



DLA MISTRZA GRY

Użyj K6 i stwórz scenariusz! Modyfikuj go! Baw się dobrze!

Tony to stary cwaniak. Kiedyś był szczurem laboratoryjnym, teraz jest szczurem ulicznym. Wie wszystko o wszystkich i jest gotowy sprzedać informacje za odpowiednią cenę. NASA organizuje Konferencję Aeronautyki i Kosmosu...

AEROCON odbywa się (1k6):

1. W centrum konferencyjnym w Vegas
2. Na stadionie baseballowym w Nowym Jorku
3. W kalifornijskiej posiadłości Armstronga
4. Na odludziu, w Strefie 52 (tak, 52!)
5. Na sztucznej wyspie na Pacyfiku
6. Na nowej stacji orbitalnej NASA

DYREKTOR NASA jest (1k6):

1. Łatwowiernym fajtlapą
2. Nieprzewidywalny i niebezpieczny
3. Zepsuty i chciwy
4. Sprytnym odludkiem
5. Paranoidalnym małpofobem
6. Ekscentrykiem (kosmitą?)

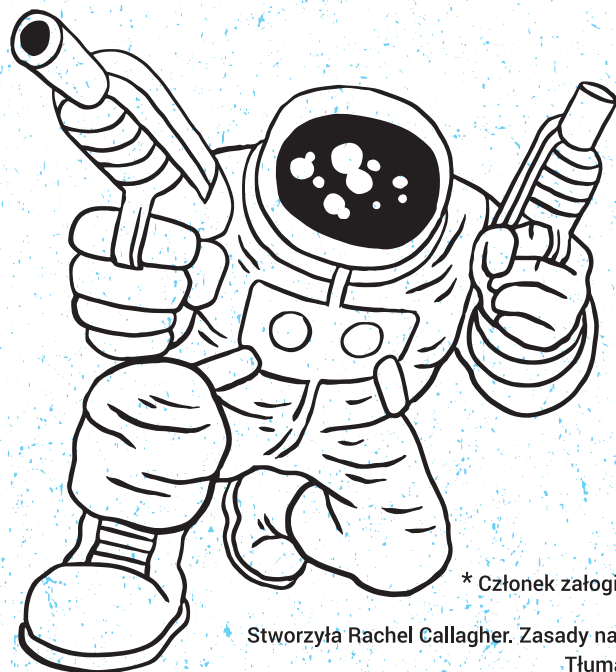


GANG ma DWA ZADANIA!

Zemścić się. Zabrać oszustowi Armstrongowi Nagrodę Kongresu za Pierwsze Lądowanie na Księżycu.

Poza tym (1k6):

1. Ukraść walizkę kokainy przygotowaną dla strefy VIP
2. Sfotografować kongresmenów w kompromitujących sytuacjach
3. Ukraść główną nagrodę w loterii: życiowy zapas likieru bananowego
4. Odbić Lunarianina – mieszkańca Księżyca, którego schwytali ludzie
5. Ukraść złote wisiorki Armstronga i Aldrina (połączone tworzą Księżyc)
6. Uprowadzić wahadłowiec kosmiczny



GANG nie wie o tym, że (1k6):

1. Michael Collins* również planuje zemstę!
2. Całe miejsce jest uzbrojone w ładunki wybuchowe!
3. W tym samym miejscu odbywa się konwent fanów *Planety Małp!*
4. Konferencja została zinflirtowana przez Marsjan!
5. Zabrali na akcję banany zamiast broni!
6. To zasadzka!

OCHRONA i inne przeszkody (2k6):

- | | |
|--|------------------------------|
| 1. Wielki niedźwiedź brunatny Armstronga | 1. Monitoring |
| 2. Prototypowe roboty ochrony NASA | 2. Czujniki laserowe |
| 3. Straże z pistoletami laserowymi | 3. Sejf |
| 4. Wolontariusze | 4. Czytnik linii papilarnych |
| 5. Doberweilery | 5. Specjalne identyfikatory |
| 6. Agenci CIA | 6. Ukryte przejścia |

* Członek załogi Apollo 11, który nie postawił nogi na Księżycu.

GANG KOSMICZNYCH MAŁP

Gra przeznaczona jest dla dwóch do sześciu osób. Jedną z nich jest Mistrzem Gry, pozostali Gracze tworzą Gang. Mistrz Gry kontroluje i opisuje świat Graczom. Gracze opisują swoje działania w tym świecie. Potrzebne są kości sześcienne (K6), ołówki i papier.

Jest rok 1979. 10. rocznica lądowania na Księżycu. NASA organizuje wielkie przyjęcie. Ważni ludzie będą świętować, plotkować i prosić ważniejszych ludzi o jeszcze więcej funduszy. Prawda jest taka, że Neil Armstrong był tylko pierwszym CZŁOWIEKIEM na Srebrnym Globie. Możesz być teraz szcżą w nowojorskim pół-swiatku, ale jesteś też cybernetycznie udoskonalonym przez NASA naczelnym, który planuje największy skok swojego życia. Zemsta będzie wisienką na torcie...

1. TWORZENIE POSTACI

Rzuc trzy razy kością sześcienną (3K6), żeby ustalić swój Styl, Gatunek oraz Rolę.

STYL	GATUNEK (UMIĘJĘTNOŚĆ)	ROLA
1. Błkotliwy	1. Szympan (obsługa narzędzi)	1. Cyniel
2. Pewny siebie	2. Orangutan (uspokajanie ludzi)	2. Kanciarz
3. Emerytowany	3. Makak (usługi spa)	3. Złodziej
4. Obojętny	4. Wyjec (alarm, odwrócenie uwagi)	4. Mózg
5. Niespokojny	5. Goryl (zastraszenie)	5. Ekspert
6. Agresywny	6. Pięć Kapucynek w trenzu	6. Swieżak

Wymyśl swoje imię oraz/lub przydomek.
Nie jesteś gadającą małpą, ale potrafisz wydawać dźwięki zbliżone do ludzkiej mowy. Przecież jakos musieliście zdobyć kontrolę nad Podziemiem najwspanialszego miasta świata. **Ubranie i akcesoria.** Jeśli mają Cię traktować z szacunkiem, musisz wyglądać jak trzeba. Rzuc 2K6.

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1. Trzyzęściowy garnitur | 1. Kapelusz |
| 2. Dżins i skóra | 2. Kaszket |
| 3. Bawełna i ortalion | 3. Okulary stoneczne |
| 4. Wełna i krata | 4. Fez |
| 5. Futro i jedwab | 5. Bizuteria |
| 6. Twój wybór | 6. Twój wybór |



2. STATYSTYKI

Masz dwie statystyki. Każda z nich zaczyna się od 3 punktów. **PROFESKA (PRO):** planowanie, korzystanie z technologii, logiczne i racjonalne myślenie, precyzyjne i przemyślane czynności. **MAŁPI ROZUM (MR):** walka, ucieczka, bieg i wspinaćka, sianie posttrachu, intuicja, nagłe i nieprzemysłane czynności.

3. DZIAŁANIE

Kiedy wykonujesz czynność, której wynik jest wątpliwy, rzucasz K6. Jeśli wynik równa się lub jest niższy od danej Statystyki – udatło się! Jeśli używasz swoich umiejętności lub robisz coś związanego z twoją rolą – rzucasz 2K6 i wybierasz rezultat, który jest bardziej korzystny.

4. ZMIANA STATYSTYK

ZAL: Kiedy plan się nie udaje i piętrzą się trudności, pomysł o lepszych dniach. Odejmij punkt od **PRO**, dodaj go do **MR**. **PYCHA:** Kiedy wszystko idzie zgodnie z planem, tracisz czujność i opanowanie. Odejmij punkt od **PRO** i dodaj go do **MR**.

Możesz przesunąć punkt z **MR** do **PRO**, jeśli przypominasz sobie scenę planowania skoku. Możesz przesunąć punkt z **PRO** do **MR** jedząc kiść bananów.

5. KONIEC

MR na poziomie 6 = totalnie dziczejesz i atakujesz ludzi. **PRO** na poziomie 6 = kosmos wzywa Cię do starej pracy. Zdradzasz współpraców. Gliny są już w drodze, może zdecydujesz się na program ochrony świadków?