

# PYRKOKALIPSA

Kielacie się w grupę Śmiezków, który odwiedzi Pyrkon po kilku latach nieobecności, jednak nie jest to miejsce, które zapadło nam w pamięć. Przez brak pyrk roślinie frakcje zaczęły ze sobą toczyć wojny oraz tajemnicze zarazy zaczęły rozprzestrzeniać się wśród tubylców. Podczas ostatniej wizyty na Pyrkonie każdy z was dołączył do jednej z obecnych frakcji, np. Karhammer, Star Wars, anime, stalker, wikingowie, demony.

Każda postać zarzyne 2 30 HP oraz 30 pkt. typu pyrkometru (PM) (chroni przed zarazą)

- Trójka postaci posiada 3 główne statystyki: (do rozdania 10 pkt: min 1 pkt, max. 6 pkt.)
  - SIŁA
    - odp. za broń dźwigniową
    - wytrzymałość i kondycja
  - INTELIGENCJA
    - odp. za magię, charyzmę i technologię
  - ŻYWIWOŚĆ
    - odp. za broń jednoręczną
    - stracenie się i zwiłd

Podczas akcji, które niekoniecznie musi się ponieść, gracz rzuca kością 10-sięnną. Sukces osiągnąć jest przez rucenie mniejszej lub równej wartości od statystyki, której akcja najbardziej panuje.

## WALKA

Na początku walki każdy rzuca kostką. Osoba z najmniejszą liczbą zarzyne. Obrozenie ataku są zależne od używanej broni.

## HYDARZENIA (przykładone)

- Barta 21:37 - otrzymanie Świątej Pyry od papieża, która leczy zarazę
- Norda - przemarsz niełudej po ziemi niczyjej (rozprzestrzeniania omi zarazę)
- Ananasowcy - mogą uratować przed niełudem
- Kaci niezgody - konflikt między 2 frakcjami

## KOKACJE (przykładone)

- 1) Ziemia niczyja - w nocy poruszają się na nich niełude
- 2) Spustoszone tereny - można poszukiwać wartościomych przedmiotów (5)
- 3) Głęboka baza - baza frakcji (PCC)
- 4) Obozowisko - frakcje wojowników (3A)
- 5) Holna strefa - miejsce zamieszczenia broni (możliwy handel) (4)
- 6) I front, II front - miejsca konfliktów między frakcjami (3, 6)
- 7) Głota kempinów - wymiana zdobyczy za jakies dobre (10)
- 8) Kiekie magów - nalata czarów za opłatą (11)
- 9) Spustoszone budynki - miejsce gdzie za dnia występują niełude (1, 2, 12)
- 10) Ziemia animatorów (8, 7)

## PRZEDMIOTY

- Pyra = heluta, zdrowie, najważniejsza rzecz na Pyrkonie
- Pistolet 5 obr
- Karabin 10 obr
- patka z drutem 8 obr
- dziatko sifly 3 obr obszarowe
- katana 12 obr
- pazury 6 obr
- karabin laserowy 6 obr
- granat 5 obr obszarowe

## ZAKŁĘCIA

- uzdronienie + 15 HP za 5 PM
- transformacje (zamiana w bestię z pazurami) siła +4 za 5 PM
- obrzyk bojowy (zmniejsza obrażenia o 1 za 3 PM)
- autorucenie (przejęcie kontroli nad celem) 10 PM
- fireball 10 obr obszarowych za 5 PM