

Pyro-Punk RPG

"Marnie żniwa tego roku...
Jesteście naszą ostatnią nadzieją"

Miasto Konwent to ostatni bastion ludzkości. Kiedyś za murami miasta rozciągały się wielkie pola rodzące setki ton ziemniaków; fabryki produkujące technologię zasilaną pyrami.

Teraz są to polewyte popiołem, zalane wodą, zniszczone przez cyklon miejsca, zabijające dla ludzi. Zdrętwiała populacja ma tylko jedną linię obrony.

Zmechanizowane ŻABY
i Was; ich wienych pilotów

Jak Zagrać

> Stworzyć swoją żabę, po jednej dla gracza

- każdy dostaje 6 paliwa i 3 miejsca w Taborze na stromych lub zepoły
- każdy może uzyskać 2 zdolności (np. super-skoła, +2 miejsca w Taborze, wytrzymała korpuz)

> Wylosujcie MIESZCZE ONI POGODĘ

- w razie potrzeby także TECHNOLOGIE LUB ZAGRODZENIE

> Gra kończy się, gdy żaba zostanie bez paliwa; zostaje im tylko powrót

> Na końcu gry, zwyciężcie na Endgame; lub przekonajcie MG, że wasze żaby uratowały Konwent zdobywając technologię!

> Potrzebujecie MG, który opisać lokację oraz 2-4 graczy, pilotów żab

Rundy

> Rucamy maks. trema KG i wybieramy najlepszą dla nas wyznie

I kostka: Baza

II kostka: za posiadającą zdolność

III kostka: za życie jednego pyro-paliwa

> rucamy tylko w sytuacjach, w których możemy coś zyskać albo stracić

6: sukces

• dodatkowo, otrzymujemy posiłek prowadzący do paliwa lub technologii; lub zdobywamy więcej

4,5: sukces

2,3: porażka

1: porażka dodatkowo, poświęcamy do wyboru: paliwo, zapasy, lub umieramy.

Stawne żaby i ich pibici

Pure Power

"Zawsze napród! Dla miasta"

Zdolności:

- Szybkie odnośia
- Granat ziemniaczany

Pielkielne kopytka

"Długie przygotowanie to miana sukcesu"

Zdolności:

- = taktyczna konnetka
- rozkładana parawolna

Frit da

"Im nas więcej, tym lepiej!"

- cicha armata na frytki i stabi
- rozkładana tarcza ziemniaczana

Zapiekan Zserem [czł. zserem]

"Zestęmy ich ostatnie nadzieje"

- miotacz botwinki
- obudowany korpus do nurkowania

END GAME

> metoda I: m4

zgrupowane zapasy pyro-paliwa do końca kb, kiedyś gracie mogą mieć 6-miasto przegrywa, 1-5 - whoops!

> metoda II: przekonanie AB

technologie ciężko zmniejszyć miarę łodzi; wzięcie siły perswazji, by uratować konwent!

MIEJSCE "to zawsze ninyg lub zniszczone pola kryje się jednak w nich wiele bogactw"

- 1: Ukryte, głęboko widoczne i zagrożenie śladu i technologii
- 2: Ukryte, na powierzchni: widoczne i zagrożenie śladu 2 pyro-paliwa
- 3: Chronione: widoczne i zagrożenie + możliwe kolejne śladu i technologii lub 2 pyro-paliwa
- 4: Rozległe: możliwe 2 zagrożenia i uniemożliwienie pogodę śladu 2 technologii i/lub 3 zapasów
- 5-6: zalany skarb: widoczna 1 technologia lub 2 zapasy pyro-paliwa + łatwe przejście do innych miejsc

POGODA "z kładym nowym miejscem, nowa pogoda"

- 1-2: Zła (Śnieżyca, burza, huragan)
 - 1 do pyro-paliwa za wejście
 - ale od widoczne śladu technologii po zmianie i taktycznie ukrywanie się
- 3-4: Umiarłowana (Śnieg, deszcz, wiatr)
 - zmniejszona ilość śladów
 - lecz więcej pyro-paliwa
- 5-6: Znośna (miałka, zimno, upał)
 - brak minusów i dobra widoczność
 - choć takie dla przeciwników

ZAGROZIENIA

- 1: mechaniczne łoty ostre panury
- 2: dzikie zwieręta ślone i nieprzewidywalne
- 3: pyrowe monstrum bardzo słuszone
- 4: mechaniczna zaba-pirat potrzebuje paliwa
- 5: roboty domowe nie wiedzą co zrobić
- 6: ???

TECHNOLOGIA

1. Atomowy reaktor na pyry
2. Regenerujący się ziemniak
3. Części do super-żabę
4. Kosmiczna kapsuła ziemniaczana
- 5-6. Do wymuszenia prei MG i graczy!