeby tylko! Możesz wyeliminować mnóstwo celów, zdewastować otoczenie czy w inny sposób zrobić rozwałkę, o której będziecie jeszcze długo pamiętać. Następnie przyjmujesz epicką pozę na tle ruin, bo jesteś taka mocarna – i liczba twoich Guzów spada do zera!

Cwaniak

Może chciałbyś kupić tę kartę postaci?

Spryciula z ciebie, nie? Cóż, świat jest pełen ludzi, którzy potrzebują nauczki – a ty uczysz ich, by nie zadzierali z pozornie słabszymi. Wydajesz się być zdolny do wszystkiego, ale nie wykorzystujesz swoich umiejętności cwaniaczka dla zysku, tylko dla dobra innych. Może i reakcja nie jest tak do końca proporcjonalna do przestępstwa... ale hej, jak inaczej nauczysz tępaków, by nie zadzierali z tobą i tymi pod twoją opieką?

Wybierz Cwaniaka, jeśli lubisz kantować frajerów i pokazywać innym, kto jest królem spryciarzy!

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: zmrużone; mrugające z niedowierzaniem; okulary przeciwsłoneczne; wymyśl coś

Twarz: szczera i uczciwa; gotowa, by oberwać; szeroki uśmiech; wymyśl coś

Ciało: nieduży; zdrowy; czerstwy,; wymyśl coś

Głos: szczery i poważny; sarkastyczny; gładki i wygadany; aksamitny; wymyśl coś

Ubiór: białe rękawiczki; czapka z daszkiem; maska; laska; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Serio... kupiłeś to?
- To nie ja!
- Niemiec płakał, jak oddawał.
- Albo sam coś wymyśl.

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Asystent
- Chichot historii
- Mistrz przebrań
- Rozrośnięty Fioł
- Torba Złomu
- Zaczarowany ołówek
- Zmiennokształtność
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię

Cwaniak

Wygląd

"Powiedzonko"

Chichoty

Guzy

Spokój | Spryt | Kant | Krzepa | Fioł

Ruch Specjalny

Szalbierz

By zrobić frajera w jajo, **rzuć +Kant**

7-9: Albo zrezygnuj, albo wybierz jedno z poniższej listy **ORAZ** komplikację określoną przez Reżysera

10+: Wybierz jedno:

- Wskaż jedną osobę – możesz ukraść jej jeden dowolny mały przedmiot.
- Uwaga, dywersant! Na chwilkę możesz zmylić i rozproszyć jedną główną postać Reżysera lub grupę pomniejszych postaci na tyle długo, abyś ty i twoi ludzie mogli zrobić jedną rzecz.
- Przebierz się, aby wyglądać jak przypadkowa osoba. Masz +1 do wszystkich następnych ruchów oszukiwania frajerów tak długo, jak nosisz przebranie.
- Gdy jesteś ścigany, umknij pogoni (przebierz się za lampę, ukryj się na billboardzie, krzyknij, „O, samolot!").
- Wykonaj kilka trików, które postawią innych w niebezpiecznej sytuacji (udajesz, że zeskakujesz z mostu, przestawiasz za sobą drogowskazy, zmieniasz pas ruchu itp.).
- Udawaj, że jesteś lustrzanym odbiciem, aby przekonać inną Postać do zrobienia czegoś głupiego.
- Albo cokolwiek innego kanciarskiego!

Ruch Rozróby

Zręczny unik

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć na +Chichoty** (jeśli nie masz Chichotów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0).

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Unikasz ciosu w twarz (na który, nie ma co tu kryć, pewnie zasłużyłeś). Jeśli twoim następnym ruchem jest Szalbierz, masz +1 do niego.

10-12: Dobrze jest mieć kumpli. Wybierz jedno:

- Wymyśl jakiś sposób wydostania się z tej sytuacji – możesz wykonać ruch Szalbierz i masz +1 do tego rzutu.
- Poproś innego Gracza, by zajął się tym gupolem. Jeśli zgodzi się na to, może natychmiast wykonać Ruch Rozróby i ma do niego +1. Jeśli nie – dostajesz Guz.

13+: Skąd nadchodzi cios? Z nienacka! Nie otrzymujesz obrażeń, ale sam je zadajesz!

Kpiarz

Pięknie się popisałeś przed milionami słuchaczy

W krainie ślepców jednooki jest królem. Wszyscy wokół ciebie są chaotyczni, szaleni, namiętni i zaślepieni... a co z tobą? Ty polegasz na swoim cwaniactwie. Może już straciłeś nadzieję na poprawę świata i jedyne, na co cię stać, to strojenie żartów z innych. Może jesteś dobrą osobą, która chce wyciągać innych z kłopotów... a może uwielbiasz obserwować, jak wali się świat. Tak czy siak, jesteś pragmatyczny, na luzie, a spoglądając na świat z dystansu, widzisz więcej niż ci zapaleńcy.

Wybierz Kpiarza, jeśli lubisz obserwować, jak inni robią z siebie błaznów – a następnie wkroczyć do akcji i rozwiązać problem dobrym tekstem.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: niewielkie; wyłupiaste; wszystko widziały; wymyśl coś

Twarz: szydercza; pusty wyraz; wymyśl coś

Ciało: wysoki i chudy; niski i okrągły; przeciętniak; wymyśl coś.

Głos: beznamiętny; protekcjonalny; głęboki; cichy; zrezygnowany; wymyśl coś

Ubranie: garnitur; nieciekawe kolory; nietrafiona biżuteria; brązowe buty; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Nie no, ale naprawdę, co chcesz zrobić?
- Skończyłeś już?
- Jak zwykle, sam muszę się tym zająć.
- Wymyśl coś własnego!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Chichot historii
- Jak coś powiesz...
- Oko na detale
- Rozrośnięty Fioł
- Spoko-loko
- Uroczy
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię

Kpiarz

Wygląd

"Powiedzonko"

Chichoty

Guzy

Ruch Specjalny

Kolejny Docinek

By rzucić dobrym tekstem, **rzuć +Kant**

7-9: Wybierz jedno:

- Nic. Jak zwykle, i tak nikt cię nie słucha.
- Wybierz jedno z listy poniżej ORAZ Reżyser stworzy jakąś komplikację.

10+: Wybierz jedno:

- Po tym, jak jeden z twoich towarzyszy osiągnie porażkę, powiedz mu, co zrobił nie tak. Jeśli ponowi zadanie, osiągnie automatyczny sukces.
- Powiedz komuś, kto zaraz spróbuje coś zrobić, że nie da rady. Nawet jeśli spróbuje, automatycznie poniesie porażkę.
- Wytłumacz komuś, że w jego najlepszym interesie leży, by zostawił cię w spokoju i zignorował was... to zadziała.
- Zapytaj Reżysera, czy jest tu jakieś ukryte zagrożenie. Jeżeli Reżyser powie 'tak' (choć nie może powiedzieć ci, czym ono jest), masz +3 do następnego ruchu Kolejny Docinek.
- Albo wymyśl coś chytrego!

Ruch Rozróby

Pragmatyzm

Gdy walczysz w Rozróbie, rzuć **+Chichoty** (jeśli nie masz Chichotów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0).

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz.

7-9: Wybierz jedno

- Zwiewaj, kryj się, unikaj. Unikasz Guzów, ale wszyscy widzą, jak tchórzliwie podkuliłeś ogon i będą z ciebie szydzić.
- Obroń się – ale musisz zasłonić się, porzucić lub odrzucić jakiś ważny rekwizyt czy przedmiot. Zostaje on zniszczony, gubi się, zostaje skradziony przez przeciwną stronę – co skomplikuje nieco dalsze zdarzenia w historii.
- Dostajesz Guz, ale udało ci się też zranić przeciwnika.

10+: Wybierz jedno

- Wyeliminuj jeden cel kosztem ubabrania się albo obszarpania ubrań. Dopóki nie uda ci się doprowadzić do porządku, wszyscy będą komentować twój mało estetyczny wygląd.
- Rzuć dobrym tekstem w stronę celu, który zrani sam siebie, gdy ty elegancko unikniesz ataku.

Kumpel

Nie daj się gdzie indziej wziąć, kumplu, zawsze z nami bądź!

Nie każdemu zależy na świetle reflektorów. Czasem potrzebny jest ktoś spolegliwy, ktoś, kto sprawi, że inni będą mogli zabłysnąć... Co więcej, kiedy coś wpadnie w wentylator, ty będziesz mógł z całą pewnością stwierdzić, że to nie jest twoja wina. Nie jesteś złośliwy, jak niektórzy inni bohaterowie – może i od czasu do czasu wpadasz w gniew, ale raczej jesteś obserwatorem wydarzeń czy po prostu wiernym sojusznikiem.

Wybierz Kumpla, jeśli nie musisz stale być gwiazdą i lubisz sprawiać, że inni będą świetnie wyglądać.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: szeroko otwarte; czujne spojrzenie; grube okulary; wymyśl coś

Twarz: brak wyrazu; zachęcający uśmiech; ładne uczesanie; aparat na zębach; wymyśl coś

Ciało: niepozorny wygląd; naprawdę wysoki; długie ramiona; wymyśl coś

Głos: wyrozumiały; zrzędliwy; bełkot, ale inni i tak cię rozumieją; wymyśl coś

Ubiór: zeszłoroczna moda; duże buty; torba lub plecak; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Albo ja wam pomogę!
- Czekajcie na mnie!
- Nie widzę żadnych wad w tym pomyśle!
- Albo sam coś wymyśl

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Chichot historii
- Jak coś powiesz...
- Kobieta/mężczyzna pracujący
- Oko na detale
- Spoko-loko
- Uroczy
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię Kumpel

Wygląd

Powiedzonko

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
=0	+1	=0	=0	=0

Ruch Specjalny

Ja tylko niosę pomoc!

Gdy inny Gracz zadeklaruje ruch (ale zanim rzuci kośćmi), możesz wesprzeć go i **rzucić +Chichoty** (jeśli nie masz Chichotów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0).

6 lub mniej: Nie dodajesz premii, a jeśli coś przykrego miałoby się przydarzyć twojemu przyjacielowi, przytrafi się także i tobie.

7-9: Twój przyjaciel ma +1 do następnego ruchu.

10-12: Twój przyjaciel ma +1 do tego ruchu. Po rzucie możesz także wydać jeden swój Chichot, by dodać tej osobie +3 do właśnie wykonanego rzutu.

13+ Twój przyjaciel ma +3 do tego ruchu. Po rzucie możesz wydać jeden swój Chichot, by dodać tej osobie +3 do poprzedniego rzutu.

Ruch Rozróby

Pragmatyzm

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć na +Guzy** (jeśli nie masz Guzów, rzuć dwiema kośćmi, dodajesz 0).

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Unikasz ciosów przeciwnika i możesz wskazać jednego przyjaciela: ta Postać ma +1 do następnego rzutu na swoją Rozróbę. Jeśli jednak rzut tej osoby się nie uda, to ty otrzymasz Guzy.

10-12: Unikasz ciosów przeciwnika... i możesz wezwać przyjaciela na pomoc. Wskaż jedną Postać – jeśli zgodzi się, może natychmiast wykonać ruch Rozróby względem osoby, która cię atakowała – twój sojusznik ma +3 do tego ruchu... ale jeśli rzut się nie uda, to właśnie on otrzyma Guz.

13+: Nie poznaję kolegi! Cicha woda! Nie tylko zadajesz obrażenia, ale wszyscy twoi przyjaciele mają +1 do wszystkich rzutów na Rozróbę do końca tej walki.

Najlepsza karta postaci

Laluś

(Serio, wybierz ją. Zasłużyłeś.)

Ale po co gadać o tych innych – pomówmy o tobie! Tylko ty masz dość sprytu, inteligencji, siły i – co najważniejsze – pokory, by dotrzeć na szczyt! Dlaczego jeszcze cię tam nie ma? Dobre pytanie. Pewnie dlatego, że otaczają cię sami frajerzy, którzy nie potrafią niczego zrobić dobrze... albo dlatego, że prześladuje cię pech. Hej – nie poddajesz się i nie pozwalasz, by drobne problemy utrudniły ci życie... a jesteś tak mocarny, że wszystko wokół jest drobnym problemem.

Wybierz Lalusia, jeśli chcesz być ładny, sympatyczny oraz pełen dumy – ponieważ masz poczucie humoru i wiesz, że możesz dostać w kość raz czy dwa.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: namiętne spojrzenie; zmrużone; błysk w oku; doskonałe; wymyśl coś

Twarz: Lśniące zęby; stylowy fryz; doskonała skóra; piękność; wymyśl coś

Ciało: Umięśnione; szczupłe; kształtne; opalone; doskonałe; wymyśl coś

Głos: stylowy; dźwięczny; uroczy; wyszczekany; doskonały; wymyśl coś

Ubiór: najnowsza moda; własny styl; hipster; doskonały; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Wiem, że trudno się porównywać z kimś takim jak ja.
- Popatrz na mnie, zanim zleci się stado wielbicieli!
- Ludzie są mili, a ja najbardziej!
- Albo sam coś wymyśl

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Uroczy
- Czarny Piotruś
- Chichot historii
- Asystent
- Obrzydliwie bogaty
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię Laluś

Wygląd

Powiedzonko

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
=0	=0	+2	-1	=0

Ruch Specjalny

As nad Asy

Aby przypomnieć wszystkim, jaki jesteś mocarny, **rzuć +Kant**.

7-9: Albo zrezygnuj, albo wybierz jedno z listy poniżej ORAZ Reżyser stworzy jakąś komplikację

10-12: Wybierz jedno:

- Zapytaj Reżysera, kto tu jest ważny. Masz +1 do wszystkich ruchów by rozprawić się z ważniakami (tak długo, jak ignorujesz nieważniaków).
- Zanim coś zrobisz, opowiedz innym historię o tym, że to kiedyś robiłeś, tylko gdzieś indziej i oczywiście było to o wiele trudniejsze, a ty dostałeś za to nagrody i medale. Masz +1 do następnego rzutu, by to zrobić.
- Powiedz komuś, by coś zrobił. Jeśli to Postać Gracza, ma +1 do wszystkich rzutów, by to zrobić, a następnie ty przypisujesz sobie wszystkie zasługi.
- Albo wymyśl sam coś odpowiednio luzackiego!

13: Jak wyżej, tylko bardziej epickie. Masz prawo do końca sesji przypominać innym, jak bardzo byłeś epicki.

Ruch Rozróby

Popisówa

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć na +Guzy** (jeśli nie masz Guzów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0). Pamiętaj, że jeśli pytałeś, kto tu jest ważny, masz +1 do wszystkich rzutów by rozprawić się z ważniakami – także w Rozróbie.

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz i poświęcasz chwilę, by poprawić fryzurę.

7-9: Naprawdę, wszyscy powinni iść do domu, właśnie ich zdeklasowałeś. Unikasz obrażeń i dobrze przy tym wyglądasz.

10-12: Zadajesz obrażenia, ale (co ważniejsze) wszyscy widzą, że to robisz.

13+: Zadajesz obrażenia; opisz jak to robisz w epicki sposób. Co więcej, możesz rzucić wyzwanie temu, kto tu rządzi, aby poddał się teraz, bo nie ma szans w starciu z twoją epickością. Pomniejsze postacie poddadzą się od razu, ale ważne postaci mogą tłuc się dalej.

Mądrala

Na wszystko masz radę!

Jeśli można być zbyt mądrą... to właśnie taka jesteś. Może jesteś nieśmiała i boisz się kontaktu z innymi, a może wiedza uderzyła ci do głowy i twoich przyjaciół wkurza ta wszystkowiedząca postawa? Czasem masz genialny pomysł, który potrafi uratować świat... a czasem to właśnie od twojej teorii zaczyna się cały bałagan.

Wybierz Mądralę, jeśli chcesz grać błyskotliwą osobą, ratującą świat siłą umysłu, nie mięśni.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: grube bryle (sklejone taśmą lub nie); lekki zez; rozbieżny zez; duże; wymyśl coś

Twarz: nigdy się nie uśmiecha; szalona fryzura; łysa; obłąkany uśmiech; zmarszczki; blada jak nieszczęście; wymyśl coś

Ciało: chudzielec; brzuszek; zgarbiona; niska; wysoka i wychudła; wymyśl coś

Głos: nosowy; ton wyższości; używa trudnych słów; mamroce; wymyśl coś

Ubrania: gumowe rękawice; pęknięty długopis w kieszeni; buty ortopedyczne; nerka, laska, fedora; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- To podstawy!
- Na szczęście jestem geniuszem.
- Nie wiem wszystkiego, ale większość, tak z 60%.
- Albo sama coś wymyśl!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Asystent
- Obrzydliwie bogata
- Oko na detale
- Spoko-loko
- Torba złomu
- Wynalazca
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię Mądrala

Wygląd

Powiedzonko

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
=0	=0	+2	-1	=0

Ruch Specjalny

Chytry Plan

By użyć tego kiepełe, **rzuć +Spryt**

7-9: Albo zrezygnuj, albo wybierz jedno z listy poniżej ORAZ Reżyser stworzy jakąś komplikację

10+: Wybierz jedno:

- Wyciągnij z kieszeni jakiś zwykły przedmiot, który może rozwiązać ten konkretny problem. Jesteś przygotowana!
- Rozwiąż skomplikowany problem matematyczny.
- Napraw maszynę lub komputer.
- Sabotuj maszynę lub komputer.
- Odgadnij kod, zamek szyfrowy lub hasło.
- Jeśli masz dość czasu, zbuduj złożoną pułapkę – potrzebujesz jednak przynęty (pieniędzy, sera, nasion dla ptaków, luzaka i gadającego psa itp.).
- Jeśli masz dostęp do biblioteki, możesz znaleźć informację, której potrzebujesz.
- Przypomnij sobie jakiś mało znany fakt naukowy lub historyczny.
- Albo sama wymyśl coś odpowiednio inteligentnego.

Ruch Rozróby

Przecież nie uderzysz okularnika?

Gdy walczysz w Rozróbie, rzuć **+Spokój.**

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Przemoc niczego nie rozwiązuje! Poproś innego Gracza, by przyjął na siebie ten cios. Jeśli się zgodzi, to on uczestniczy w Rozróbie zamiast ciebie. Jeśli nie, dostajesz Guz.

10-12: Nie w twarz! Unikasz obrażeń.

13+: Kto by przypuszczał, że ten cherlak to potrafi? Raz na jakiś czas potrafisz zasadzić dobrego kopa, zadając obrażenia atakującemu.

Meta

Przebij się przez czwartą ścianę

Czy kiedyś miałaś to uczucie, że ktoś na ciebie patrzy? To prawda! Jesteś postacią z kreskówki w fikcyjnym, absurdalnym świecie. Ale tylko dlatego, że jacyś tam scenarzyści i rysownicy stworzyli wszystko wokół, nie oznacza, że musisz być im posłuszna. Może w jakiś sposób bawi cię ten narysowany świat wokół? Może jesteś ponura i przygnębiona, bo wolna wola jest iluzją? A może po prostu śmiejesz się, bo dlaczego nie?

Zagraj Postacią Meta, jeśli lubisz metahumor i wiesz, że potrafisz sypać żartami i grami półsłówek jak z rękawa.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: półprzymknięte; okulary; jasne spojrzenie; wymyśl coś

Twarz: uśmieszek; sardoniczny; silne podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych; wymyśl coś

Ciało: przeciętne; tusz i kleks, chudzielec; wymyśl coś

Głos: bardzo podobny do jakiejś sławnej osoby; beznamiętny; cichy; wymyśl coś

Ubiór: kostium superbohatera; białe rękawiczki; szalone paski; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Panie i panowie... przed wami... ja!
- To nigdy nie przytrafiło się tamtym gościom.
- Hej, nie każdy żart musi rozwalać.
- Albo sama coś wymyśl!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Czarny Piotruś
- Mistrz przebrań
- Rozrośnięty Fioł
- Torba ze złomem
- Wynalazczyni
- Zaczarowany ołówek
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię

Meta

Wygląd

"Powiedzonko"

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
=0	=0	-1	=0	+2

Ruch Specjalny

Wiem, o co chodzi!

By przebić się przez czwartą ścianę, **rzuć +Chichoty** (jeśli nie masz Chichotów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0).

7-9: Albo zrezygnuj, albo wybierz jedno z listy poniżej ORAZ Reżyser stworzy jakąś komplikację.

10+: Wybierz jedno:

- Wyciągnij skądś scenariusz i opisz, co się zdarzy w następnej scenie. Trzy następne ruchy wykonane w niej przez kogokolwiek innego niż ty mają +1.
- Przywołaj jakąś sławną postać lub bohatera z kreskówki. Ta osoba pojawia się w scenie, jest odgrywana przez Reżysera i daje wam jakąś radę. Następny bohater, który postąpi w zgodzie z tą radą, dostaje +1 do następnego rzutu. Ta nowa osoba może zniknąć, zostać w scenie lub zrobić cokolwiek innego.
- Zamaskuj się jako inna Postać dla gagu, następnie opisz, jak mogłoby to rozwiązać sytuację. Jeśli jest wystarczająco zabawne –zadziała!
- Albo sam wymyśl coś spoza świata kreskówek!

Ruch Rozróby

Samoświadomość

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć +Fioł.**

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Rzucasz dobrym tekstem i unikasz obrażeń... tym razem.

10-12: Znikąd wyciągasz jakiś idiotyczny rekwizyt (kowadło, strzelbę, bombę z zapalonym lontem, wszystkie podręczniki do Lochów i Ludzików, srebrną gwiazdę Palantiru) i zadajesz obrażenia swojemu celowi.

13+: Jak wyżej... ale przy okazji uszkadzasz samą osnowę kreskówkowej rzeczywistości. Film zacina się w projektorze, występuje błąd Flasha i zaczyna robić się dziwnie.

Słodziak

Kto ma tyle wdzięku, co ty?

Masz urok, masz ładną buzię, masz całkiem sporo odwagi... no, może z rozsądkiem trochę gorzej, zważywszy na to, z kim się zadajesz... ale nadal, jesteś absolutnie kochany. Jesteś niemal zbyt dobry dla tego świata, ale musi być na nim ktoś, kto robi dobre rzeczy – nawet jeśli nie jest pewny, jaka rzecz będzie teraz najlepsza.

Zagraj Słodziakiem, jeśli chcesz wnieść odrobinę wiosennej radości do tego ponurego świata pełnego niebezpiecznych przygód.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: wielkie i słodkie; duże rzęsy; jak u szczeniaczka; szczere spojrzenie; wymyśl coś

Twarz: uśmiech; przerwa między zębami; rumiane policzki; duże uszy; wymyśl coś

Ciało: nieskazitelna skóra; miękkie, nie umięśnione; drobne; szczupłe; niegroźne; wymyśl coś

Głos: słodkie tony; zmaga się ze słowami; czasem się załamuje; szczery; wymyśl coś

Ubiór: koronki; najmodniejszy styl; pastelowe kolory; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- O, na pewno tylko żartował!
- W każdym jest odrobina dobra!
- Proooooszę!
- Wymyśl coś!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Chichot historii
- Czarny Piotruś
- Jak coś powiesz...
- Rozrośnięty Fioł
- Spoko-loko
- Uroczy
- Albo wybierz dowolną inną!

Imię Słodziak

Wygląd

Powiedzonko

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
+1	=0	=0	=0	=0

Ruch Specjalny

Urok i czar

By oczarować kogoś, **rzuć +Chichoty** (jeśli nie masz Chichotów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0).

6 lub mniej: Robisz z siebie straszne widowisko w najbardziej kłopotliwy sposób. To będzie dobre.

7-9: Zrezygnuj albo wybierz jedno z listy poniżej ORAZ Reżyser stworzy jakąś komplikację (często komplikacją może być to, że ktoś się w tobie zakocha).

10+: Wybierz jedno:

- Zapytaj Reżysera, kto tu rządzi i jak możesz naprawić sprawy. Weź +1 gdy działasz na podstawie tych odpowiedzi.
- Pokaż swój czarujący uśmiech. Pomniejsze postaci będą oszołomione, główne postaci cię zauważą.
- Przekonaj kogoś, by ci pomógł albo przynajmniej, by nie działał przeciwko tobie przez jakiś czas.
- Odkryj jakiś mało znany fakt ze swojej przeszłości, kiedy byłeś przystojny i piękny i wszyscy o tym wiedzieli.
- Albo wymyśl sam coś równie uroczego!

Ruch Rozróby

Słodkie spojrzenie

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć na +Guzy** (jeśli nie masz Guzów, dodajesz 0). Pamiętaj, że jeśli wcześniej zapytałeś, kto tu rządzi, dodajesz +1 do wszystkich rzutów na Rozróbę z tą postacią.

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Kiedy ta przemoc się skończy?! Jeśli twoim następnym ruchem jest Urok i czar, weź +1 do tego ruchu.

10-12: Przemoc nie jest odpowiedzią! Powiedz swoim sojusznikom, że czas zmykać! Jeśli ich następnym ruchem jest oderwanie się od nieprzyjaciela, mają +3 do tego ruchu – a jeśli nie, to nie. To +3 dotyczy też ciebie.

13+: Ojej, skrzywdziłeś kogoś i zadałeś obrażenia. Teraz musisz koniecznie przeprosić i wykonać ruch Uroku i czaru, by zakończyć całą tę przemoc... i masz +3 do tego ruchu.

Tępak

Braki w bystrości nadrabiasz słodyczą!

Gdy życie daje ci cytryny, ty robisz z nich lemoniadę. Nie pozwalasz, by przygnębiły cię drobnostki – ignorancja, niekompetencja czy brak elementarnej inteligencji. Wolisz iść przez życie z głową w chmurach i z sercem na dłoni. Jasne, może czasem ktoś będzie chciał cię wykorzystać, ale ludzie są na ogół dobrzy i gdy trzeba, wyciągną do ciebie pomocną dłoń. Może nie jesteś najodważniejszy, najmądrzejszy ani kompetentny w czymkolwiek... ale wiesz, że gdy przyjdzie co do czego, postąpisz właściwie.

Graj Tępakiem, jeśli chcesz grać niezbyt bystrą, ale sympatyczną osobą, która zawsze chce postępować słusznie.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: zezowate; duże; jedno większe od drugiego; wymyśl coś

Twarz: wielki uśmiech; duże uszy; krzywe zęby; wymyśl coś

Ciało: gruby; długie ręce i krótkie nogi; ogromny; wymyśl coś

Głos: monotonny; błędy językowe; długie pauzy; dziwny akcent; wymyśl coś

Ubiór: krzykliwy; rozwiązane sznurówki; niedopasowany; dużo kieszeni; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Ja tylko niosę pomoc!
- Kochani jesteście!
- Nie rozumiem, o co chodzi?
- Wymyśl coś!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Chichot historii
- Jak coś powiesz...
- Kobieta/mężczyzna pracujący
- Oko na detale
- Siłacz
- Albo wybierz inną!

Imię

Tępak

Wygląd

"Powiedzonko"

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
=0	-2	=0	+1	+2

Ruch Specjalny

Pierwszy naiwny

Jeśli nikt ci nie powiedział, że nie możesz czegoś zrobić, to będziesz próbować to zrobić! Wtedy **rzucasz +Chichoty** (jeśli nie masz Chichotów, rzucasz dwiema kośćmi i dodajesz 0)

6 lub mniej: Wymknął ci się niezbyt pochlebny fakt o innej postaci – albo i wprost przyznałeś się do zrobienia czegoś niedozwolonego! To nigdy nie jest dobre.

7-9: Możesz zaproponować, by ktoś z twoich przyjaciół zrobił coś głupiego, idiotycznego czy bezsensownego. Jeśli to zrobią, mają +1 do następnego rzutu, związanego z tą czynnością.

10+: Wybierz jedno:

- Znajdź otwarte drzwi, okno, oczywistą kombinację do sejfu – coś, nad czym inni kombinowali zbyt długo.
- Odwróć czyjąś uwagę swoją tępotą. Rozprosz plany łotra czy władzy – zupełnie nie rozumiejąc, w jak wielkich jesteś tarapatach.
- Albo wymyśl sam inną rzecz, o której nie wiesz, że nie można jej zrobić!

Ruch Rozróby

Slapstick

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć +Fioł**

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Twój przeciwnik nie trafia. Jeśli jako następny ruch wykonasz Pierwszy Naiwny, dostajesz +1 do tego rzutu.

10-12: Zadajesz obrażenia przeciwnikowi.... ale bardzo przykro ci z tego powodu.

Jeśli nadal toczy się Rozróba, nie możesz już wykorzystać ruchu Slapstick. By wykonać Ruch Rozróby ponownie musisz albo sam wydać Chichot, albo inna Postać musi w swojej turze wykonać ruch, by rozkazać ci walczyć dalej. Co więcej, ta Postać oberwie (otrzymując Guz), bo wrzaski na ciebie odwróciły jej uwagę od ważniejszych spraw.

13+: Ja niechcący! Nie jesteś specjalnie przydatny w walce... ale przypadkiem rozpętałeś jakąś kompletną katastrofę – pozbawiasz przytomności wszystkie pomniejsze Postaci i rozwalasz otoczenie. Jest ci NAPRAWDĘ bardzo przykro z tego powodu!

Zawadiaka

Mała, ale daje popalić!

Nikt ci nie podskoczy. Nie ma prawa. Nie zaczynasz konfliktów – ale na pewno je skończysz. Może nie jesteś duża, ale to znaczy tylko, że twój świat jest pełen dużych celów. Wszyscy wokół zachowują się, jakby chcieli cię zdeptać – dlatego zasługują na nauczkę. Ale nie jesteś wredną osobą – zawsze upewniasz się, że tępaki dostaną po łbie, bo nie mają tam nic cennego.

Wybierz Zawadiakę, jeśli chcesz grać niewielką Postacią, osobą-petardą, która wybucha jak bomba.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: zbyt dużo tuszu do rzęs; ponure; ciężkie spojrzenie; stalowe spojrzenie; wymyśl coś

Twarz: podbite oko; blizna na podbródku; tatuaże; piercing; wymyśl coś

Ciało: mała; żylasta; długie nogi; skoczna; pokryta bandażami; wymyśl coś

Głos: cichy: dyszkant; niezwykle tubalny; wymyśl coś

Ubiór: z drugiej ręki; wojskowe moro; porwane; załatane; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Widzę, że jesteś tu nowy.
- Do mnie mówisz?
- „I nie mam już gumy!”
- Sama coś wymyśl!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Czarny Piotruś
- Ofiara losu
- Rozrabiaka
- Siłaczka
- Twarda jak skała
- Albo wybierz inną!

Imię

Zawadiaka

Wygląd

"Powiedzonko"

Chichoty

Guzy

Spokój	Spryt	Kant	Krzepa	Fioł
-1	+2	-2	+1	+1

Ruch Specjalny

Charakterek

By nie dać sobą pomiatać, **rzuć +Guzy** (jeśli nie masz Guzów, rzuć dwiema kośćmi i dodaj 0).

7+: Wybierz jedno:

- Zignoruj zagrożenie, oszustwo czy inną bzdurę.
- Powiedz komuś, by spadał i zostawił was w spokoju. Jeśli później wdasz się w Rozróbę z tym kimś na tej sesji, masz +1 do wszystkich ruchów, by rozprawić się z tą Postacią.
- Zastrasz kogoś, wykonując jakiś niebezpieczny wyczyn – żując stalowe gwoździe czy rozwalając butelkę o swoje czoło.
- Przejdź przez grad kul, szalejący pożar czy inną niebezpieczną sytuację bez nawiązywania kontaktu wzrokowego z innymi osobami – możesz nawet nie zauważyć, że coś się dzieje. Nie obchodzą cię drobnostki.
- Pokonaj fizyczną barierę wykonując niesamowity popis siły!
- Albo wymyśl sama coś odpowiednio mocnego!

Ruch Rozróby

Cho no tu!

Gdy walczysz w Rozróbie, **rzuć +Spryt** (pamiętaj, że jeśli powiedziałaś komuś, by spadał, masz +1 przeciwko niemu)

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Cios w nos... twój i przeciwnika. Wybierz: albo nie trafiłaś, albo sama dostajesz 1 Guz oraz zadajesz obrażenia.

10-12: Wybierz jedno:

- Zadajesz obrażenia i unikasz otrzymania Guzów.
- Wybierz przyjaciela. Jeśli ktoś zaatakuje tę osobę przed twoim następnym ruchem, rzuć +Guzy. Na 7+ ocaliłaś tę osobę przed ranami, na 6- sama dostałaś.

13+: Totalna rozwałka! Zadaj obrażenia grupie pomniejszych postaci, rozwal miejsce – wyglądając przy tym przerażająco. Może to zakończyć większość walk, poza tymi najbardziej zajadłymi. Ma to też inne efekty – na przykład właśnie rozwaliłaś scenerię...

Zrzęda

Wstałaś z łóżka lewą łapą?

Każdy gra ci na nerwach; aż dziw, że nie są jeszcze rozstrojone. Otaczają cię sami ograniczeni idioci... i to chyba dzięki tobie nie zginęli jeszcze przez własną głupotę.

Może nie masz bogactwa, charyzmy, wykształcenia czy inteligencji... więc co masz? Otóż masz samozaparcie. Masz siłę woli, by nie poddawać się nigdy, nawet gdy los robi ci na złość. Inni nazywają takie nastawienie wrednym, czasem obłędem, berserkerskim szałem, a nawet wyższym stadium socjopatii... ale ty wolisz mówić o sobie, że po prostu jesteś zdeterminowana.

Wybierz Zrzędę, jeśli lubisz robić różne dziwne rzeczy i odgrywać konfrontacje z Postaciami niezależnymi.

WYGLĄD (wybierz jedno lub więcej)

Oczy: krzaczaste brwi; ponure spojrzenie; przekrwione; wymyśl coś

Twarz: skrzywiona w grymasie; zmarszczki; popsute zęby; kły; uszy na szyi; wymyśl coś

Ciało: zielona lub niebieska karnacja; chude ramiona; duże dłonie i stopy; futro lub łuski; wymyśl coś

Głos: głęboki; zgrzytliwy; ponury; skrzekliwy; wymyśl coś

Ubiór: ciemne ciuchy; znoszone łachy; połatane; niedopasowane; wymyśl coś

POWIEDZONKO (wybierz jedno)

- Ja wiedziałam, że tak będzie!
- Jesteście idiotami, co do jednego.
- Uchachałam się po pachy.
- Wymyśl coś!

SZTUCZKI (wybierz jedną lub żadną)

- Jak coś powiesz...
- Oko na detale
- Rozrośnięty Fioł
- Spoko-loko
- Torba złomu
- Albo wybierz jakąś sama!

Imię

Zrzęda

Wygląd

"Powiedzonko"

Chichoty

Guzy

Ruch Specjalny

Zrzędzenie

By dać innym wokół ciebie powody do marudzenia, **rzuć +Krzepa**

7-9: Albo zrezygnuj, albo wybierz jedno z listy poniżej ORAZ Reżyser stworzy jakąś komplikację

10+: Wybierz jedno:

- Zignoruj jakieś niebezpieczeństwo – jak płonący dom albo grad kul. Westchnij, powiedz, że takie rzeczy stale ci się przytrafiają. Przywykłaś.
- Wygraj dowolną kłótnię – jesteś tak uparta, że po prostu druga strona się podda. Wszystko, by wreszcie się ciebie pozbyć.
- Rozwiąż problem – ale tylko wtedy, gdy widziałaś, że innym nie udało się z nim poradzić. Musisz tylko pokazać, że jesteś lepsza (może pokazujesz innym oczywiste wejście, maszynę, odpowiedź – coś, co było na widoku, ale jakoś nikt nie zwrócił na to uwagi).
- Spraw, że czyjś plan zakończy się fiaskiem, wskazując w nim oczywiste luki.
- Albo wymyśl sama coś odpowiednio marudnego!

Ruch Rozróby

Nie zadzieraj z...

Gdy walczysz w Rozróbie, *rzuć +Spokój*

6 lub mniej: Au! Dostajesz Guz!

7-9: Nie podnosisz nawet palca. Powiedz po prostu celowi, kim jesteś... co myślisz... i że nie masz już nic do stracenia. Atakujący musi wybrać inny cel albo zakończyć Rozróbę.

10-12: Obrażenia, które zadajesz mają miejsce poza ekranem... i mogą być tak niepokojące, jak podpowiada wyobraźnia.

13+: Jak wyżej... a jeśli twoim celem była pomniejsza Postać niezależna, już nigdy jej nie zobaczycie ani o niej nie usłyszycie (OK, nasi prawnicy naciskają – to niekoniecznie znaczy, że mordujesz tę postać. Może po prostu związałaś ją, wsadziłaś do kartonu i wysłałaś na drugi koniec świata... i z jakiegoś powodu to jest już OK).