

Lores: Jest rok 2137. Po nastaniu wiecznej zimy budzimy się w świecie zdominowanym przez złośliwych Tyranów. Tyranzi zagrabili sobie pyry - rośliny dające moc ludzkości gdy przygotuje się z nich odpowiedni trunki. Ciłtopstni zaś doje najgorzej pomysł porobione cudownych mocy, aby upojeni pracowali bez terym w pańskich rekawiczkach gnie roniąc cudowne byliny. Ale te czasy dobiegły końca! Jako ciłtopi musimy zjednoczyć lud i pokonać powstania.

WOLNOŚĆ! - PYRY! - BIMBER! **CEL GRY:** Przekonać jak najwięcej ciłtopstwa do rewolucji (min. 70%)

START GRY →
1. TWORZENIE POSTACI

a) karta postaci

| CECHY | WARTOŚĆ | ALKO | OGRANIE |
|--------------------|---------|------|--------------|
| 1 Alkoholem | 3 | 20 | |
| 2 Spostrzegawczość | 3 | 20 | |
| 3 Charizma | 3 +2 | 20 | |
| 4 Siła | 3 (-1) | 20 | |
| 5 Intelekt | 3 | | Ograniczenie |
| 6 Zręczność | 3 +1 | | 60 |

b) Losowanie do cech postaci (3)

Losujemy po kolei cechy. Wyciągamy 1 K6, uzyskana wartość odpowiada numerowi cechy. Dodajemy do nich kolejno +2, +1, -1. Np. Losujemy 3 - charizma, więc dodajemy do niej +2; potem 6 - zręczność więc dodajemy +1, potem 4 więc dodajemy (-1).

Nazwa: "Viva la bimbercion!"

TESTY

- a) wykonując jakiegokolwiek akcję, rzucaamy kostkami K6 (liczba kości = wartość cechy), każda kość ≥ 5 to sukcesnie wykonana akcja
- b) test wartości - losuje wartość Alko/Ograniczenie rzucaamy n kostki K6 (Alko - 1 K6, inne akcje - 2 K6)
- c) sukces krytyczny - przy testie na akcję gdy 3 lub więcej kości jest sukcesem (liczba oczek ≥ 5) mamy sukces krytyczny co daje nam dodatkowy K6 przy testach na wartości.

ALKOHOL (Alko)

Przy każdej akcji pija robiemy a) test czy pijemy i b) test ile pijemy
a) liczba kostek przy czasie Alkoholem b) ilość oczek na jednej kostce = punkty Alko (1:1)
b) każde 20 pkt Alko zmniejsza liczbę kostek o 1 przy losowaniu powodzenia akcji (z myś. Alkoholem)

OGRANIE

Będąc w domu można dokonać przeszkolenia (Apostrogawczości) żeby znaleźć ubranie. W wypadku sukcesu robimy test na wartości (2 K6) i dodajemy do pkt Ograniczenia

PODRÓŻ

PO ZDECYDOWANIU SIĘ DO PRZEJAZDU DO INNEGO DOMOSTWA H6 rzuca K6. Wartości oczek $\times 10$ = minuty podróży. Każda postać, której Alko + Ograniczenie jest mniejsze od liczby minut musi wybrać cechę z której odejmuje 1 (z myś. Alkoholem)

ODWIEDZINY W DOMU

Odwiedzając kogoś losujemy wydarzenie zgodnie z przedstawionymi tabelami:

| KTO? | CO? | JAK? | QUEST |
|--------------|---------------|---------------|------------------|
| Krowa | wbiega | agresywnie | powieszyć |
| Lowator | pije | patetycznie | niepić |
| Stot | bije | obnydliwie | oszczędzić |
| Kiedima | zgonuje | powoli | rozbaniać |
| Wojt | kluczy | tańczęc | wspokoić |
| Czyjaś matka | otwiera drzwi | w konwulsjach | znaleźć patelnię |

| KTO? | CO? | JAK! | QUEST |
|-------------|--------------------|--------------------------------|----------------------|
| Gospodar | Maluje pejzaż | Kawałkiem krakowskiej sukienki | Pochwalić obraz |
| Karczmarzka | Tańczy na stole | W stroju karczarka | Zafanajęci waczku |
| Prez | Obserwuje podwórze | Stojąc na dachu | Pogtaszkaj |
| Kucharka | Gotuje żurek | Dodaje soli | zaspiewaj kolędy |
| Żyd | Ustęka | W samej bieleźnie | Obronie |
| Kowal | Pije alkohol | Pracuje do lustra | Opowiedzieć przesłki |

Losując rzucaamy kością 4 razy wybierając kombinację odpowiadającą liście oczek z danej kolumny
 1 Rzut - 2 = KTO? Lowator
 2 Rzut - 4 = CO? Zgonuje
 3 - 11 - 1 = JAK? Agresywnie
 4 - 11 - 1 = QUEST - Powieszyć (QUEST - czego oczekuje od nas osoba w zamian za udział w rebelii)
 Po wykonaniu questa odbywa się barany event, który dzieje się w każdym domu - picie alkoholu z gospodarzem.

Następnie udajemy się do kolejnego domostwa. Tożć domostwa zależna od G.M.