

Ludowe ~~opowiadania~~ bajania...
mówią, że jeśli coś rośnie,
można to przerobić na wodę.
Jeśli skąse, można to zjeść.

Ale!
Ludowe bajania mówią też o
potworach, z którymi trzeba
walczyć! A ich pełna prozemia
chodzi - stowiańskie ~~opowiadania~~
demony, wampire i inne gówno.
Więc!

Będziem walczyć! Obronimy swoje,
przeopniemy bydłaki i pójdziem
się napić!

Gra jest o starych pijakach,
którzy wytoczyli wojnę potworną
(wojna), robisz wodę (pyry) i
topisz żaby, ryby i wszystko,
co za wolno wieszka, (żaby)

Jest to ich wojna z druadą proctsiada, więc
napawa ich ona sensem i dumą!

Mechanika cz. 1

Mechanika cz. 2

(W dodatku są bronie; bez nich
nie ma wojny, że PL zadają
1 obrażeń, a potwór ma 3-10
PZ)

Dla czego statystyki są „na odwrót”? Bo
im dłużej im Tomienie potwora zajmuje, tym
bardziej zatacza się im „furia pijaka”.
Ox co.

Rozgrywka dzieli się na „etapy”. W
każdym etapie potwór coś robi, a Tomcy
próbują go powstrzymać. Co etap Głód
i „Głód” spada o 1, więc trzeba bydlę
szybko łapać!

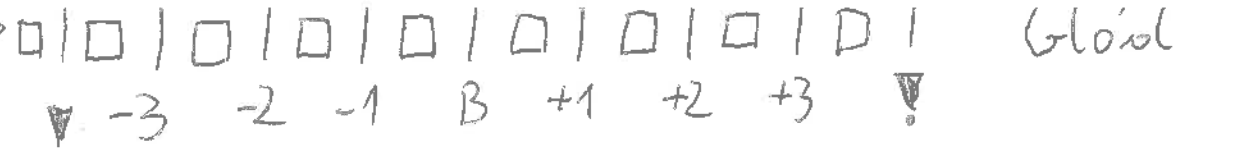
szczęście: Darmowe 11+

Potwór też może zmezczyć lub przedyktować
Tomce, który później będzie musiał coś
złapać.

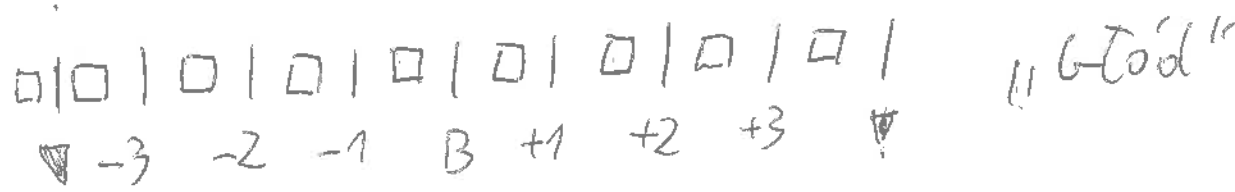
Kosiu: (PbtA)

0-6 - porażka 7-10 potoniony 11+ sukces

Rzucamy 2 d 6 i dodajemy do tego modyfikatory:



- Jeśli rucamy na cięższe lub zručności, rucamy Głód.



- Jeśli rucamy na spryt i inteligencję, rucamy "Głód".

Jeśli jednak spadną do "strefy krytycznej", dzieją się rzeczy:

Jeśli potrzeba napicia się lub zjedzenia jest niska, zwykle im wychodzi pokracznie - odmierwiedla to stan upojenia i to, że w sumie im się nie chce. Im dalej w polowanie, tym bardziej Towcy "pomóżmyja".

- Jeśli spadną do powyżej +3, robią burdy. Kradną od sąsiadów, robią afery w nonopolu i takie tam. Może im się to upięci. Wyjdą z tego cało - wtedy ~~nie~~ rucną kością, ^{litery zbierają i grają} ~~od 3~~ i tyle odzyskuje statystyk. Może im się też nie upiec - wtedy potwór ich zabije albo trafią na komisariat. Lokolinek by to nie było - gracz traci postać i musi zrobić nowego Towca.

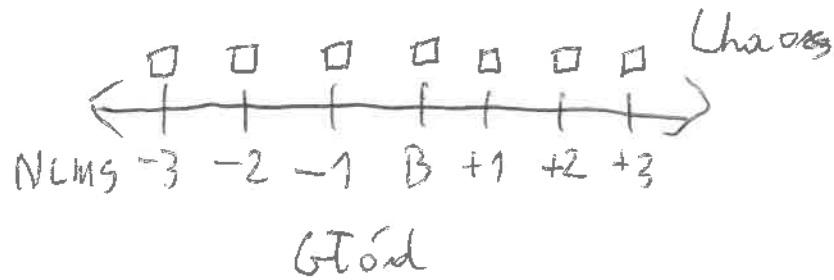
Potwór, w gruncie rzeczy, PL zabić nie może. Może Towca przechytrzyć ("Głód") lub zmęczyć ("Głód"). W końcu są to Towcy z obziada pradziada!

- Jeśli spadną poniżej -3, muszą się zdenerwować lub wytrzeźwieć. Postać jest wyłożona na jedną zmianę lub kasidy rent koniary się porażka, aż wzdobnie.

IVCMS = Nie chce mi się

Mocna wątroba

O, ten! Ten to pić potrafi!



Na nauzu tej ciągłej
 Raz na sesje, możesz
 zignorować wartości poniżej
 -3.

Szukanie alkoholu
 Masz +1 do „Głodu”, jeśli
 szukasz alkoholu na terenie
 zabudowanym.

Panowie, słuchajcie...
 Raz na sesje, możesz
 upaść na śmietny pomysł,
 dzięki któremu wybrany
 tenaryz może przesunąć
 przut.

Ekwiwalek: (wybierz dwa)

- Bimber (+3 „Głód”,
raz na sesje)

- Więcej bimbura (+3 „Głód”,
raz na sesje)

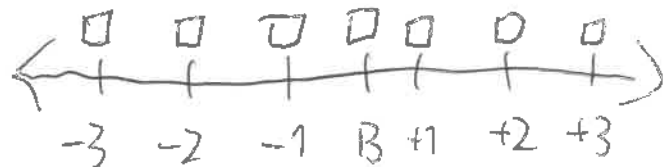
- Tulipan (ręczna,
robi batagran, 2 obracenia)

- Proca (zasięgi,
subtelna, 1 obracenie)

- „Zestaw alchemiczny”

(darmowy prezentacja

„Głód” przy badaniu substancji)



Szczęście

Umiejętności:

Napitbym się..

Raz na sesje, możesz
zignorować wartości
poniżej +3.

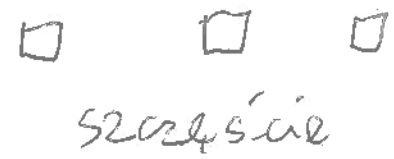
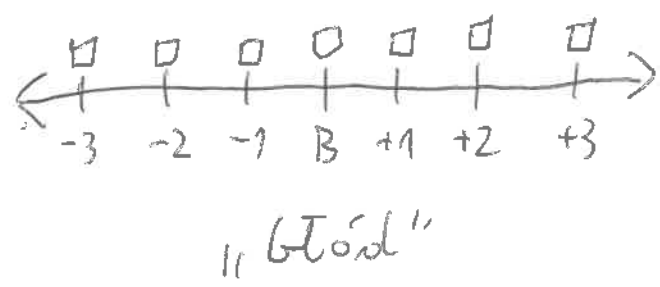
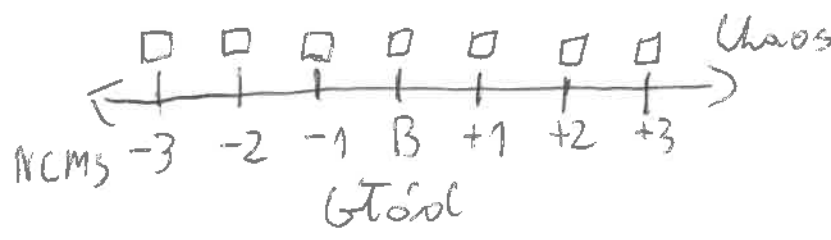
Wioskowy Torcia

Pomoc przybył z bramy
Wschodniej... Tam
zapewne też spał.

Ekwiipunek: (wybierz trzy)

- Demotywant (+1 Głód, raz na sesje)
- Encyklopedia potworów po dziadku (Darmowy prezent na "Głód", tylko na potwora, raz na sesje)
- "Miecz" (węzła, ciężka, 3 obrażenia)
- Kruk z patyków (zasięg, 1 obrażeń)
- Nóż "ze srebra" (węzła, subtelna, 1 obrażeń)

NCMS = nie chce mi się



Umiejętności:
□ Wzrostem takie bydlę...
Prezent na "Głód" w trakcie tropienia potwora, raz na sesje

□ Nie dam mu się!
Graż może zignorować wartości Głodu poniżej +3, dopóki walczy z potworem.

□ Drużki też jest na potwora...
Masz dwie kopie dowolnej broni, jaką masz w posiadaniu.
Jeśli stracisz jedną, na skutek porażki, zawsze masz drugą.
□ Tropiciel
Jeśli sukces jedzenia w lesie, dostajesz +1 do ruchu.

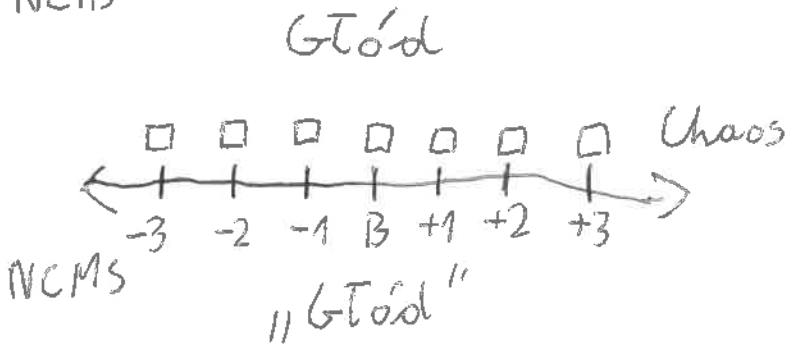
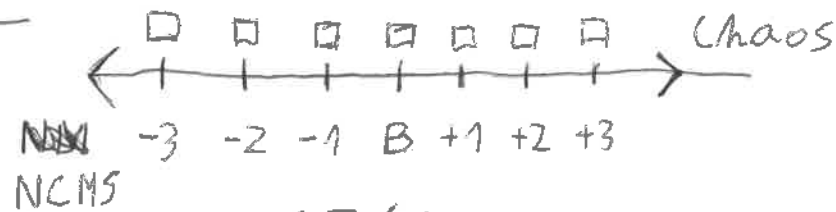
NCMS = nie chce mi się

Stary weteran

Nie ma jednej wojenne walizki... i patrzy po tym, ile tatatajstwa się patęta po świecie, nie jest to twoje ostatnie.

Ekwipunek: (wybierz ^{dwie} ~~jedną~~)

- Przedwojenna pepesza (zasieg, głośna, 2 obrażenia)
- Stara szabelka (węższa, 2 obrażenia)
- Bagnet (węższy, subtelny, 1 obrzienie)
- Zardzewiały pistolet po dekadku (zasieg, głośny, przetadoranie, 3 obrażenia)



Szczeście

Umiejętności:

- Głód, za moich czasów...

~~Postać zaczyna z głośną pepeszą i 2 głodem zamiast +3.~~

~~Postać brakuje -3 głodu jak~~

Jeśli postać spadnie poniżej +3, może wytrzymać jeszcze jedną zmianę.

□ Specjalista

Postać zawsze jest uzbrojona - czy to w tulipana, czy stany scyzoryk. Postać zawsze ma broń (węzła, robi botagan, 1 obrzienie)

□ Stary fanian

Postać jest w stanie przeżyć wszystko. Zerwie 1 punkt szcześcia.

□ Kompozycyjnie sprawni

Raz na sesję, postać może przemienić głód.