ŁOWCZYNI / ŁOWCA Z OSTPĘPÓW

Projekt klasy: Jeremy Strandberg

POZIOM | PD

IMIĘ

Człowiek: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana
Elf: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe

WYGLĄD

WYBIERZ PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH

Oczy: dzikie, przenikliwe, zwierzęce
Fryzura: kaptur, dzika, łysina
Strój: opończa, kamuflaż, podróżny
Sylwetka: giętka, dzika, atletyczna

ATRYBUTY

PRZYPISZ ATRYBUTOM TE WARTOŚCI:
16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

SIŁA — SIŁ — OSŁABIENIE -1

ZRĘCZNOŚĆ — ZRC — DRGAWKI -1

KONDYCJA — KON — CHOROBA -1

INTELIGENCJA — INT — OGŁUSZENIE -1

MĄDROŚĆ — MDR — DEZORIENTACJA -1

CHARYZMA — CHA — OSZPECENIE -1

PW — 8 + KONDYCJA | AKTUALNE

PANCERZ

OBRAŻENIA — k8

CHARAKTER

❑ Chaotyczny
Uwolnij kogoś z rzeczywistych lub symbolicznych więzów.

❑ Dobry
Naraź się na niebezpieczeństwo, by walczyć z nienaturalnym zagrożeniem.

❑ Neutralny
Pomóż zwierzęciu lub duchowi dziczy.

RASA

WYBIERZ RASĘ, ABY OTRZYMAĆ ODPOWIADAJĄCY JEJ RUCH:

❑ Człowiek
Czujesz się jak u siebie tak w ostępach, jak i na pustkowiach czy w mieście. Możesz oddawać się Zbieractwu nawet w siedliskach czy w jałowym terenie, nie tylko w dziczy.

❑ Elf
Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę w dzicz i przeprowadzasz Zwiad**, zawsze udaje ci się jak na 10+.

WIĘZI

WPISZ IMIĘ JEDNEGO ZE SWOICH KOMPANÓW W PRZYNAJMNIEJ JEDNO Z PÓL:

- Już kiedyś służyłem _____ za przewodnika i wisi mi za to przysługę.
- _____ jest przyjacielem natury, więc może liczyć na moją przyjaźń.
- _____ nie szanuje natury, więc nie ma mojego szacunku.
- _____ nie rozumie życia w dziczy, ale go nauczę.

EKWIPUNEK

UDŹWIG ___/___ MONETY ___

Twój Udźwig to 11+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi), skórznię (1 pancerza, noszona, 1 wagi) i pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi).

Wybierz broń:

❑ Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)

❑ Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i włócznia (przedłużony, 1 wagi)

Wybierz jedno:

❑ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i prowiant (5 użyć, 1 wagi)

❑ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi)

RUCHY POCZĄTKOWE

NA POCZĄTKU POSIADASZ TE RUCHY:

Tropienie

Gdy **podążasz śladem przemieszczającej się istoty**, rzuć+MDR. ▸ Na 7+ podążasz tropem dopóki nie nastąpi znacząca zmiana w kierunku lub sposobie podróży. ▸ Na 10+ dodatkowo wybierz jedno:

- Zdobądź nieco przydatnych informacji na temat swojej zdobyczy, MG powie ci co.
- Ustal co sprawiło, że trop się urwał.

Strzał mierzony

Gdy **atakujesz z dystansu bezbronnego lub zaskoczonego przeciwnika**, możesz albo zadać mu obrażenia, albo podać dokładny cel i rzucić+ZRC.

- **Głowa**: ▸ 7-9: Cel nie robi nic poza staniem w miejscu i ślinieniem się przez kilka chwil. ▸ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.
- **Ręce**: ▸ 7-9: Cel upuszcza to co trzymał w rękach. ▸ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.
- **Nogi**: ▸ 7-9: Cel zostaje spowolniony i ma trudności w poruszaniu się. ▸ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.

Zwierzęcy towarzysz

Towarzyszy ci niezwykle lojalne zwierzę, z którym posiadasz głęboką więź i porozumiewasz się bez słów. Traktuje je jak stronnika o bazowej Lojalności =3. Wybierz jego rozmiar (statystyki) oraz gatunek:

❑ *Malutki*: wartość +2 | k4 obrażenia | 3 PW | udźwig 0
nietoperz, kot, kruk, sokół, jaszczurka, sowa, szczur, szop, żmija, łasica, itp.

❑ *Mały*: wartość +1 | k4 obrażenia | 6 PW | udźwig 0
ryś, gepard, smoczątko, orzeł, żbik, pyton, ogar, itp.

❑ *Przeciętny*: wartość +1 | k6 obrażeń | 9 PW | udźwig 0
aligator, anakonda, niedźwiedź, kuguar, jeleń, kozioł, mastif, wół, wilk, itp.

❑ *Duży*: wartość +1 | k6 obrażeń (*potężne*) | 12 PW | udźwig 0
byk, bawół, wielbłąd, grizzly, koń, lew, muł, tygrys, niedźwiedź polarny, itp.

Wybierz etykiety i/lub ruchy wg. rozmiaru: *malutki* i *mały* 6, *przeciętny* 4, *duży* 3:

Etykiety: atletyczne, piękne, ostrożne, sprytne, twarde (+3PW, +2 udźwigu), potulne, zorganizowane, dyskretne, agresywne (+1 obrażeń, *brutalne*), wojownicze (podnieś kość obrażeń), pancerne (+1 pancerza, można wybrać dwa razy)

Ruchy: dostarcz wiadomość, przywlecz ofiarę, wyrwij się z więzów, przynieś coś, zatruj ofiarę, daj się dosiąść, czuwaj, trop węchem, groź i zastraszaj, tratuj i niszcz

Wybierz Instynkt i Motywację (po 1):

Instynkt: rzucać wyzwanie rywalom, słuchać się żołądka, stawać w bezruchu, dawać się rozproszyć, psocić, szaleć, wyżywać się na ofierze, oddalić się

Motywacja (wybierz 1): atencja (zabawa, pieszczoty, trening), wolność (czas dla siebie, wolność wędrówki), komfort (wygodne miejsce, ciepło, jedzenie)

Gdy **zwierzęcy towarzysz umiera**, rzuć+Lojalność na jego Ostatnie tchnienie. Jeśli umrze lub w inny sposób stanie się dla ciebie niedostępny, możesz szukać nowego towarzysza. Wypracuj z MG szczegóły.

ŁOWCZYNI / ŁOWCA Z OSTPĘPÓW

Projekt klasy: Jeremy Strandberg

RUCHY ZAAWANSOWANE

Możesz wybrać ten ruch tylko jeśli jest to twój pierwszy awans.

❑ Półelf

Gdzieś w twoim rodowodzie masz zmieszaną krew ras i zaczyna się to ujawniać. Uzyskujesz początkowy ruch elfa jeśli wybrałeś człowieka podczas tworzenia postaci i vice versa.

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

❑ Bezpieczne schronienie

Gdy **to ty rozdzielasz warty i przygotowujesz obóz drużyny**, osoba, którą MG wybierze do rzutu w nocy będzie mieć +1.

❑ Przesłonić słońce

Gdy **prowadzisz Ostrzał**, możesz wydać dodatkową amunicję podczas rzutu. Za każdy wydany punkt amunicji możesz wybrać dodatkowy cel. Rzuć raz i zastosuj obrażenia do każdego z celów.

❑ Kamuflaż

Gdy **siedzisz cicho w naturalnym otoczeniu**, przeciwnicy nigdy cię nie zauważą, chyba że się poruszysz.

❑ Znajoma zdobycz

Gdy **Tryskasz wiedzą o potworze**, rzuć z MDR zamiast INT.

❑ Łazik

Gdy **przeprowadzasz Zwiad** wybierz dodatkowo 1 opcję z listy, nawet w przypadku porażki. Gdy **Nawigujesz**, rzuć z MDR zamiast INT.

❑ Głos wołającego na pustyni

Oddaj się bóstwu (stwórz nowe bądź wybierz z już ustalonych). Zyskujesz ruchy kleryka Obcowanie i Rzucanie zaklęć. Po wybraniu tego ruchu traktuj siebie jak kleryka na poziomie 1 na potrzeby Rzucania zaklęć. Za każdym razem gdy awansujesz, podnieś swój efektywny poziom kleryka o 1.

❑ ❑ Poprawiona tresura

Za każdym razem gdy wybierzesz ten ruch (maks. 2), twój zwierzęcy towarzysz otrzymuje 2 wybrane przez ciebie dodatkowe etykiety lub ruchy.

❑ Najlepszy przyjaciel człowieka

Gdy **pozwalasz Zwierzęcemu towarzyszowi przyjąć cios wymierzony w ciebie**, dostaje obrażenia zamiast ciebie. Jeśli jego PW spadają tym samym do 0, towarzysz osiąga automatyczny sukces w Ostatnim tchnieniu, jak na 10+.

❑ Z marszu

Gdy **Podróżujesz przez bezpieczne krainy lub podejmujesz się Ryzykownej wyprawy**, możesz Zbierać żywność w dodatku do dowolnej innej roli jakiej się podejmujesz. Nie możesz zastawiać pułapek i polować, więc zbierzesz co najwyżej 1k4 racji.

❑ Żmijowy cios

Gdy **atakujesz wroga dwiema broniami jednocześnie**, dodaj 1k4 obrażeń za cios wykonany słabszą ręką.

❑ Dzika empatia

Rozumiesz i potrafisz rozmawiać ze wszystkimi zwierzętami.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

❑ Bezpieczniejsze schronienie

Zastępuje: Bezpieczne schronienie

Gdy **to ty rozdzielasz warty i przygotowujesz obóz drużyny**, osoba, którą MG wybierze do rzutu w nocy dodaje do niego twoją MDR.

❑ Bestia z legend

Po wybraniu tego ruchu twój towarzysz zaczyna przejawiać, nadnaturalne, wręcz mityczne moce. Dostaje etykietę *magiczny*, i przynajmniej jeden ruchy oddający jego nowo odkryte zdolności. Wypracujecie szczegóły z MG.

❑ Stała czujność!

Zawsze możesz Czuj-czuj-czuwać!, nawet jeśli śpisz, coś cię rozprasza, lub ktoś inny trzyma wartę. Jeśli ktoś inny Czuwa, oboje rzucacie i wybieracie lepszy wynik.

❑ Ulubiony wróg

Zastępuje: Znajoma zdobycz

Gdy **Tryskasz wiedzą o potworze**, rzuć z MDR zamiast INT. Na 12+, poza normalnymi efektami, możesz zadać MG jedno dowolne pytanie związane z tematem.

❑ ❑ Wspaniały okaz

Za każdym razem gdy wybierzesz ten ruch (maks. 2) podnieś Wartość towarzysza o +1 (maks. +3) **albo** podnieś jego pancerz o +1 i PW o +4.

❑ Spostrzegawczy

Gdy **Tropisz, w przypadku sukcesu** możesz za darmo zadać jedno pytanie z listy Wnikliwego badania, dotyczące śledzonej istoty.

❑ Podbrzusze Smauga

Gdy **znasz najsłabszy punkt celu** twoje strzały mają 2 przebicia.

❑ Specjalna sztuczka

Weź ruch z innej klasy. Masz dostęp do tego ruchu dopóki działasz razem ze Zwierzęcym towarzyszem.

❑ Obieżyświat

Wymaga: Łazik

Gdy **Nawigujesz** na 12+ docierasz na miejsce z zapasem czasu. Możesz przeć naprzód do wybranego przez MG miejsca (bez konieczności Zwiadu i Nawigacji), albo dać drużynie +1 do następnego Rozbijania obozu i Zapasów

❑ Żmijowe kły

Zastępuje: Żmijowy cios

Gdy **atakujesz wroga dwiema broniami jednocześnie**, dodaj 1k8 obrażeń za cios wykonany słabszą ręką.

❑ Dzika mowa

Zastępuje: Dzika empatia

Rozumiesz i potrafisz rozmawiać z wszystkimi istotami, które nie są przybyszami i nie są magiczne.

To ja go tnę

Gdy **atakujesz przeciwnika w walce wręcz**, rzuć+SIŁ. ▸ Na 10+ zadajesz przeciwnikowi obrażenia i unikasz jego ataku. Jeśli chcesz, możesz zadać dodatkowe +1k6 obrażeń, ale wystawisz się na atak przeciwnika. ▸ Na 7-9 zadajesz obrażenia, a przeciwnik wykonuje atak przeciw tobie.

Ostrzał

Gdy **celujesz i strzelasz do przeciwnika z dystansu**, rzuć+ZRC. ▸ Na 10+ masz czysty strzał, zadaj obrażenia. ▸ Na 7-9 wybierz jedno z poniższych (zadajesz obrażenia niezależnie od wyboru):

- Musisz zmienić pozycję, by strzelić, narażając się na niebezpieczeństwo ustalone przez MG
- Bierzesz co dają: -1k6 obrażeń
- Musisz wystrzelić kilka razy, zmniejszając amunicję o 1

Igranie z niebezpieczeństwem

Gdy **działasz pomimo grożącego niebezpieczeństwa, lub dotyka cię nieszczęście,** powiedz, jak sobie z nim radzisz i rzuć. Jeśli robisz to...

- ...siłą mięśni, +SIŁ
- …szybko i zwinnie, +ZRC
- …biorąc to na klatę, +KON
- ...szybko myśląc, +INT
- ...potęgą umysłu, +MDR
- ...wdziękiem i urokiem, +CHA

▸ Na 10+ robisz to, a zagrożenie cię nie dotyka. ▸ Na 7-9 potykasz się, wahasz bądź wzdrygasz: MG zaoferuje ci gorszy rezultat, spory koszt lub paskudny wybór.

Obrona

Gdy **stajesz w obronie osoby, przedmiotu lub miejsca**, rzuć+KON. ▸ Na 10+, zatrzymaj 3. ▸ Na 7-9, zatrzymaj 1. Dopóki stoisz w obronie i ty, lub to, czego bronisz jest atakowane, możesz wydawać zatrzymania 1 za 1, by wybrać:

- Przekierowanie ataku na siebie
- Zredukowanie o połowę efektu ataku lub obrażeń
- Wystawienie przeciwnika sojusznikowi, dając temu sojusznikowi +1 do następnego rzutu przeciwko atakującemu
- Zadanie atakującemu obrażeń równych twojemu poziomowi

Tryskanie wiedzą

Gdy **korzystasz ze zgromadzonej przez siebie wiedzy na dany temat**, rzuć+INT. ▸ Na 10+, MG powie ci w tym temacie coś interesującego i użytecznego w obecnej sytuacji. ▸ Na 7-9 MG powie ci tylko coś interesującego – od ciebie zależy użyteczność tej informacji. MG może zapytać *Skąd to wiesz?* Powiedz prawdę, teraz.

Wnikliwe badanie

Gdy **skrupulatnie badasz sytuację, miejsce lub osobę**, rzuć+MDR. ▸ Na 10+ zadaj MG 3 pytania z poniższej listy. ▸ Na 7-9 zadaj 1 pytanie. Masz +1 do następnego rzutu, jeśli bazujesz na odpowiedziach.

- Co się tu ostatnio wydarzyło?
- Co ma się zaraz wydarzyć?
- Na co muszę uważać?
- Co tutaj jest dla mnie wartościowe lub użyteczne?
- Kto tu tak naprawdę sprawuje kontrolę?
- Co tu nie jest tym, czym się wydaje?

Pertraktacje

Gdy **masz argument i próbujesz manipulować postacią MG**, rzuć+CHA. Argument to coś czego postać chce lub potrzebuje. ▸ Na 10+ zrobi to, o co prosisz, jeśli najpierw obiecasz to, o co poprosi w zamian. ▸ Na 7-9 zrobi to, o co prosisz, ale najpierw będzie potrzebna solidna gwarancja twojej obietnicy, tu i teraz.

Pomoc lub przeszkoda

Gdy **komuś pomagasz lub przeszkadzasz**, rzuć+więzi z tą osobą. ▸ Na 10+, dajesz +1 lub -2 do rzutu tej osoby, twój wybór. ▸ Na 7-9 wciąż dajesz tej osobie modyfikator, ale narażasz się na niebezpieczeństwo, odwet lub koszt.

Ostatnie tchnienie

Gdy **umierasz**, przelotnie dostrzegasz, co leży za Czarnymi Bramami Królestwa Śmierci (MG opisze). Następnie rzuć (tak po prostu, +nic – Śmierć nie dba o to, jak mocny albo fajny jesteś). ▸ Na 10+ udaje ci się oszukać Śmierć – jesteś w ciężkiej sytuacji, ale żyjesz. ▸ Na 7-9 sama Śmierć zaoferuje ci umowę. Przyjmij ją i żyj, albo odrzuć i przekrocz Czarne Bramy, by spotkać swój los. ▸ Na 6- twój los jest przypieczętowany. Śmierć cię naznaczyła i wkrótce przekroczysz granicę. MG powie ci kiedy.

Przeciążenie

Gdy **wykonujesz ruch dźwigając ciężar**, możesz być przeciążony. Jeśli noszony ciężar jest:

- Mniejszy lub równy twojemu Udźwigowi, nie ponosisz żadnych kar.
- Mniejszy lub równy twojemu Udźwigowi+2, masz -1 dopóki nie zrzucisz nieco ciężaru.
- Większy niż twój Udźwig +2, masz wybór: zrzucić przynajmniej 1 wagi i rzucać z -1, lub ponieść automatyczną porażkę.

Koniec sesji

Gdy **następuje koniec sesji**, wybierz jedną ze swoich więzi, która wydaje ci się rozwiązana (wyczerpała się, nic już nie znaczy lub podobnie). Zapytaj gracza, z którego postacią dzielisz tę więź, czy się zgadza. Jeśli tak, zaznacz PD i nawiąż nową więź z kimkolwiek chcesz.

Gdy już sprawdzisz więzi, sprawdź charakter. Jeśli podczas tej sesji choć raz spełniłeś jego założenia, zaznacz PD. Następnie jako grupa odpowiedzcie na trzy poniższe pytania:

- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego na temat świata?
- Czy pokonaliśmy istotnego wroga lub potwora?
- Czy zdobyliśmy wartościowy skarb?

Za każde „tak" każdy zaznacza PD.

Awans

Gdy **masz wolną chwilę (godziny lub dni) oraz twoje PD wynoszą (lub przewyższają) twój obecny poziom+7**, możesz przemyśleć swoje doświadczenia i doszlifować umiejętności.

- Odejmij swój obecny poziom+7 od posiadanych PD.
- Zwiększ swój poziom o 1.
- Wybierz nowy ruch zaawansowany swojej klasy.
- Jeśli jesteś czarodziejem, dodaj nowy czar do Księgi zaklęć.
- Wybierz jeden ze swoich atrybutów i zwiększ go o 1 (może to zmienić modyfikator). Zmiana Kondycji zwiększa twoje maksymalne i obecne PW. Atrybuty nie mogą wynosić więcej niż 18.

Hulanka

Gdy **wracasz triumfalnie i urządzasz wielkie przyjęcie**, wydaj 100 monet i rzuć +1 za każde dodatkowe 100 monet jakie przy tym wydajesz. ▸ Na 10+, wybierz 3. ▸ Na 7-9, wybierz 1. ▸ W przypadku porażki nadal wybierasz 1, ale sprawy wymykają się spod kontroli (MG powie jak).

- Zaprzyjaźniasz się z przydatnym BN-em.
- Słyszysz pogłoski o niezłej okazji.
- Zdobywasz użyteczne informacje.
- Nie zostałeś w nic wplątany, oczarowany lub oszukany.

Zaopatrzenie

Gdy **idziesz kupić coś mając złoto w mieszku i jest to coś dostępnego w tej osadzie**, możesz kupić to po cenie targowej. Gdy **jest to coś nietypowego lub niedostępnego normalnie w tej osadzie**, rzuć+CHA. ▸ Na 10+, znajdujesz to czego szukasz, w uczciwej cenie. ▸ Na 7-9 musisz zapłacić więcej lub kupić nie do końca to, czego szukasz, tylko coś podobnego. MG powie ci, jaki masz wybór.

Zdrowienie

Gdy **nie robisz nic poza komfortowym i bezpiecznym odpoczynkiem**, po dniu odzyskujesz wszystkie PW. Po trzech dniach Zdrowienia leczysz jedną wybraną ułomność. Jeśli jesteś pod opieką uzdrowiciela (magiczną bądź inną), leczysz jedną ułomność za każde dwa dni odpoczynku.

Niedokończone sprawy

Gdy **powracasz do cywilizowanego miejsca, w którym wcześniej narobiłeś kłopotów**, rzuć+CHA. ▸ Na 10+ wieść o twoich uczynkach się rozniosła i wszyscy cię rozpoznają. ▸ Na 7-9 tak samo, ale dodatkowo MG wybiera komplikację:

- Lokalna straż ma nakaz twojego aresztowania
- Ktoś wyznaczył cenę za twoją głowę
- Ktoś ważny dla ciebie znalazł się w trudnej sytuacji z powodu twoich działań

Przygotowanie

Gdy **poświęcasz wolny czas na naukę, medytację lub ćwiczenia**, zdobywasz przygotowanie. Jeśli przygotowujesz się przez tydzień lub więcej, weź 1 przygotowanie. Jeśli przygotowujesz się przez miesiąc lub dłużej, weź 3 przygotowania. Gdy twoje **przygotowanie się przydaje**, wydaj 1 przygotowanie na +1 do dowolnego rzutu. Możesz wydać tylko jedno przygotowanie na rzut.

Zatrudnianie

Gdy **chcesz zatrudnić kogoś do pomocy**, powiedz MG, co oferujesz i kogo szukasz:

- grupa _____ (tragarzy, strażników, bardów, rozeźlonych chłopów itp.)
- kompetentny/a _____ (przewodnik, mędrczyni, włamywaczka, ochroniarz itp.)

Grupa liczy się tak samo jak pojedynczy stronnik, dostaje tylko w gratisie etykietę *grupa*.

Jeśli MG zadecyduje, że nie da się znaleźć poszukiwanych stronników w okolicy, zmień cel lub miejsce poszukiwań. Jeśli jednak się da – rzuć bez modyfikatorów i dodaj +1 do wyniku, jeśli masz dobrą reputację w okolicy:

- Na 10+ są tu i dadzą się wynająć.
- Na 7-9 MG wybiera 1 efekt z poniższej listy.
- Na 6- nikt się nie pojawia, ale dostajesz 1 PD.

- Domagają się wyższej zapłaty, pieniężnej lub innej
- Nikt tutaj nie pasuje do końca do wymagań, ale dowiadujesz się, gdzie jest idealny kandydat
- Najpierw trzeba coś dla nich zrobić (uzyskać zgodę od kogoś innego, wyświadczyć przysługę itp.)
- Już na pierwszy rzut oka widzisz, że coś z nimi nie tak (zapytaj MG o szczegóły)

Następnie MG określi lub wylosuje statystyki stronników (Wartość, Lojalność, Instynkt, Motywację, etykiety itd.) w miarę potrzeb, to znaczy w miarę ich odkrywania. I jasne, że możesz zacząć znajomość od gry w dwadzieścia pytań.

Rozkaz

Gdy **wydajesz rozkaz lub oczekujesz, że stronnik zrobi coś niebezpiecznego, poniżającego lub sprzecznego z Instynktem**, rzuć + Lojalność:

- Na 10+ robi to bez szemrania.
- Na 7-9 robi to, ale MG wybiera 1 efekt z poniższej listy.
- Na 6-dostajesz 1 PD, a MG okazję do działania.

- Lojalność stronnika spada o 1
- Stronnik narzeka głośno, teraz lub później, i oczekuje wynagrodzenia trudów
- Ostrożność, lenistwo bądź strach sprawiają, że stronnikowi zajmie to dużo czasu

Rób swoje

Gdy **stronnik robi coś ryzykownego, w czym jest kompetentny** (czyli pasuje to do etykiet i ruchów stronnika), rzuć + Wartość:

- Na 10+ robi to tak dobrze, jak tylko potrafi.
- Na 7-9 robi to, ale pojawia się nieprzewidziana komplikacja, koszt albo inna niespodzianka (zapytaj MG o szczegóły).
- Na 6- dostajesz 1 PD, a MG okazję do działania.

Gdy **stronnik robi coś ryzykownego spoza obszaru swoich kompetencji albo podejmuje działania na własną rękę**, MG decyduje, co się stanie.

Na pomoc

Gdy **stronnik pomaga ci w ruchu, na który rzucasz**, weź +1 do rzutu – ale miej w pamięci, że wystawiasz stronnika na ewentualne konsekwencje.

Gdy **stronnik też go Tnie albo pomaga w Ostrzale**, dodaj jego kość obrażeń do swojej, wybierz wyższy wynik i jeszcze dolicz wszystkie niezbędne bonusy.

Gdy **stronnik pomaga ci w Obronie**, możesz wydać 1 zatrzymanie na przekierowanie wrogiego ataku na niego.

Zapłata

Gdy **wypełniacie motywację stronnika**, zwiększcie jego Lojalność o +1 (maksymalnie +3). Nie możecie ponownie wykonać tego ruchu, dopóki nie Rozbijecie obozu.

Czas się rozejść

Gdy **lojalność stronnika spada na -3**, opuszcza was lub zdradza przy najbliższej sposobności.

Podróż

Gdy **podróżujecie bezpieczną trasą**, niezależnie od tego, czy okolice są bezpieczne, czy groźne, wskażcie cel podróży na mapie. MG powie wam, jak dużo czasu zajmie podróż i czy coś wydarzy się po drodze. Kiedy dotrzecie na miejsce, jedno z was sprawdzi Zapasy (strona 39 *Zdradliwych ostępów*) i tym samym określi, jak dużo racji zostało spożytych w międzyczasie.

Niebezpieczna wyprawa

Gdy **podróżujecie przez zdradliwe ostępy** i nie jesteście na bezpiecznej ścieżce, wskażcie kierunek podróży na mapie i zapytajcie MG, jak daleko zdołacie dotrzeć, nim będzie trzeba Rozbić obóz. Nie musicie znać celu podróży, żeby wykonać ten ruch.

Zdecydujcie, kto z was wykona Zwiad (strona 6 *Zdradliwych ostępów*), a kto będzie Nawigować (strona 38 *Zdradliwych ostępów*), i rozpatrzcie te ruchy w podanej kolejności.

Rozbicie obozu

Gdy **zatrzymujecie się na odpoczynek**, wybierzcie jedno z was do zajęcia się Zapasami (strona 39 *Zdradliwych ostępów*). Jeśli zaspokoicie głód i pragnienie, a czekają na was niewydane PD, awansujcie.

Jeżeli udacie się na spoczynek w groźnej okolicy, podzielcie warty. MG wybiera jednego wartownika i prosi o rzut bez modyfikatorów na to, co zdarzy się w nocy:

- Na 10+ nic ciekawego. Nawet pół koszmaru.
- Na 7-9 MG wybiera 1 z listy poniżej.
- Na 6- każdy dostaje PD i mierzycie się z Niebezpieczeństwem. Od razu Czuj-czuj-czuwaj!

- Wartownik dokonuje Odkrycia
- Jedno z was trapi bezsenność. MG decyduje, kogo
- Stronnicy wywołują kłopoty
- Niebezpieczeństwo się zbliża – lepiej, żeby wartownik Czuj-czuj-czuwał!

Gdy **najedzeni i napojeni budzicie się po kilku godzinach nieprzerwanego snu**, wyleczcie obrażenia równe połowie maksymalnego PW.

Czuj-czuj-czuwaj!

Gdy **trzymasz wartę i coś się zbliża**, rzuć+MDR.

- Na 10+ dostrzegasz to coś na czas. Alarmujesz wszystkich i przygotowujesz się odpowiednio; wszyscy członkowie drużyny dostają +1 do następnego rzutu.
- Na 7-9 udaje ci się podnieść alarm, ale macie za mało czasu na przygotowanie.
- Na 6- to coś zupełnie cię zaskakuje. Zaznacz PD na pocieszenie.

Zwiad

Gdy **znajdujesz punkt obserwacyjny i sprawdzasz, czy wszystko gra**, rzuć+MDR:

- Na 10+ wybierz 2 z poniższej listy.
- Na 7-9 wybierz 1 z poniższej listy.
- Na 6- ty dostajesz PD, a MG okazję do działania.

- Zaskoczysz to, co na was czyha
- Odkrywasz przydatny element terenu – skrót, schronienie albo coś dającego przewagę taktyczną (opisz to)
- Dokonujesz Odkrycia (zapytaj MG o szczegóły)
- Dostrzegasz ślady Niebezpieczeństwa – zapytaj MG, co to takiego i co może oznaczać

Nawigacja

Gdy **planujesz najlepszą trasę w niebezpiecznych albo obcych okolicach**, rzuć+INT:

- Na 10+ unikasz niebezpieczeństw i nie nadkładasz drogi. Trafiacie do miejsca wybranego przez MG, zanim będziecie musieli Rozbić obóz.
- Na 7-9 MG wybiera 1 z listy poniżej.
- Na 6- ty dostajesz PD, a MG okazję do działania.

- Natykacie się na Odkrycie, ominięte przez zwiadowcę
- Poruszacie się bardzo wolno albo zbaczacie z trasy. MG decyduje, w jakim miejscu mapy się znajdziecie
- Natykacie się na Niebezpieczeństwo. To, czy dajecie się zaskoczyć, zależy od tego, czy zwiadowca wcześniej je dostrzegł

Zapasy

Gdy **karmisz członków drużyny**, rzuć+MDR:

- Na 10+ wybierz 1 z listy poniżej.
- Na 7-9 drużyna wyjada tyle zapasów, ile powinna wyjeść (1 rację na osobę, jeśli Rozbijacie obóz, albo 1 rację na osobę dziennie, jeśli Podróżujecie).
- Na 6- ty dostajesz PD, a MG okazję do działania.

- Dobre wydzielanie porcji sprawia, że oszczędzacie trochę zapasów (MG decyduje, ile)
- Drużyna zjada tyle, ile powinna, ale jedzenie jest fenomenalne – opisz, czym ich rozpieszczasz. Każdy, kto obliże się w zachwycie, dostaje +1 do następnego rzutu

Zbieractwo

Gdy **spędzasz dzień na szukaniu jedzenia w dziczy**, a okolica nie jest *Jałowa*, rzuć+MDR:

- Na 10+ znajdujesz k4 racji. Chyba że masz wiedzę i sprzęt niezbędne do zastawienia pułapek albo wybrania się na łowy, to wtedy jeszcze +k4.
- Na 7-9 jak wyżej, ale dopiero, kiedy poradzisz sobie z Odkryciem lub Niebezpieczeństwem rzuconym wam przez MG.
- Na 6- dostajesz PD, a MG ma okazję do działania.

Lista uzbrojenia

Tępy długi miecz może mieć -1 obrażeń, a mistrzowski sztylet +1 obrażeń. Traktuj poniższe wartości jako dotyczące przeciętnych przedstawicieli danego typu broni – konkretny egzemplarz może posiadać inne etykiety, odzwierciedlające jego wyjątkowe cechy.

Sfatygowany łuk ..... *niedaleki, 15 monet, 2 wagi*
Porządny łuk ..... *niedaleki, daleki, 60 monet, 2 wagi*
Łuk myśliwski ..... *niedaleki, daleki, 100 monet, 1 wagi*
Kusza ..... *niedaleki, +1 obrażeń, przeładowanie, 35 monet, 3 wagi*
Pęk strzał ..... *3 amunicji, 1 moneta, 1 wagi*
Elfie strzały ..... *4 amunicji, 20 monet, 1 wagi*
Pałka, Shillelagh ..... *bliski, 1 moneta, 2 wagi*
Kostur ..... *bliski, dwuręczny, 1 moneta, 1 wagi*
Sztylet, kordzik, nóż ..... *krótki, 2 monet, 1 wagi*
Sztylet do rzucania ..... *miotane, niedaleki, 1 moneta, 0 wagi*
Krótki miecz, Topór, Młot bojowy, Buława ..... *bliski, 8 monet, 1 wagi*
Włócznia ..... *miotana, przedłużony, niedaleki, 5 monet, 1 wagi*
Długi miecz, Topór bojowy, Korbacz ..... *bliski, +1 obrażeń, 15 monet, 2 wagi*
Halabarda ..... *przedłużony, +1 obrażeń, dwuręczna, 9 monet, 2 wagi*
Rapier ..... *bliski, precyzyjny, 25 monet, 1 wagi*
Rapier pojedynkowy ..... *bliski, 1 przebicia, precyzyjny, 50 monet, 2 wagi*

Lista pancerzy

Skórznia, Kolczuga ..... *1 pancerza, noszona, 10 monet, 1 wagi*
Zbroja łuskowa ..... *2 pancerza, noszona, niewygodna, 50 monet, 3 wagi*
Zbroja płytowa ..... *3 pancerza, noszona, niewygodna, 350 monet, 4 wagi*
Tarcza ..... *+1 pancerza, 15 monet, 2 wagi*

Narzędzia awanturników

Sprzęt awanturniczy ..... *5 użyć, 20 monet, 1 wagi*
Bandaże ..... *3 użycia, powolne, 5 monet, 0 wagi*
Zioła i okłady ..... *2 użycia, powolne, 10 monet, 1 wagi*
Eliksir leczniczy ..... *50 monet, 0 wagi*
Beczułka krasnoludzkiego stouta ..... *10 monet, 4 wagi*
Torba książek ..... *5 użyć, 10 monet, 2 wag*
Antytoksyna ..... *10 monet, 0 wagi*
Typowy prowiant ..... *prowiant, 5 użyć, 3 monety, 1 wagi*
Prywatna uczta ..... *prowiant, 1 użyć, 10 monet, 1 wagi*
Krasnoludzkie suchary ..... *wymaga: krasnoluda, prowiant, 7 użyć, 3 monety, 1 wagi*
Elfi chleb ..... *prowiant, 7 użyć, 10 monet, 1 wagi*
Niziołcze ziele fajkowe ..... *6 użyć, 5 monet, 0 wagi*

Trucizny

Olej z Tagitu ..... *niebezpieczny, aplikowany, 15 monet, 0 wagi*
Krwawnik ..... *niebezpieczny, nakładany, 12 monet, 0 wagi*
Złoty korzeń ..... *niebezpieczny, aplikowany, 20 monet, 0 wagi*
Łzy węża ..... *niebezpieczne, nakładane, 10 monet, 0 wagi*

Usługi

Tygodniowy pobyt w wiejskiej gospodzie	*14-Charyzma monet*
Tygodniowy pobyt w cywilizowanej gospodzie	*30-Charyzma monet*
Tygodniowy pobyt w najlepszej gospodzie	*43–Charyzma monet*
Tygodniowa robocizna niewyszkolonych robotników	*10 monet*
Miesięczny żołd w armii	*30 monet*
Zamówienie czegoś u kowala	*Bazowy przedmiot + 50 monet*
Nocne towarzystwo	*20-Charyzma monet*
Wieczór pieśni i tańca	*18-Charyzma monet*
Dzień eskorty na drodze pełnej bandytów	*20 monet*
Dzień eskorty na drodze pełnej potworów	*54 monety*
Sztampowe morderstwo	*5 monet*
Skrytobójstwo	*120 monet*
Leczenie przez prawdziwego medyka	*5 monet*
Miesiąc modłów za tych co odeszli	*1 moneta*
Naprawa zwyczajnego przedmiotu	*25% ceny przedmiotu*

Posiłki

Solidny posiłek dla jednej osoby	*1 moneta*
Skromny posiłek dla rodziny	*1 moneta*
Uczta	*15 monet za osobę*

Transport

Wóz i osioł, zaprzysiężony twym ciężarom	*50 monet, udźwig 20*
Koń	*75 monet, udźwig 10*
Koń bojowy	*400 monet, udźwig 12*
Wóz	*150 monet udźwig 40*
Barka	*50 monet, udźwig 15*
Łódź rzeczna	*150 monet, udźwig 20*
Statek handlowy	*5000 monet, udźwig 200*
Okręt wojenny	*20000 monet, udźwig 100*
Przejście bezpieczną trasą	*1 moneta*
Przejście ciężką trasą	*10 monet*
Przejście niebezpieczną trasą	*100 monet*

Ziemia i budynki

Rudera	*20 monet*
Chatka	*500 monet*
Dom	*2500 monet*
Posiadłość	*50000 monet*
Twierdza	*75000 monet*
Zamek	*250000 monet*
Wielki zamek	*1000000 monet*
Miesięczne utrzymanie	*1% kosztu*

Łapówki

Wiejski posag	*20–Charyzma monet*
„Ochrona" dla małych przedsiębiorstw	*100–Charyzma monet*
Rządowa łapówka	*50-Charyzma monet*
Przekonująca łapówka	*80-Charyzma monet*
Oferta nie do odrzucenia	*500-Charyzma monet*
Podarki i błyskotki	
Wiejski podarek	*1 moneta*
Porządny podarek	*55 monet*
Szlachetny podarek	*200 monet*
Pierścień albo kamea	*75 monet*
Strój odświętny	*105 monet*
Porządny gobelin	*350+ monet*
Korona godna króla	*5000 monet*

Skarby

Goblińska skrytka	*2 monety*
Drobiazgi jaszczuroludzi	*5 monet*
„Bezcenny" miecz	*80 monet*
Danina dla orczego watażki	*250 monet*
Smoczy skarb z monet i klejnotów	*130000 monet*

STRONNIK

Wartość -1 0 +2 Lojalność -3 -2 -1 0 +1 +2 +3
Pancerz ..... Obrażenia ..... PW ..... / .....
Cechy .....
Etykiety .....
Instynkt .....
Motywacja .....
Udźwig 2 ..... Sprzęt .....
Ruchy .....
Notatki .....

STRONNIK

Wartość -1 0 +2 Lojalność -3 -2 -1 0 +1 +2 +3
Pancerz ..... Obrażenia ..... PW ..... / .....
Cechy .....
Etykiety .....
Instynkt .....
Motywacja .....
Udźwig 2 ..... Sprzęt .....
Ruchy .....
Notatki .....

STRONNIK

Wartość -1 0 +2 Lojalność -3 -2 -1 0 +1 +2 +3
Pancerz ..... Obrażenia ..... PW ..... / .....
Cechy .....
Etykiety .....
Instynkt .....
Motywacja .....
Udźwig 2 ..... Sprzęt .....
Ruchy .....
Notatki .....

STRONNIK

Wartość -1 0 +2 Lojalność -3 -2 -1 0 +1 +2 +3
Pancerz ..... Obrażenia ..... PW ..... / .....
Cechy .....
Etykiety .....
Instynkt .....
Motywacja .....
Udźwig 2 ..... Sprzęt .....
Ruchy .....
Notatki .....

STRONNIK

Wartość -1 0 +2 Lojalność -3 -2 -1 0 +1 +2 +3
Pancerz ..... Obrażenia ..... PW ..... / .....
Cechy .....
Etykiety .....
Instynkt .....
Motywacja .....
Udźwig 2 ..... Sprzęt .....
Ruchy .....
Notatki .....

STRONNIK

Wartość -1 0 +2 Lojalność -3 -2 -1 0 +1 +2 +3
Pancerz ..... Obrażenia ..... PW ..... / .....
Cechy .....
Etykiety .....
Instynkt .....
Motywacja .....
Udźwig 2 ..... Sprzęt .....
Ruchy .....
Notatki .....

POTWÓR

Pancerz ..... PW ..... / .....
Obrażenia .....
Etykiety .....
Zdolności specjalne .....
Instynkt .....
Ruchy * .....
* .....
* .....
Notatki .....

POTWÓR

Pancerz ..... PW ..... / .....
Obrażenia .....
Etykiety .....
Zdolności specjalne .....
Instynkt .....
Ruchy * .....
* .....
* .....
Notatki .....

POTWÓR

Pancerz ..... PW ..... / .....
Obrażenia .....
Etykiety .....
Zdolności specjalne .....
Instynkt .....
Ruchy * .....
* .....
* .....
Notatki .....

POTWÓR

Pancerz ..... PW ..... / .....
Obrażenia .....
Etykiety .....
Zdolności specjalne .....
Instynkt .....
Ruchy * .....
* .....
* .....
Notatki .....

POTWÓR

Pancerz ..... PW ..... / .....
Obrażenia .....
Etykiety .....
Zdolności specjalne .....
Instynkt .....
Ruchy * .....
* .....
* .....
Notatki .....

POTWÓR

Pancerz ..... PW ..... / .....
Obrażenia .....
Etykiety .....
Zdolności specjalne .....
Instynkt .....
Ruchy * .....
* .....
* .....
Notatki .....

REGION

Etykiety

Wrażenia

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Notatki

Odkrycia

Niebezpieczeństwa

SIEDLISKO

Etykiety

Zakreśl wszystkie które pasują, wypełnij puste miejsca gdy trzeba, dopisz własne.

- ❑ *Wieś*
- ❑ *Miasteczko*
- ❑ *Twierdza*
- ❑ *Miasto*

Dobrobyt *Nędzny* • *Ubogi* • *Przeciętny* • *Zamożny* • *Bogaty*

Populacja *Exodus* • *Malejąca* • *Stabilna* • *Rosnąca* • *Kwitnąca*

Obrona *Brak* • *Milicja* • *Warta* • *Straż* • *Garnizon* • *Batalion* • *Legion*

Inne *Bezpieczne* • *Bezprawie* • *Jarmark* • *Krasnoludzkie* • *Elfickie* • *Tajemne*

Egzotyczne .....
Gildia .....
Handel .....
Historia .....
Osobistość .....
Potrzeba .....
Przysięga .....
Religia .....
Rzemiosło .....
Świętość .....
Utrapienie .....
Władza .....
Wrogość .....
Zasób .....

Notatki

Mapa siedliska

Interesujące miejsca

Istotni BN-i

LOCH

❑ *Mały* ❑ *Średni* ❑ *Duży* ❑ *Wielki*

Budowniczy

Cel powstania

Powód zniszczenia

Wejście

Motyw	Odliczanie	Motyw	Odliczanie
	❑❑❑❑❑❑❑❑		❑❑❑❑❑❑❑❑
	❑❑❑❑❑❑❑❑		❑❑❑❑❑❑❑❑
	❑❑❑❑❑❑❑❑		❑❑❑❑❑❑❑❑
	❑❑❑❑❑❑❑❑		❑❑❑❑❑❑❑❑
	❑❑❑❑❑❑❑❑		❑❑❑❑❑❑❑❑

Notatki / historia

Zwykłe obszary

Unikatowe obszary

Odkrycia

Niebezpieczeństwa