

PRZEDSTAWIAMY WAM ERPEGOWĄ ULOTKĘ

ZASADY GRY

Ta ulotka zawiera skrót zasad **NIP'AJIN** – darmowej, uniwersalnej mechaniki RPG.

Twoja **Postać** potrzebuje po jednej kości k4, k6, k8, k10 oraz k12. Wybierz, która z tych kości stanie się twoją **kością oporu** 📌 i połóż ją tak, by jej najwyższy wynik był u góry. Jeśli wartość kości spadnie poniżej jedynki, Postać zostaje **pokonana** i wypada z gry. Reszta puli stanowi twoje **dostępne kości**.

Jeżeli nie będziecie pewni, czy Postaci uda się jakaś czynność, wybierasz jedną **kość akcji** 📌 spośród swoich dostępnych kości i rzucaś nią. Jeśli nikt nie przeszkadza, wystarczy wyrzucić **cztery lub więcej**, by osiągnąć sukces.

Jeśli twoja czynność ma na celu skrzywdzenie przeciwnika, musi on wybrać swoją **kość reakcji** 📌. Jeśli twój wynik z 📌 ma wyższą wartość niż 📌, atak kończy się sukcesem i wartość 📌 przeciwnika spada o jeden.

Wykorzystana kość zostaje **zużyta** i kładziesz ją na bok. Po zużyciu wszystkich kości odzyskujesz całą pulę.

Jasne? To teraz rozegraj scenariusz na drugiej stronie!





„Mam dla ciebie ulotkę nie do wyrzucenia.”


ERPEGOWA ULOTKA

SCENARIUSZ: PŁOTKI

Scenariusz ten jest przeznaczony dla 2 do 6 osób i korzysta z reguł na drugiej stronie.

Wybierzcie grupę przestępczą i związane z nią miasto i okres działalności np. mafia Nowego Jorku z 1950 roku albo Yakuza z dzisiejszej Osaki. Postacie odgrywają konkurujących ze sobą **bandziorów**. Każda Postać posiada opis oraz imię. Używajcie k4 jako . Celem każdej Postaci jest pokonanie reszty, by otrzymać względy „**big bossa**”, którego odgrywa prowadzący.

Rozgrywka jest podzielona na **rundy** trwające jeden tydzień. W każdej rundzie big boss zleca wam jakieś zadanie (kradzież klejnotów, uprowadzenie...), lecz to nie wykonanie zadania powinno być dla was najważniejsze. Raz podczas każdej rundy każdy z was może zaszkodzić innej Postaci i dzięki temu obniżyć jej  o 1. Pokonane postacie pod koniec tygodnia opuszczają miasto z lękiem patrząc przez ramię.

Jeżeli gracz uzna, że jest nieuczciwie traktowany przez pozostałych członków grupy, może **poprosić big bossa o przystępę**. Jeśli Postaci uda się rzut (4+), boss obja mordę wszystkim osobom, które zaatakowały poszkodowanego (automatycznie obniża to ich  o 2). Jeśli jednak skarżącemu nie uda się rzut, to on zostanie pobity.