

## IGA KOOPAKÄIK

1. PCd otsustavad ühiselt, kas on paigal või liiguvad.
2. PCd otsustavad ühiselt liikumiskiiruse.
3. PCd otsustavad individuaalselt oma käigu tegevused. Visatakse vastavad visked.
4. Visatakse Ohte ja Võimalusi (Ohte visatakse iga koopakäik, Võimalusi ainult siis kui liigutakse)
5. GM ütleb, kas juhtub veel midagi. Tehakse asjakohased märkmed kaardile.

## AJUTISED MÕJUTAJAD OHTUDELE

Kui vähemalt pooled seiklejatest on väsinud, st neil on miinus visetele (ei lisata puhkamise ajal)	+10%
Kui vähemalt pooled seiklejatest on haavatud või raskelt haavatud, st neil on miinus visetele (ei lisata puhkamise ajal)	+10%
Seiklejatel on preestri õnnistus (Rituaal: Õnnistus)	-10%
Seiklejatel on esivanema hinge õnnistus (küti õnnistus)	-5%
Kiirelt liikudes	+20%
Varjatult liikudes	-20%
Keegi PCdest otsib lõkse	-10%

## HAZARDS

%	Ohu iseloom
1-10	PCd kohtuvad koopas elava (kerge) kolliga – vastastikused Tähelepanu visked, kumb teist esimesena märkab.
11-20	PCdele jääb tee ette mõni kerge takistus.
21-30	PCd kohtuvad koopas elava kolli või kollide grupiga (keskmise) – vastastikused Tähelepanu visked, kumb teist esimesena märkab.
31-40	PCdele jääb tee ette mõni keskmine looduslik takistus.
41-50	PCdele jääb teele keskmine või lihtne looduslik takistus ja mõni koll (keskmise), kes seda enda kasuks üritab kasutada. PCd näevad takistust aga kolli ei pruugi märgata.
51-60	PCd kohtuvad koopas elava (raske) kolliga – vastastikused Tähelepanu visked, kumb teist esimesena märkab.
61-70	Raske looduslik takistus
71-80	PCd eksivad ära. Eksimise vältimiseks saavad PCd ühe Geograafia viske koopa kaardistamise raskustaseme +10 vastu.
81-90	Kollid (raske) on kuidagi PCde taha hiilinud, ümber piiranud või lihtsalt varjatud ja saavad nüüd üllatuslikult rünnata. PCd saavad Tähelepanu viske kollide staatilise Varjumise vastu, et varitsusrünnakut vältida.
91-100	Raske looduslik takistus ja kollid, kes on selle ümber peitunud. PCde Tähelepanu vise kollide staatilise Varjumise vastu, et varitsust märgata.

## AJUTISED MÕJUTAJAD VÕIMALUSTELE

Seiklejatel on preestri õnnistus (Rituaal: Õnnistus)	+10%
Seiklejatel on esivanema hinge õnnistus (põlluharija õnnistus)	+5%
Kiirelt liikudes	-20%
Varjatult liikudes	-20%
Keegi PCdest otsib salaasju	+10%

## OPPORTUNITIES

%	Võimaluse iseloom
1-10	Õnnestub läbida x2 rohkem maad ehk 2 koopa sektorit.
11-20	PCd märkavad kergelt või keskmist kolli, kes neid ei ole märganud. Oleks võimalik teda varitseda, mööda hiilida või tagasi minna ja mõni teine tee valida.
21-30	Õnnelik leid. Seiklejad leiavad mingeid kasulikke ressursse, millest neil just puudu on. N hõbekuule kui neid edaspidi vaja; toitu, kui see otsakorral on; oni verd kui seiklejad vigastatud jne.
31-40	PCd leiavad ühe koopa salaasja, mille ees on mõni lihtne või keskmine koll või takistus. Kolli puhul Tähelepanu visked kumb keda enne märkab.
41-50	Adrenaliin tõuseb. Kõik PCd viskavad ükskõik millise järgmise viske, mis sooritakse d20ga (Oskused, Rünnak jne) +4ga. Vise tuleb sooritada koopas samal päeval.
51-60	PCd leiavad mingi turvalise ruumi või koha, kus peatudes ei pea ohte viskama, sest kollid sinna ei pääse.
61-70	PCd märkavad kergelt või keskmist takistust ja kolle, kes neid ei näe. Takistust võib olla võimalik kollide vastu kasutada.
71-80	PCd leiavad mingisuguse salatee/ukse, tähelepanuta jäänud käigu, mis ühendab koopameetrit nende sektori mõne juba läbitud sektoriga. See salatee võib olla ka üks otse välja, st teine sissepääs.
81-90	PCd leiavad salaasja, mida valvab raske koll, kes neid ei märka.
91-100	Koopa ohud ja raskused muudavad PCd eriti teravaks, tähelepanelikuks ja osavaks. Kõikide tegelaste peal rakendub võimas preestri võime õnn – kõik visked sooritatakse käesoleva päeva jooksul +2ga. Lisaks ei tule 1 visates protsenti visata. Lisaks ühendavad raskused PCsid ja nendega kaasas olevaid NPCsid. Sõjasulastena teenivate NPCde moraal muutub permanentsest paremaks. Arg muutub Tavaliseks, Tavaline Vapraks ja Vapper Kartmatuks.

## KOOPA ISELOOMUSTUS

Koopa teema	
Koopa tüüp	
Koopakäigu pikkus (vahemaa / aeg)	
Geograafia viske raskustase	

Takistused ja nende hulk koopas.  
Kui takistuste hulk saab otsa, siis  
rohkem selliseid takistusi koopas ei  
leidu.

Kerged	
Keskmsed	
Rasked	

Kollid koopas ja nende hulk  
(kollidest võib mööda hiilida)

Kerged	
Keskmsed	
Rasked	

**Koopa skeem.**

(Koopaa uurimise käigus märgi skeemile sektorite vahelised salateed, turvapaigad, ületamata takistused ning muu sinu jaoks oluline. Märgi mis sektorid on kaardistatud.)

Nimi ja nõudmine

Nimi ja nõudmine

Nimi ja nõudmine

Nimi ja nõudmine



<p>Salaasia iseloomustus (salaaside hulk koogas)</p>	<p>Salaasia iseloomustus (salaaside hulk koogas)</p>	<p>Salaasia iseloomustus (salaaside hulk koogas)</p>
<p>Nõudmised leidmiseks</p>	<p>Nõudmised leidmiseks</p>	<p>Nõudmised leidmiseks</p>
<p>Salaasia iseloomustus (salaaside hulk koogas)</p>	<p>Salaasia iseloomustus (salaaside hulk koogas)</p>	<p>Salaasia iseloomustus (salaaside hulk koogas)</p>
<p>Nõudmised leidmiseks</p>	<p>Nõudmised leidmiseks</p>	<p>Nõudmised leidmiseks</p>