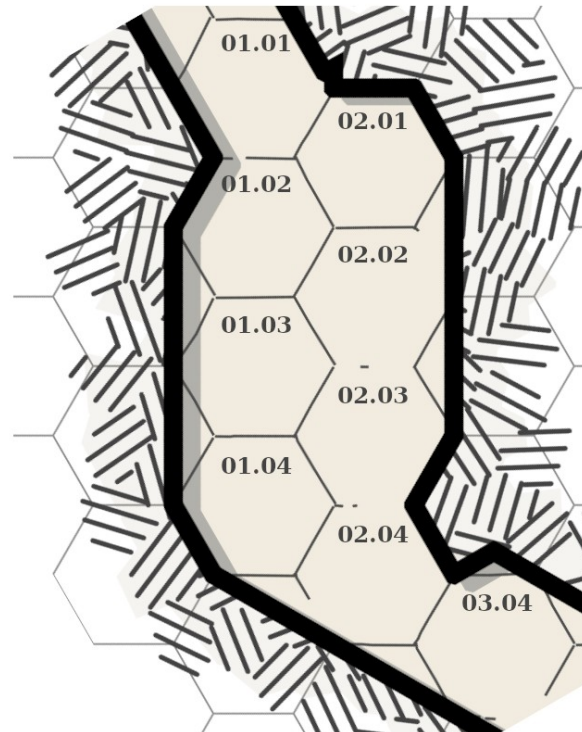
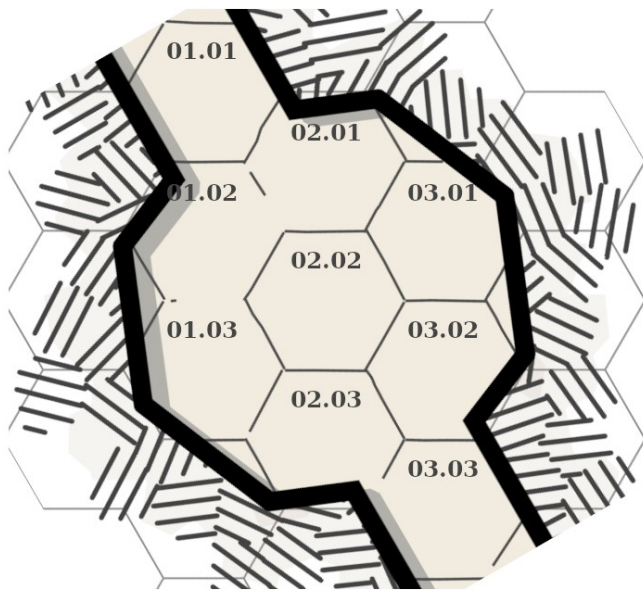


Jaskinia troli

Wszystko ma swoją cenę

Przygoda do Cent RPG
w świecie Krasnoludów

(zgodny z FUNT RPG)
autor: Tomasz Misterka



01.01	
01.02	
01.03	
02.01	
02.02	
02.03	
03.01	
03.02	
03.03	

01.01	
01.02	
01.03	
01.04	
02.01	
02.02	
02.03	
02.04	
03.04	

Plan doliny stworzony za pomocą Dungeon Scrawl:

<https://probabletrain.itch.io/dungeon-scrawl>

i Gimp: <https://www.gimp.org/>

System Cent RPG oraz świat Krasnoludy:

<https://funtrpg.com/>

Licencja Jaskini troli:

Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)

Przed rozpoczęciem gry, wybierz lub wylosuj jeden z załączonych planów jaskiń.

1k6	Którą jaskinię przemierzą śmiałkowie?
1-3	Jaskinię owalną.
4-6	Jaskinię podłużną.

Założenia modułu

Grupa Strażników Cienia (postacie graczy) otrzymuje zadanie dostarczenia ładunku szlachetnych kamieni, do krasnoludzkiego miasta Thorgard.

Trasa wiedzie przez olbrzymią jaskinię, znajdującą się na terenach nawiedzanych przez trole. Jej strop ginie w mroku.

Moduł ten może być samodzielną przygodą lub częścią kampanii. Został zaprojektowany z myślą o grze sandboksowej.

Podróż po heksach

Plan jaskini jest podzielony na heksagonalne pola. Przemierzenie każdego pola, o ile nie występują na nim dodatkowe trudności, zajmuje jeden cykl (pod ziemią czas jest liczony w cyklach, bo podział klasyczny na dzień i noc jest utrudniony).

Trudny teren i wydarzenia mogą wydłużyć wędrówkę, a nawet wymusić zmianę trasy.

Zasoby i ładunek

Jeśli moduł jest częścią kampanii, zastosuj zasady zarządzania zasobami, które w niej ustaliliście.

Jeśli moduł jest samodzielną przygodą, drużyna ma na początku **k6+1 zasobów** (żywność, pochodnie, podstawowe narzędzia i ekwipunek, który nie jest traktowany jako wyposażenie). Zasoby maleją podczas podróży. Jeśli ich ilość spadnie do 0, członkowie drużyny mogą otrzymać dodatkowe stany (zmęczenia, głodu itp.).

Dodatkowym zasobem jest **ładunek**, składający się z 6 części. Zadaniem drużyny jest jego bezpieczny transport przez jaskinię troli, może się jednak zdarzyć, że jego część lub całość zostanie stracona, np. jako konsekwencja spotkań.

Na zakończenie każdego cyklu wykonywany jest test, sprawdzający stan zasobów. Pierwszy test wykonywany jest tylko **kostką testu** (k6), chyba że okoliczności wymuszą utrudnienie lub ułatwienie. Liczba kości ułatwienia i utrudnienia może się zmieniać w kolejnych testach zasobów.

Część zasobów można odzyskać, poświęcając na to jeden cykl (polowanie, zbieractwo, reorganizacja).

W zamian można uzyskać kostkę ułatwienia lub 1 punkt zasobów. Podczas takiego cyklu, również może dojść do spotkania.

k6	Czy są jeszcze zasoby?
1	Zasoby -1. Dodaj kostkę utrudnienia w kolejnym teście zasobów.
2	Zasoby -1.
3	Zasoby -1. Dodaj kostkę ułatwienia w kolejnym teście zasobów.
4	Zasoby bez zmian. Dodaj kostkę utrudnienia w kolejnym teście zasobów.
5	Zasoby bez zmian.
6	Zasoby bez zmian. Dodaj kostkę ułatwienia w kolejnym teście zasobów.

Ukształtowanie jaskini

Jaskinia troli, ze swej natury jest ograniczona powierzchniowo, jednak jej ukształtowanie jest zmienne (działa w niej magia czarowników troli, którzy mają moc zmiany terenu).

Jeśli masz problem z improwizacją lub chcesz zaplanować przygodę, wygeneruj teren jaskini przed sesją. Od Ciebie i twojej grupy zależy, czy chcecie mieć plan jaskini, czy odkrywać ją w trakcie gry.

Rzuć k6, aby określić teren na danym heksie i osobliwość. Wykonanie zwiadu podczas cyklu może dać informację o terenie na sąsiednich hexach. Tempo oznacza ilość cykli na przebycie terenu.

k6	Przeważający teren na danym heksie	Tempo
1	Gejzery lub czynne wulkany.	3
2	Podziemna rzeka / jezioro	2
3	Przepaście i rozpadliny.	1.5
4	Skalne rumowisko.	1.5
5-6	Resztki starej drogi.	1

k6	Osobliwość
1	Kamienna kolumna. Sztuczny twór.
2	Mieniące się kolorami skały.
3	Kolonia podziemnych grzybów.
4	Kamienny most.
5	Budowla z wielkich kości.
6	Unosząca się w powietrzu platforma.

Spotkania

W każdym cyklu należy wykonać test, by sprawdzić, czy doszło do spotkania jakichś istot.

k6	Czy nastąpiło spotkanie?
1	Nie. Do kolejnego testu spotkania dodaj kostkę utrudnienia.
2	Nie.
3	Nie, ale do kolejnego testu spotkania dodaj kostkę ułatwienia.
4	Tak. Istoty próbują uniknąć spotkania. Są nieufne.
5	Tak. Istoty zachowują się neutralnie.
6	Tak. Istoty zachowują się wrogo lub atakują.

Poziom Trudności (PT) istot, określa ilość kostek utrudnienia podczas kontaktu z nimi. Przewaga liczebna dodaje kostkę utrudnienia. Trole mogą być kamienne, ogniste lub wodne.

k6	Co to za istoty?
1	2k6 krasnoludów renegatów (PT=3).
2	1k6 jaskiniowych czerwi (PT=4).
3	1k6 ognistych salamander (PT=4).
4	3k6 goblinów (PT=2) z czarownikiem (PT=4).
5	1k6 troli (PT=3).
6	2k6 troli (PT=3) z czarownikiem (PT=4).