

SZKIELET PRZYGODY!

Twórcy:
Grant „Skellington” Howitt
Chris „Covered with a sheet” Taylor

Jesteś szkieletem, któremu znudziło się pilnowanie nudnego syfnego lochu tylko dlatego, że jakiś czarownik ci kazał. Zgarniasz więc rzeczy z pierwszego lepszego trupa i ruszasz po przygodę do człowiekowego lochu (zwanego przez nich „wioską”). Twoje cele to: gromienie złoti, zdobywanie bajecznych skarbów oraz dokonywanie epickich czynów.

Pochodzenie (1k6)

1. **Ork:** +1 do trafienia i krzyczenia.
2. **Elf:** +1 do mówienia i poruszania się.
3. **Krasnolud:** twoja głowa i kłata otrzymują po dodatkowym PŻ.
4. **Goblin:** +1 do skradania się i uciekania.
5. **Człowiek:** odłóż sobie część ciała, aby przetrwać rzut na czynność.
6. **Szkielet:** +1 do wiedzy o szkieletach i ich kulturze.

Ekwipunek (1k6, RZUĆ DWUKROTNIE)

1. **Skórznia (fragment):** +1 PŻ na losowej części szkieletu.
2. **Płytkówka (fragment):** +2 PŻ na losowej części szkieletu.
3. **Bułat:** broń jednoręczna, 1k6 obrażeń.
4. **Sztylet:** broń jednoręczna, 1k4 obrażeń (1k8 z ukrycia).
5. **Topór bojowy:** broń oburęczna, 1k8 obrażeń (1k12 jeśli w głowę).
6. **Łuk i strzały:** broń oburęczna dystansowa, 1k6 obrażeń.

Człowiekowy loch (1k6)

1. Tętniące życiem sioło.
2. Gościniec na rozstaju dróg nieopodal rzeki.
3. Klasztor z biblioteką.
4. Szkoła magów.
5. Szemrany port rzeczny.
6. Nadmorski kurort.

Mroczna tajemnica człowiekowego lochu (1k6)

(Nie mów tego graczom, a na pewno nie na początku!)

1. Znajduje się tu siedziba morderczego kultu.
2. Wszyscy oddają cześć złowrogiemu demonowi.
3. Znany ci szkielet uznawany jest tu za czcigodne bóstwo.
4. W pewnej piwnicy uwięziono grupę niewinnych szkieletów.
5. W ich ciałach nie ma kości! To nie ludzie, to... (wymyśl kosmicznego pasożyta – albo coś gorszego).
6. To miejsce skrywa ogromny kompleks lochów.

Bajeczne skarby (1k6)

1. **Sakwa złota i klejnotów:** możesz ją wymienić na różne dobra i usługi.
2. **Magiczna żaba:** +1 do trafienia i obrażeń.
3. **Magiczna zbroja:** jak Płytkówka, ale na początku każdej walki regeneruje swoje uszkodzenia.
4. **Peleryna-niewidka:** działa, dopóki nie narobisz hałasu lub nie zaatakujesz.
5. **Napój sprawczo-naprawczy:** przywraca wszystkie PŻ.
6. **Szapoklak podstęp:** +2 do podszywania się.

Obrażenia

Gdy ktoś cię zaatakuję, trafia automatycznie (bo jednak jesteś powolny). Rzuć **1k10** i sprawdź wynik w tabeli trafień, aby dowiedzieć się, w co oberwałeś. Zaznacz na karcie postaci uszkodzoną część szkieletu. Uszkodzona część odpada wraz z innymi przyczepionymi do niej (tu trzeba wykazać się zdrowym rozsądkiem). Trafienie w odpadniętą część szkieletu oznacza, że **atakujący chybił celu**.

Kiedy jakaś część szkieletu nie ma już PŻ, staje się złamana, czyli nieużywalna. Jeśli to twoja głowa, wypadasz z gry, więc chroń ją dobrze!

Przyczepianie kończyn

Jeśli coś ci odpadnie, możesz to ponownie przyłączyć do swojego szkieletu. No chyba że to coś jest złamane, to wtedy nie, ale możesz jako zamiennika użyć dowolnej znalezionej kości. Możesz także mieć jedną „niekościaną” podmiankę, przy czym musi być ona odpowiedniego kształtu i rozmiaru (np. beczka zamiast klatki piersiowej czy gałąź zamiast nogi).

Ciekawostka: wszystkie ludzie i niemal wszystkie zwierzęta mają mnóstwo kości, których praktycznie wcale nie używają!

Czynności

Aby coś zrobić, rzuć **1k10**. Jeśli wynik jest równy poziomowi trudności lub od niego wyższy, odnosisz sukces. Poziomy trudności czynności: łatwa = 4, średnia = 6, trudna = 8, bardzo trudna = 10. Masz **-1** do rzutów za każdą brakującą część szkieletu. Jeśli wyrzucisz **10**, rzuć jeszcze raz i zsumuj wyniki.

Rozwałka

Jeśli trafisz, rzuć **1k10** i użyj tabeli trafień, a potem rzuć kością obrażeń (bez broni zadajesz **1k3** obrażeń). Kiedy wynik jest wyższy niż wytrzymałość celu, eliminujesz go, a gdy równy lub niższy, obniżasz wytrzymałość celu o 1. Wytrzymałość waha się od 2 (owca, łasica) do 12 (smok).

Bajeczne skarby



Napój sprawczo-naprawczy



Szapoklak podstęp



Peleryna-niewidka



Sakwa złota i klejnotów



Nowy najlepszy przyjaciel!
(sprawdź, ile ma kości)

TABELA TRAFIEŃ

