Potato: Total Frog

„Jesteście żabami, których sadzawka została zaatakowana przez żałosną Pyrę. Musicie ją powstrzymać! Kumacie?"

~ Pom Ropucheusz

System:

Do testów wykorzystywane są kości k6. Mistrz Gry rzuca ilością kości równą Poziomowi Trudności (PT). Gracz rzuca jedną kością. Dostaje on dodatkowe kości za przedmioty oraz umiejętności pasujące do testu. Jego rolą jest przekonanie Mistrza Gry o zasadności danej umiejętności.

W jednym teście może uczestniczyć wiele żab. Gracze wspólnie wybierają wynik. To samo robi Mistrz Gry. Wyższy wynik graczy to ich sukces. Remisy rozstrzygane są na korzyść graczy tylko jeżeli użyją umiejętności.

W przypadku porażki i jednoczesnej obecności zagrożenia, żaba, której wynik został wybrany, traci jedną wybraną przez siebie umiejętność. Żaba bez żadnej umiejętności jest martwa.

Żaba

Imię: _____

Umiejętności:

1pkt.	2pkt.	3pkt.
O Sprawność Ląd	O Posługiwanie się językiem	O Zlepianie
O Sprawność woda	O Charyzma	O Trucizna
O Spostrzegawczość	O _____	O _____

Ekwipunek:

_____

_____

_____

Fabuła:

Zaczynamy przygodę od spotkania kijanek informujących graczy o inwazji Pyry. Mają one dla gracza misję (tabela 1). Po jej wykonaniu dostaje nagrodę (tabela 2). Raz na spotkanie gracze mogą przeszukać lokalizację (tabela 3). Mistrz Gry ma dowolność w tworzeniu wrogów, nadając im odpowiednie PT. Dla przeciętnego potworu sugerujemy PT 2.

Następnie gracze pełnimi przejść do lasu, a jeziora zamieszkałej Pyrę. W lesie spotykają innych potrzebujących pomocy np. ptaka, przeżaba. Z wykorzystaniem tabel 1 i 2 opracowane są te spotkania.

Po trzech spotkaniach w lesie gracze mogą zdecydować się na walkę z Pyrą. Ilość punktów jej życia jest równa ilości graczy, a jej PT wynosi tyle co suma ilości graczy i dodatkowe zwierzątom pomocy.

Tabela 1

1: Znalezienie przedmiotu
2: Pokonanie wroga
3: Ostrzeżenie innych
4: Zbadanie korzeni Pyry
5: Naprawa
6: Pomoc zagubionemu

Tabela 2

1: Broń
2: Zbroja
3: Wskazówka
4: [redacted] Dodatkowy punkt umiejętności
5: [redacted] Dodatkowe miejsce na przedmiot
6: Jednorazowa dodatkowa kość k6

Broń: Zapewnia dodatkową kość k6 przy walce.
Zbroja: Zabiera jedną kość wrogowi. Ważne rzuca min. jedną kością.
Wskazówka: Zabiera jedną kość Pyrze

Tabela 3

1: Ostry przedmiot
2: Długi przedmiot
3: Lepki przedmiot
4: Materiał ochronny
5: Materiał budowlany
6: Pożywienie