PRZYGODY Z GRYWALNI

CECHY POSTACI

SIŁA



ZRĘCZNOŚĆ



GADANINA



INTELIGENCJA



MOC



SZCZĘŚCIE



FANTASTYCZNE IMIĘ POSTACI

Ghoran Cebulowy



KLASA POSTACI

Łowca nagród

I. RASA

Ogr bagienny

Czy udało mi się?		
Rzut k6	Wynik	
6	Tak i...	coś jeszcze ponad sukces
5	Tak...	to była dobra robota
4	Tak, ale...	coś poszło nie tak
3	Nie, ale...	coś się jednak udało
2	Nie..	po prostu nie wyszło
1	Nie i...	coś pogorszyło sytuację...

II. MAGICZNE ZDOLNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Straszliwy ryk - to jest ta scena, w której oni dają nogę! Swoim rykiem potrafisz wystraszyć najmężniejsze serca poszukiwaczy przygód, a nawet zasiać ziarno niepewności u złoli.

III. WYPOSAŻENIE POSZUKIWACZA PRZYGÓD

Cebulowy pancerz - skoro ogry są jak cebula, to i pancerz mają z czego? No właśnie. Raz na sesję możesz przyjąć cios na pancerz i wyjdziesz z tego bez szwanku. Na dodatek wszyscy płaczą jak się rozbierasz.
(Możesz odnowić zużycie pancerza biorąc gryza tejże cebuli)



IV. MOTYWACJA DO PRZYGÓD

Skoro Shrekowi się udało zostać królem, to TOBIE MA SIĘ NIE UDAĆ? Tylko trzeba znaleźć inne królestwo, którym będziesz rządzić. W końcu Shrek to Twój daleki kuzyn.

PRZYGODY Z GRYWALNI

CECHY POSTACI

SIŁA



ZRĘCZNOŚĆ



GADANINA



INTELIGENCJA



MOC



SZCZĘŚCIE



FANTASTYCZNE IMIĘ POSTACI

Ginger Niezłomna



KLASA POSTACI

Wpierniczka

I. RASA

200 g masła 200 g cukru (1 szklanka)
2 jajka (rozmiar L) 0,5 łyżeczki ekstraktu waniliowego
350 g mąki pszennej (2 i ⅓ szklanki) 1 łyżka skrobi
2 łyżeczki proszku do pieczenia 0,5 łyżeczki soli
1 łyżeczka cynamonu i szczypta magii

Czy udało mi się?		
Rzut k6	Wynik	
6	Tak i...	coś jeszcze ponad sukces
5	Tak...	to była dobra robota
4	Tak, ale...	coś poszło nie tak
3	Nie, ale...	coś się jednak udało
2	Nie..	po prostu nie wyszło
1	Nie i...	coś pogorszyło sytuację...

II. MAGICZNE ZDOLNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Wrodzona łamliwość - nikt nie jest w stanie Cię złamać! Znaczy Twojego ducha, ciało może się łamać na wiele kawałków i nic Ci to negatywnego nie zrobi. Potem możesz się zlepić znów w całość jeśli masz pod ręką trochę składników.

Wiesz, tu odczepisz rękę, przerzucisz za kraty. Tu odczepisz nogę i za kraty... A z celi obok ktoś krzyczy: „Ej! Ona ucieka!”



III. WYPOSAŻENIE POSZUKIWACZA PRZYGÓD

Zawsze masz przy sobie trochę składników do wypieków. Nigdy nie wiadomo co przyda się ulepić bądź załatać.

IV. MOTYWACJA DO PRZYGÓD

Powołano Cię do życia! A to znaczy, że byłaś wyjątkowym tworem. Koniec z NUDĄ! Marzysz o przeżyciu historii, o której będą śpiewać ballady i pisać książki, a przynajmniej kucharskie.

PRZYGODY Z GRYWALNI

CECHY POSTACI

SIŁA



ZRĘCZNOŚĆ



GADANINA



INTELIGENCJA



MOC



SZCZĘŚCIE



FANTASTYCZNE IMIĘ POSTACI

Kosi Miętka



KLASA POSTACI

Purryfikator

I. RASA

Ten kot gada!

Czy udało mi się?		
Rzut k6	Wynik	
6	Tak i...	coś jeszcze ponad sukces
5	Tak...	to była dobra robota
4	Tak, ale...	coś poszło nie tak
3	Nie, ale...	coś się jednak udało
2	Nie..	po prostu nie wyszło
1	Nie i...	coś pogorszyło sytuację...

II. MAGICZNE ZDOLNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Magiczne zdolności i umiejętność warzenia mikstur to tylko sztuczki i wyuczona wiedza. Prawdziwy dar to TWOJE OCZY! Nikt im się nie oprze. Raz w trakcie sesji wystarczy, że zrobisz słodki wytrzeszcz (można mruczeć), a Twój cel zrobi wszystko o co go poprosisz - oczywiście w granicach rozsądku!

„Tylko nie patrz mu w oczy! Słyszysz?! Za późno, spojrzał..."



III. WYPOSAŻENIE POSZUKIWACZA PRZYGÓD

Nosisz przy sobie kilka książek o alchemii oraz księgę magiczną z zaklęciami. Po to są tam spisane, żeby się nie uczyć wszystkiego na pamięć. Zawsze masz też przy sobie jakieś magiczne mikstury... Wiadomo, że nigdy nie wiadomo kiedy coś się może przydać.

IV. MOTYWACJA DO PRZYGÓD

Kolekcja Osobliwości - zbierasz najdziwniejsze rzeczy na świecie (np. błyszczące kamienie, paznokcie trolla, kopytko konika morskiego) i szukasz nowych okazów, w nadziei, że odkryjesz coś niebywałego!

PRZYGODY Z GRYWALNI

CECHY POSTACI

SIŁA



ZRĘCZNOŚĆ



GADANINA



INTELIGENCJA



MOC



SZCZĘŚCIE



FANTASTYCZNE IMIĘ POSTACI

Rota Anegdota



KLASA POSTACI

Człowiek chyba?

I. RASA

Wróżka chrzestna

Czy udało mi się?		
Rzut k6	Wynik	
6	Tak i...	coś jeszcze ponad sukces
5	Tak...	to była dobra robota
4	Tak, ale...	coś poszło nie tak
3	Nie, ale...	coś się jednak udało
2	Nie..	po prostu nie wyszło
1	Nie i...	coś pogorszyło sytuację...

II. MAGICZNE ZDOLNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Latasz, gadasz, pełny serwis. Tak LATASZ! Dopóki wstrzymujesz powietrze, bo jeszcze się uczysz i mocno Ci to przeszkadza, że nie masz skrzydeł. Ale jak już będziesz miała swojego chrześniaka, to wtedy rozwiniesz... skrzydła?

„Patrzcie! To Ta Rota! Czemu nic nie mówi? Gdzie lecisz?! Cisza..."

III. WYPOSAŻENIE POSZUKIWACZA PRZYGÓD

Często się wymądrzasz i nie możesz się powstrzymać od anegdotek. Jesteś straszną gadułą, ale żeby Cię chętnie słuchano to często zamieniasz się w najlepsza wersję samej siebie! Do tego używasz sprawdzonej mikstury „Żyli długo..." i nie koniecznie szczęśliwie. Zawsze masz jedną na sesję by zamienić się w zupełnie inną istotę.



IV. MOTYWACJA DO PRZYGÓD

Rzucono na Ciebie klątwę! Nie zostanie Ci przypisany żaden chrześniak bądź chrześniaczka dopóki nie zdejmiesz klątwy! Nikt nie chce powierzyć dziecka pod Twoją opiekę! Żadna magia tego nie zmienia.

W sumie czy to taki problem... Opiekujesz się swoimi towarzyszami.