

CZAR ODZIEJSKIE ŻABY

1. Postacie Graczy:

RZUCIĆ 2 KOŚCI 6-ŚCIENNYMI (2K6)

1 PORÓWNAJ Z TABELĄ SZKÓK MAGII.

JEŚLI WYRZUCIŁEŚ DOUBLET PRZERZUCI
OBIE KOŚCI. GRACZE MAJĄ
3 ŻYCIA.

SZKŁOZY MAGII (K6)

1. PSIKUSZENIE - OSZUSTWA
ISZTUCZKI.
2. TWORZENIE - POJAWIANIE
PRZEDMIOTÓW NA ZAWOKANE
3. KLĄTWIARSTWO - RZUCANIE
KLĄTW I ZŁEGO SZCZĘŚCIA.
4. PIEKARSTWO - TWORZENIE
WYPIEKÓW.
5. ŻYWIŁOBY - KONTROLA NAD
WODĄ, OGNIEM, WIATREM
I ZIEMIĄ.

6. SAM WYBIERASZ SZKŁOZĘ!

2. AKCJE:

- KIEDY GRACZ RZUCA ZAKŁĘCIE
BĄDŹ WYKONUJE DZIAŁANIE
KTÓRE MOŻE SIĘ NIE UDĄC
WYMAGANY JEST RZUT KOŚCIĄ.

- RZUT KOŚCIĄ:

KIEDY WYMAGANY JEST RZUT
KOŚCIĄ WEZĹ 1K6 + DODATKOWE
K6 ZA KAŻDĄ SZKŁOZĘ MAGII
KTÓRA MOŻE POMÓC W RZUCIE.
JEŚLI NA NASZY ŻSZEŚ
KOŚCI JEST 5 LUB 6 AKCJA
KOŃCZY SIĘ SUKCESEM, JEŚLI
NA ŻADNEJ Z KOŚCI NIE MA
5 LUB 6, AKCJA KOŃCZY SIĘ
PORAZKĄ I POSTAC DOSTAJE
MUTACJĘ. (TABELA NA GÓRZE)

MUTACJE (K6)

1. RĘCE 2 RAZY
DLUŻSZE.
2. DRUGA PARA
RAK.
3. DODATKOWE
OCZY.
4. NIEKONTROLOWANE
GAZY
5. POUZYSZ SIĘ ŚLUZEM.
6. WYBÓR MISTRZA
GRY.

3. WYDARZENIA:
GŁÓWNA CZĘŚĆ
GRY. MISTRZ GR
LOSUJE BĄDŹ
WYBIERA WYDARZENIE
Z TABELI WYDARZ
GRACZE MUSZĄ
POZBYĆ SIĘ
ZAGROŻENIA BĄDŹ
UCIEC.



TABELA WYDARZENI (K6)

1. PAJAK - PLUSIE SIĘ CIĄ,
WSPINA SIĘ. ŻYCIA = LICZBA
GRACZY + 1.
2. RÓJ MRÓWEK - WYCHODZI
Z DZIUR CORUNDE,
TRZEBA ZATKAĆ DZIURY
3. RWĄCA RZĘKA.
4. URWISKO.
5. SPADAJĄCE SZYSZKI
6. WĄŻ - WCHODZI W
NORY, OWIJA. ŻYCIE =
LICZBA GRACZY + 2

4. OBRAŻENIA:

ZAKŁĘCIA, ATAKI
PRZECIWNIKÓW
ORAZ NATURA MOŻE
DĄC W KOŚCI, JEŚLI
MISTRZ GRY POWIE,
ŻE TRACISZ ŻYCIE
TO ODJEMIJ 1 OD
SWOJEGO ŻYCIA,
JEŚLI TWOJE ŻYCIE
JEST RÓWNE 0 - UMIERASZ.

5. FABUŁA (DLA MISTRZA GRY):

POSTACIE GRACZY ZOSTAŁY ZMIENIONE
W MAGICZNE ŻABY I MUSZĄ
ZNALEZĆ MAGICZNĄ PYRĘ, ABY
POWROCIĆ DO SWOICH FORM.
PO 4 WYDARZENIACH OPowiedz
GRACZOM JAK ZNAJDĄ
LEGENDARNĄ PYRĘ
I ZMIENIAJĄ SIĘ W
LUDZI.

MIŁEJ GRZY!

