

KARTA PROWADZENIA PODZIEMI

Nazwa drużyny	Szybkość drużyny	Tempo w podziemiach	Szybkie tempo
---------------	---------------------	------------------------	------------------

ŚLEDZENIE TUR

EFEKT	CZAS TRWANIA	ŚLEDZENIE		

PORZĄDEK MARSZU

Przód

Tył

TURY PODZIEMI

- Oznaczenia (aby śledzić upływ czasu, zasoby itp.)
- Test spotkania.
- Deklarowanie akcji.
- Testy związane z Percepcją (jeśli to konieczne).
- Rozpatrywanie akcji oraz śledzenie ruchu.

TEST SPOTKANIA

- Rzuc 1k8. Wynik 1 oznacza spotkanie.
- Jeśli dochodzi do spotkania, rzuć na tabelę spotkań.
- Określ odległość spotkania. 2k6 × 10 stóp (3 metry).
- Wykonaj test reakcji.
- Określ, czy doszło do zaskoczenia (jeśli to konieczne).

TABELA REAKCJI

2K6	REAKCJA
2–3	Natychmiastowy atak
4–5	Wroga
6–8	Ostrożna/ Groźna
9–10	Neutralna
11–12	Przyjazna

AKCJE W PODZIEMIACH

- Ruch
- Walka
- Rozmowa
- Pomoc
- Wypatrywanie zagrożeń
- Pokonanie przeszkody
- Odprawienie rytuałów
- Przeszukiwanie
- Inne akcje