

## SEIKLEJATE VÕIMEKUS OHTE VÄLTIDA

Ohtude baasprotsent	100%
Seiklejate grupi kõige kõrgem Luuramisoskus	- ____ %
Seiklejate grupi kõige kõrgem Füüsika	- ____ %
Seiklejate grupi kõige kõrgem Tähelepanu	- ____ %
Mõne PC Mehhanismide töö on 6 või kõrgem	- 5%
Mõne PC Geograafia on 6 või kõrgem	- 5%
Mõne PC Metafüüsika on 6 või kõrgem	- 5%
Mõne PC Loodusoskused on 6 või kõrgemad	- 5%
Mõnel PCI on võime: Kogenenud teejuht	- 10%

### Kokku

### Ajutised mõjutajad

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%

### Kokku sel käigul

## SEIKLEJATE OSKUS VÕIMALUSI LEIDA

Võimaluste baasprotsent	0%
Seiklejate grupi kõige kõrgem Luuramisoskus	+ ____ %
Seiklejate grupi kõige kõrgem Füüsika	+ ____ %
Seiklejate grupi kõige kõrgem Tähelepanu	+ ____ %
Mõne PC Kivitöö oskus on 6 või kõrgem	+ 5%
Mõne PC Taimeteadus on 6 või kõrgem	+ 5%
Mõne PC Ajalugu 6 või kõrgem	+ 5%
Mõne PC Metafüüsika on 6 või kõrgem	+ 5%
Mõne PC Teoloogia on 6 või kõrgemad	+ 5%
Mõne PC Kunst on 6 või kõrgemad	+ 5%
Mõnel PCI on võime: Kogenenud seikleja	+ 10%

### Kokku

### Ajutised mõjutajad

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%

### Kokku sel käigul

## 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.

## LIIKUMISKIIRUSED

### Tavaline ehk ettevaatlikult liikumine

1 sektor koopakäigus.

### Kiirelt liikumine

2 sektorit koopakäigus. Ei saa tegevusi teha, aga saab põgeneda. +20% Ohte, -20% Võimalusi. Kiiresti liikudes ilma koopa kaardita on võimalus ära eksida. Geograafia vise koopa kaardistamise raskustaseme vastu.

### Varjatult liikumine

1 sektor käigus. -20% Ohte, -20% Võimalusi.

### Koopast välja liikumine

3 sektorit käigus. Ohte ja Võimalusi ei visata! Lisategevusi teha ei saa aga saab põgeneda. Võimalik ainult siis kui tegelastel on järjepidev koopa kaart ja nad kasutavad seda koopast välja liikumiseks.

## INDIVIDUAALSED TEGEVUSED

### Koopa kaardistamine

Kaardistatud koopas pole võimalik ära eksida. Kaardistada tuleb järjepidevalt. Geograafia vise koopa kaardistamise raskustaseme vastu

### Lõksude otsimine

Kui kuskil on lõks, siis saab PC visata selle leidmise staatilise raskustaseme vastu Tähelepanu. Lisaks vähendab lõksude otsimine Ohtude protsenti -10% võrra.

### Salaasjade otsimine

PC üritab leida midagi kasulikku. Selleks analüüsib ta enda ümbrus kasutades koopa olemusest tulenevat oskust. N. nekropolis Kunsti, Ajalugu või Teoloogiat, džunglis Loodusoskuseid ja Vaimuvallas Metafüüsikat. Tähelepanu vise otsimiseks on alati võimalik aga 5 või 10 võrra raskem. Salaasju saab otsida ka siis kui tuldud teed tagasi minna.

**Koopa skeem.**

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

Üks sektor koopas vastab \_\_\_\_ \_\_\_\_ ja selle ettevaatlikult läbimiseks ettevaatlikult kulub \_\_\_\_ \_\_\_\_ .