

Stwórz swojego szopa

Szopie, dlaczego chcesz wplątać się w świat nielegalnych wyścigów ulicznych w Los Angeles? Jesteś ciekawskim świeżakiem czy też posiłwałeś weteranem? Robisz to dla miłości, mamony, stawy czy może szukasz sprawiedliwości? Może tak naprawdę jesteś gliną? Kto jest twoim (ludzkim) rywalem? Czy On/Ona/Ono w ogóle wie, że istniejesz? *Jakie wewnętrzne rozterki pchają cię do przodu?*

Napisz krótką historię swojego szopa i nadaj mu imię.

RZUĆ 4K4 I PRZYDZIEL WYNIKI DO POSZCZEGÓLNYCH STATYSTYK:

Żwawość: Szybkość ruchu, nieważne czy skakania, wspinania lub pływania.

Hucpa: Cwaniactwo, podstępny, kłamstwa i przebieganie.

Zajadłość: Drapanie, gryzienie, szarpanie i kopanie.

Puszystość: Opanowanie w obliczu przeciwności wynikające z tego, jak krągły jesteś.



Robienie wszystkiego poza prowadzeniem samochodu

Rzuć liczbą k6 równą twojej odpowiedniej statystyce. Jeśli to, co chcesz zrobić, wiąże się z twoją historią, dodaj kość do puli. Jeśli wiąże się z wewnętrznym konfliktem postaci, dodaj drugą.

Każda kość, na której wypadnie cztery lub więcej, to sukces. Proste zadanie wymaga jednego sukcesu, ale trudniejsze mogą wymagać nawet trzech lub czterech. Jeśli masz więcej sukcesów, niż potrzebujesz, nie krępuj się i opowiedz, z jak wielkim stajlem to wyszło!

PESZEK

Jeśli szop poniesie porażkę w niebezpiecznym teście, ma kłopoty, z których wyratować go mogą tylko kumple. Szopy nie odnoszą poważnych obrażeń ani nie giną. Nigdy.

CRASH PANDAS

Gra o wyścigowych szopach pracach. Autorstwa Granta Howitta
(patreon.com/gshowitt)

Prowadzenie auta (jednego, wspólnie)

MG, łap za papier, resoraki i cokolwiek, co będzie obrazować przeszkody. Za każdym razem, gdy szopy podejmują jakieś wyzwanie (coś, co chciałbyś dokładnie zobaczyć), naszkicuj trasę na kartce i postaw na niej resoraki oraz przeszkody, aby pokazać graczom jak wygląda sytuacja, po czym poproś ich o wybranie akcji. Aby to zrobić, muszą w ukryciu i bez naradzania się ustawić jedną k6 tak, aby pokazywała wybrany przez nich numer, po czym jednocześnie odstąpić wszystkie kości. Akcje rozpatrywane są od najniższej (1) do najwyższej (6) wartości na kości.

1. **Hamuj!** – Prędkość -1

2. **W lewo!** – Tak około 30°

3. **W prawo!** – Tak około 30°

4. **Użyj rzeczy** – Zrób coś przy użyciu przedmiotu

5. **Gazu!** – Prędkość +1

6. **Że co robisz?!** – Każde inne działanie

MG, wybierz jednego gracza do przesuwania resoraka zgodnie z działaniami szopów, pamiętaj jednak, że to ty decydujesz, jak powinien być ustawiony, i to ty poruszasz innymi resorakami w reakcji na to, co się dzieje.

PRĘDKOŚĆ

początkowa samochodu to 0. Na końcu rundy MG rzuca pulą kości równą prędkości. Za każdy wynik równy 1, pojazd otrzymuje 1 obrażenie. Każdy wynik równy 4+ to jeden **czadowy punkt** do wspólnej puli. Możecie dać **czadu**, by:

- zdobyć przewagę nad rywalami;
- zepchnąć tych dzbanów z drogi (jeśli jesteście dość blisko);

- robić fajne triki jak skoki czy inne drifty;
- znaleźć (albo stworzyć) lepszą trasę po ulicach Los Angeles.

Im więcej punktów, tym lepszy efekt.

Jeśli samochód zetknie się z przeszkodą (lub ścianą) otrzymuje obrażenia, jeśli MG uzna to za stosowne. Jeśli będzie to delikatne otarcie albo zetknięcie z czymś kruchym, samochód otrzymuje obrażenia równe połowie prędkości. Przy czołowym zderzeniu albo zetknięciu z czymś solidnym, otrzymuje obrażenia równe prędkości, która dodatkowo zostaje zredukowana do 0.

Kiedy samochód otrzyma 10 obrażeń, staje w miejscu i nie ruszy póki nie zostanie naprawiony. No, chyba że znajdziecie inny sposób na wygranie wyścigu. Do dzieła!

ZNAJDŹKI

Rzuć dwa razy k20, aby określić swój początkowy ekwipunek. Mając dwie łapki, możesz trzymać jedynie dwie znajdźki, więc by zdobyć kolejną, musisz pozbyć się którejś z już posiadanych.

1. **Balon:** Taki, za pomocą którego możesz latać – dopóki nie pęknie.
2. **Banan:** Pyszności! No i samochód może się poślizgnąć na skórcie (Tak jest. Może).
3. **Maska włamywacza:** Trochę zbędna, ale co tam.
4. **Miotła:** Broń ostateczna przeciwko szopom pracom, ale działa też na ludzi i samochody.
5. **Kartonowe pudło:** Wieloczynnościowe narzędzie do celów logistycznych i dezorientujących.
6. **Kaseta magnetofonowa:** Największe Hity Queenów, tak dokładnie.
7. **Syrop na kaszel:** Na kaszel nie pomaga, ale można się nim napruć.
8. **Maska psa:** Przebierz się za psa prowadzącego samochód – tego się nie będą spodziewać!
9. **Taśma techniczna (taka srebrna):** Naprawia samochody i wszystko, co tylko da się skleić.
10. **Sztuczna broda i wąsy:** Ukryją twoją prawdziwą tożsamość.
11. **Lewy dowód:** Możesz użyć go, by kupić gorzałę, mimo że masz dwa lata i jesteś szopem.
12. **Naklejka z płomieniem:** Jest po prostu fajowa!
13. **Lina z kotwiczką:** Przydatna, gdy chcesz się czegoś uchwycić.
14. **Gazurka:** Walisz nią w rzeczy.
15. **Zapalone cygaro:** Jakim cudem ono się cały czas pali? A, nieważne!
16. **Telefon komórkowy:** Zadzwoń do kumpli! Zrób zdjęcie! Pociamkaj obudowę!
17. **Syrena policyjna:** Ma światełka i robi ti-ju ti-ju.
18. **Czerwona farba:** Daje +1 do Prędkości, ale możesz też rozlać ją komuś na przednią szybę.
19. **Koło zapasowe:** Napraw flaka, albo stuninguj swoje auto, żeby miało pięć kół. Na pewno będzie szybsze!
20. **„Odpalowa” Rakieta (ogromny chiński fajerwerk):** Jedno użycie na wyścig, daje +3 do Prędkości.

Rada dla MG:
Poker face na całego - niech żaden NPC nie kwestionuje faktu, że za kierownicą auta siedzi banda szopów praczy.