

11 Pyry przeciwko Płazom 11

Każdy z was jest ziemniakiem próbującym ocalić Praojca Wszystkich Ziemniaków, porwanego przez podstępne żaby, z którymi od niepamiętnych czasów toczy się wojnę. Wojna była dla Was bezlitosna, a bez Praziemniaka Ziemniaczane Królestwo zostanie zalane i ulegnie zagładzie. Każdy ziemniak opisany jest przez 3 cechy - Skórkę, będącą miarą jego zwinności i umiejętności radzenia sobie z nagłymi sytuacjami, Mięsz, czyli jego wewnętrzną siłę i kondycję, a także Skrobie, czyli unikalną dla każdego typu ziemniaka wrodzoną umiejętność.

Stwórz swego kartofla. Wybierz jednego spośród 3 ziemniaków, rzuć za jego statystyki:

Bataty. 1k3 skórka, 2k6 mięsz, 1k3 skrobia.

Bataty używają skrobi, by ochraniać inne ziemniaki. Kiedy któryś z Twoich towarzyszy ma otrzymać obrażenia, wydaj 1 punkt skrobi, aby przyjąć te obrażenia w swój mięsz.

Maniok. 1k3 skórka, 1k3 mięsz, 2k6 skrobia.

Manioki używają skrobi, aby za pomocą swych mocnych magicznych ziemniaczanych korzeni, aby zmieniać otoczenie. Kiedy inny ziemniak wykonuje test, wydaj Skrobie, aby dodać mu do rzutu ilość kości równą wydanej Skrobi.

Pyra. 2k6 skórka, 1k3 mięsz, 1k3 skrobia.

Pyry używają Skrobi, aby automatycznie zabrać scenę z zabami sukcesem, w zamian za otrzymanie punktu obrażeń w Skórkę.

Strata Wojenna. Po wybraniu typu ziemniaka i rzuceniu statystyk, każdy z was musi wymyślić co pyra po prawej straciła w wyniku wojny z żabami. Zapiszcie to na karteczce i podajcie graczowi po Waszej prawej. Gracz, który po prawej stronie ma MP, wymyśla Tajną Bronię Żab. MP podaje graczowi po swojej prawej coś co jego ziemniak stracił przez Żaby. W trakcie gry każdy gracz może powołać się na swoją Stratę, żeby zmotywować swojego ziemniaka. Kiedy to robi, topi swoją karteczkę w garnku i zyskuje +2k6 do rzutu. Tak samo, MP raz w trakcie gry może użyć Tajnej Broni, by przyznać karę - 2k6 do rzutu w danej scenie.

Mechanika. [Gra] składa się ze scen, w których Mistrz Pyr (MP) przedstawia
 Wam wyzwanie związane z waszą misją ocalenia Prapiry. Jedem z graczy musi
 opisać, w jaki sposób jego ziemniak chce uporać się z doną, przeciwnością losu,
 korzystając z pomocy swych towarzyszy, w miarę możliwości. Uzasadmiwszy
 odpowiednio, za którą Cednę rzuca, bierze ilość K6 równą wartości statystyka
 (tj. Białat z Mięszem 6 rzuca 6 K6 w sytuacji, w której mógłby wziąć Mięszu)
 i rzuca. Jeśli wyrzuci chociaż jedną szóstkę, odnosi sukces i rusza dalej
 bez komplikacji. Jeśli nie wyrzuci ani jednej szóstki, test kończy się
 porażką i Mistrz Pyr odbiera część Prziemniaka. Każda jedynka na
 kościach oznacza, że nadużywasz swoje ziemniaczane siły i tracisz jeden punkt
 danej statystyki, niezależnie od sukcesu lub porażki*. Jeśli odbierze całego
 Prziemniaka, przegrywasz i żaby wygrywają. Jeśli rzucisz więcej niż
 jedną szóstkę, zyskaj punkt Skroli za każdą dodatkową szóstkę.
 Mistrz Pyr ma przed sobą jedynie nożyk, gornok i jednego ziemniaka.
 Za każdym razem, kiedy nie powiedzie się, kom test, MP odbiera część ziemniaka
 i rzuca 1 K6 za komplikacji, która spotyka Was w następnej scenie.
 Kiedy dotrze do połowy ziemniaka, Wasze poczynania zostaną dostrzeżone przez
 podstępne żaby, a MP rzuca na tabeli komplikacji. Jeśli dotrze do Prapiry
 przed jej kompletnym obronieniem, udaje wam się uratować Ziemniaczane Królestwo.
 Jeśli MP odbierze całego ziemniaka, wrzuca go do gornoka i gdzie zostaje
 ugotowany przez żaby, a Ziemniaczane Królestwo jest utracone.

106	KOMPLIKACJA
1	Mgła: -1 K6 do Mięszu w następnej scenie
2	Przymrozek: -1 K6 do Skroli w następnej scenie
3	Stonka: 1 punkt obronienia w Skroli dla 1 postaci
4	Susza: -1 Skroli dla wszystkich postaci
5	Burza: 1 punkt obronienia w mięszu dla 1 postaci
6	Dzik: 2 punkty obronienia w Mięszu lub Skrobku dla 1 lub 2 postaci



* Jeśli Skrobka lub Mięsz spadnie do zera, umierasz.