

Bestiariusz

Poniżej krótki bestiariusz, który może pomóc w tworzeniu przygód. Opis zawiera podstawowe informacje o przeciwniku. Poziom Trudności (PT) jest sugerowaną ilością kostek utrudnienia. Jeśli istota jest duża, dodaj kostkę utrudnienia. Jeśli występuje w stadzie – dodaj kostkę za każdego osobnika.

Opis	PT
Dinozaur roślinożerny / Mamut , jest wyzwaniem w zależności od wielkości. Gruba skóra, zrogowacenia i siła.	3
Dinozaur mięsożerny / Tygrys Szablozębny to brutalny łowca, dla którego liczy się tylko polowanie. Gruba skóra, zrogowacenia, kły, pazury, siła, spryt i szybkość to jego atuty.	7
Niedźwiedź jaskiniowy to duży roślinożerca. Zaatakowany będzie się bronił pazurami. Silny i szybki.	3
Deinozuch – straszny krokodyl osiąga do 15 metrów długości. Silny, szybki i sprytny w wodzie, na lądzie jest wolniejszy. Gruba skóra i ostre żęby.	4-5
Jaskiniowiec to typowy przedstawiciel obcego plemienia. Z listy atrybutów wybierz 3 i dodaj wyposażenie: silny, szybki, sprytny, inteligentny, podstępny, szalony, zręczny, wytrzymały	4
Zwierzyna płowa – sarny, jelenie, gazy, antylopy i inne odmiany roślinożerców. Szybkie, zwinne i czujne.	3
Wilk jaskiniowy poluje w watach. Jest silny, szybki i przyzwyczajony do polowania w grupie. Atakuje kłami i pazurami.	4

Karta postaci

Imię: _____												
Koncepcja: _____												
Motyw działania: _____												
Atrybuty: _____												
Wyposażenie: _____												
Notatki: _____												
Stany Postaci: <input type="checkbox"/> Głód <input type="checkbox"/> Przemarznięcie <input type="checkbox"/> Umieranie <input type="checkbox"/> Krwotok <input type="checkbox"/> Rana <input type="checkbox"/> Zatrucie <input type="checkbox"/> Oszołomienie <input type="checkbox"/> Strach <input type="checkbox"/> Zmęczenie <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____												
Punkty Sławy: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []												
<table border="1"><thead><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr></thead><tbody><tr><td>Nie i...</td><td>Nie</td><td>Nie, ale...</td><td>Tak, ale...</td><td>Tak</td><td>Tak i...</td></tr></tbody></table>	1	2	3	4	5	6	Nie i...	Nie	Nie, ale...	Tak, ale...	Tak	Tak i...
1	2	3	4	5	6							
Nie i...	Nie	Nie, ale...	Tak, ale...	Tak	Tak i...							
Więcej gier na: https://funtrpg.com												

CC BY 4.0 Uznanie autorstwa

Jaskiniowcy

autor: Tomasz Misterka

Prehistoryczny świat do gry w:
Cent RPG / HUB RPG

Świat gry

Wasze postacie żyją we wspólnej jaskini, próbując przetrwać w pełnym niebezpieczeństwie światcie.

Używają prymitywnej broni (maczugi, kamienne topory, noże, proce, włócznie itp.) i pilnują ognia przyniesionego dawno temu z płonącego drzewa.

Określcie ich imiona (proste), koncepcję, atrybuty i element wyposażenia, zgodnie z zasadami Cent lub HUB RPG.

W tej grze ważne będzie przetrwanie:

- Pilnujcie ognia.
- Zbierajcie zapasy.
- Polujcie.
- Nie dajcie się (zjeść) sąsiadom.

Zasoby

W grze występują dwa zasoby, które z czasem się zużywają, ale mogą zostać też uzupełnione: ogień i zapasy. Sprawdzanie zasobów jest wykonywane 4 razy na dobę: rano, w południe, wieczorem i nocą. Zasoby mogą być magazynowane w jaskini. Ze sobą każda postać może nieść maksymalnie dwie jednostki zasobów.

Zmniejszanie zasobów

Podczas sprawdzania zasobów należy:

- Zmniejszyć stan ognia o 1 punkt.
- Zmniejszyć stan zapasów o 1 punkt, **z wyjątkiem nocy.**
- Sprawdź stan ognia 1k6. Jeśli rzucisz tyle samo lub więcej ile wynosi jego poziom, ogień przygasa (traci jeden stan).
- Opcjonalnie wydać jeden lub więcej zapasów na podsycenie ognia (zwiększyć jego poziom), **jeśli jesteście w jaskini.**

Zwiększanie zasobów

W wyniku realizacji zadań wasze zasoby mogą się zwiększyć (lub zmniejszyć). Po zakończeniu zadania wykonajcie test rozliczenia zasobów rzucając 1k6 i dodając opcjonalny modyfikator (m) z zadania.

1k6+m	Efekt
1 <=	Stracone 1 zapasy i ogień przygasał.
2	Stracone 1 zapasy.
3	Stracone 1 zapasy, ogień płonie.
4	Zdobyte 1 zapasy, ogień przygasał.
5	Zdobyte 1 zapasy.
>= 6	Zdobyte 1k3 zapasów.

Zasoby i stany

Jeśli zgaśnie ogień, wszyscy w plemienu będą przemarznięci (kostka utrudnienia do każdej akcji). Można temu zapobiec:

- Zużywając 2 punkty zapasów przy każdym sprawdzaniu zasobów (również w nocy).
- Zdobywając ogień od sąsiedniego plemienia.

Jeśli skończą się zapasy, wszyscy w plemienu będą głodni (kostka utrudnienia do każdej akcji).

- W każdym kolejnym sprawdzeniu stanu zasobów, osoba głodna rzuca 1k6. Jeśli wypadnie 1 lub 2, otrzymuje dodatkowy stan – umierająca.

Osoba ze stanem umierająca w każdym kolejnym sprawdzeniu rzuca 1k6. Jeśli wypadnie 1-3 przenosi się do krainy przodków.

Usunięcie dowolnego stanu negatywnego (z wyjątkiem śmierci), wymaga wydania 1 zapasu.

Zapasy

Pod słowem zapasy, kryją się wszelkie użyteczne zasoby, które potrzebne są plemienu do przetrwania (jedzenie, krzemienie, drewno, skóry, kości itp.).

Zwiększanie ilości zapasów może być wykonane za pomocą:

- Zbieractwa / drobnej uprawy
- Polowania / Łowienia ryb
- Spotkanie z sąsiadami.

Zbieractwo / drobna uprawa

Najmniej ryzykowna aktywność, ale też przynosząca potencjalnie najmniej zasobów. Modyfikator efektu rozliczenia zadania: 0

Polowanie / Łowienie ryb

Niesie ze sobą ryzyko odniesienia ran, a nawet śmierci, ale też szansę na zdobycie większej ilości zapasów – modyfikator (m). Sprawdź, co łowcy mogą zdobyć. Podczas walki dodaj wartość modyfikatora do kostek utrudnienia:

1k6	Efekt	m
1	Wrócą z pustymi rękami	-1
2	Drobna zwierzyna / mały połów	0
3-4	Zwierzyna płowa / zwykła zdobycz	1
5	Wielkie zwierzę / wielka ryba	2
6	Drapieżnik / potwór wodny	3

Spotkanie z Sąsiadami

Jej celem może być zdobycie ognia lub / i zapasów. Od grających zależy jakie relacje będzie ich plemię utrzymywać z innymi grupami jaskiniowców i vice versa (stosunek do grupy prowadzonej przez grających może się wahać od przyjaznego do wrogiego).

Ogień

Podtrzymanie ognia jest ważne, ale zbyt wielki może ściągnąć kłopoty. Wokół ognia koncentruje się życie duchowe i społeczne jaskiniowców.

Poziom	Efekt
0	Wygasał. Musicie go szybko zdobyć.
1	Zostało trochę żaru. Może zaraz zgasnąć.
2	Mały ogień – w sam raz na pieczenie.
3	Średni ogień – na przetrwanie nocy.
4	Ogień alarmowy lub odstraszący.
5+	Ten ogień wymyka się spod kontroli. Widać go z daleka. Musi się wypalić.