

# HOJNA O PYRE

Autorki: Natalia Lisowska, Klaudia „May”  
Kowalczyk, Iza, Kamil Skrobis

Jesteście jedynymi z ocalałych po katastrofie klimatycznej, która wyniszczyła świat. Skupieni w małych osadach, uprawiacie ziemniaki - które jako ~~jedyną~~ jedne z nielicznych roślin dostosowały się do obecnych warunków. Możliwości tej rośliny wykuszają para wyobrażenia, na niej opiera się nowy świat. Uważajcie na przeszkody, które chcą odebrać wam wasze plony.

Do gry potrzebne są kartki papieru, coś do pisania, kości k6 oraz dobry humor.

Stwórz postać.

Wybierz bądź wylosuj postać, z przypisanymi zaletami i wadami, z poniższej listy archetypów. Nazwa archetypu nie określa pła postaci, możesz ją zmienić.

1. Stary Donald - dobre pamięta czasy przed apokalipsy. Swą wiedzę i doświadczenie nieumiejętnie całej społeczności, jednak jest zgorzkniałym, starym diademem.

Zalety: wiedza o uprawie ziemniaka.

Wady: złośliwość, zgorzkniałość.

2. Matomiasteczkowa Inżynierka - świetnie zna się na technologii, jest pacyfistka i nie bawi się jej zmyślną przedsiębiorczością, przez co potrafi nie iść z wyrobem.

Zalety: technologia pyry.

Wady: arogancja.

3. Pani Halinka - przygotowuje ziemniaka na 101 i więcej sposobów. Ze względu na sędziwy wiek, jej sprawność jest mocno ograniczona.

Zalety: obróbka pyry.

Wady: słaba i chorowita.

4. Kuba Bimbrownik - wioskowy szaman i wytwórnik alkoholu, lubi pić, ale ma słabą głowę.

Zalety: uduchowiony.

Wady: niska tolerancja na alkohol.

5. Twardy Szela - wojownik dbający o dobro mieszkańców wioski i upraw. Biceps i wstąpienie widzieli to jego mocne strony, ale nie greszy rozumem.

Zalety: silna mięśnie.

Wady: lekko myślący.

6. Chłop Tutek - skony do pracy na roli.  
Razem z Donaldem tworzą świetny duet -  
Donald jest młodziem, a Tutek mięśniami.  
Zaleta: krepka, pracowitość.  
Wada: naiwność.

Wypieranie bądź wyłoszenie cel osady.

1. Samowystarczalność wioski.
2. Prowadzenie handlu.
3. Zebranie środków na korace.
4. Żołnienie ofiary bogom (w pyrach!).
5. Rozwój technologiczny osady.
6. Dominacja w regionie.

Mistrz Gry, wybierz lub wylosuj przeciwności,  
z którą zmierzą się gracze.

1. Ataki zwierząt i awarów na uprawy.
2. Kłeski żywiołowe.
3. Choroby upraw.
4. Problemy ze sprzętem.
5. Rabowie pyr (Pyr-burze).
6. Bunt wewnątrz osady.

Mistrz Gry, kiedy przed ~~gracem~~ bohaterem  
pojawi się problem, który chce rozwiązać,  
poproś go o wykonanie testu <sup>kończą 1k6</sup>. Kiedy gracz  
korzysta z zalety swojego archetypu, niech  
doda 1 do wyniku testu. Kiedy korzysta

- z wady, niech odejmuje 1 od wyniku katu.  
 Następnie odczytaj wynik z poniższej tabeli:  
 8-6 - udało się!  
 5-3 - udało się, ale... (MG wybiera konsekwencje)  
 2-1 - Powódka!

### Schemat scenariusza

1. Przedstawienie postaci i miejsca.

2. Przedstawienie zagrożenia.

W tej scenie gracze decydują, jak bohaterowie chcą poradzić sobie z nadchodzącymi zagrożeniami.

Wykonują test, każdy sukces dodaje 1 punkt do wspólnej puli, do wykorzystania w kolejnej scenie.

3. Konfrontacja.

W tej scenie bohaterowie mierzą się z przeciwnością.

Każdy gracz może uzyskać sukces (w razie potrzeby pomagając sobie punktami ze wspólnej puli), który napędza czteroseścienny zegar postępu (albo inny miarę). Zapewnienie zegara następuje zgodnie z tabelą wyników katu.



4. Wynik konfrontacji i podsumowanie.

Zapewnienie zegara oddecha zagrożenie.

Życzymy udanej rozgrywki!