



DUNGEON WORLD: ZDRADLIWE OSTĘPY

CENA: 75,00 PLN

CZAS WYSYŁKI: 7 DNI

PRODUCENT: GRAMEL BOOKS SP. Z O. O.

NUMER KATALOGOWY: PBT7



OPIS PRZEDMIOTU

DUNGEON WORLD: ZDRADLIWE OSTĘPY ŁĄCZĄ W SOBIE ŚWIATOTWORZENIE ZNANE Z *DUNGEON WORLD: PODZIEMIA I POTWORY* ORAZ STAROSZKOLNY UROK TABELEK POMAGAJĄCYCH W GENEROWANIU LOKACJI I ZDARZEŃ NA BIEŻĄCO, W MIARĘ POTRZEB SESJI. PŁYNNIE DZIAŁANIE ZAPEWNIĄ SPECJALNE WERSJE RUCHÓW PODRÓŻY Z PODSTAWOWEJ GRY. TABELE W ZDRADLIWYCH OSTĘPACH WYRÓŻNIAJĄ SIĘ PRZED W SZYBKOŚCIĄ PROPORCJAMI: ZNACZNIE BARDZIEJ STAWIAMY NA EKSPORACJĘ I ODKRYWANIE NIŻ NA WALKI. DOBRZE PRZEMYŚLANA METODOLOGIA POZWALA TRAKTOWAĆ WYLOSOWANE ELEMENTY JAKO PODPOWIEDZI WYDARZEŃ, NIE JAKO NIENARUSZALNE FAKTY - SZCZEGÓŁY INTERPRETUJECIE WSPÓLNIE W CZASIE SESJI.

ZDRADLIWE OSTĘPY TO DZIESIĘĆ PRZYDATNYCH SEKCJI:

- **POZNAJ JĘZYK:** SŁOWNICZEK WSZYSTKICH NIEZBĘDNYCH TERMINÓW
- **NARYSUJ MAPĘ:** WSKAZÓWKI DO WSPÓLNEGO TWORZENIA PLANÓW I MAP
- **WSKAŹ DROGĘ:** OPCJONALNE ZASADY DLA POPLECZNIKÓW, AUTORSTWA JEREMY'EGO STRANDBERGA
- **ZOBACZ ŚWIAT:** NOWE RUCHY I WYTYCZNE DLA NIEBEZPIECZNYCH PODRÓŻY

- **PRZETRWAJ NIEPOGODĘ:** PODPOWIEDZI I RUCHY PRZYDATNE PRZY USTALANIU POGODY
- **POZNAJ LOSY:** CAŁE MNÓSTWO TABEL DO LOSOWANIA PRZYGÓD W DZICZY
- **ZEJDŹ POD ZIEMIĘ:** ZASADY TWORZENIA LOCHÓW W BIEGU (ALBO W RYTM RUCHÓW ŁOPATY)
- **PRZETRWAJ I OPOWIEDZ:** PIĘĆ NOWYCH KLAS PRESTIŻOWYCH
- **ZAUFAJ INTUICJI:** IMPROWIZACJA PRZYGÓD NA NIEZBADANYCH ŁĄDACH
- **NADAJ IMIONA:** LISTY PRZYKŁADOWYCH NAZW I IMION DLA POSTACI, MIEJSC ORAZ WIERZCHOWCÓW

ZASADY WSPÓLNEGO TWORZENIA MAP I WSZYSTKIE TABELI NIE SĄ POWIĄZANE Z SYSTEMEM (MOŻNA Z NICH KORZYSTAĆ W DOWOLNEJ GRZE RPG). CO PRAWDA SAME TABELI MAJĄ BUDOWĘ POWIĄZANĄ Z NOWYMI RUCHAMI PODRÓŻY, ALE Z POWODZENIEM MOŻNA JE ZASTOSOWAĆ W DOWOLNEJ PRZYGODZIE, W KTÓREJ FANTASTYCZNE KRAJOBRAZY GRAJĄ PIERWSZE SKRZYPCE.

NOWE ZASADY POPLECZNIKÓW, PRZYGOTOWANE PRZEZ JEREMY'EGO STRANDBERGA, POMAGAJĄ W TWORZENIU ZAPADAJĄCYCH W PAMIĘĆ POSTACI NIEZALEŻNYCH, A JEDNOCZEŚNIE UWALNIAJĄ OD POTRZEBY NOTOWANIA WSZYSTKICH SZCZEGÓŁÓW.

ALE TO NIE WSZYSTKO! W ZESTAWIE DOSTANIECIE **[PORADNIK PRZETRWANIA W ZDRADLIWYCH OSTĘPACH](#)**

PORADNIK PRZETRWANIA W ZDRADLIWYCH OSTĘPACH TO ZBIÓR PRZYDATNYCH MATERIAŁÓW I I KART DO WYKORZYSTANIA W GRZE DUNGEON WORLD: POTWORY I PODZIEMIA. GROMADZI W JEDNYM MIEJSCU NOWE RUCHY DOTYCZĄCE PRZYGÓD NA ŁĄDZIE ORAZ NOWE ZASADY DLA POPLECZNIKÓW, OMÓWIONE W PERILOUS WILDS: ZDRADLIWYCH OSTĘPACH. A ŻEBY BYŁO ŁATWIEJ UTRZYMAĆ KONTROLĘ NAD ELEMENTAMI ŚWIATA WYMYŚLONYMI W CZASIE GRY, PORADNIK... MA TEŻ ŚLICZNE, GOTOWE KARTY CZEKAJĄCE NA WYPEŁNIENIE WASZYMI PRZYGODAMI.

WEWNĄTRZ PORADNIKA ZNAJDZIECIE:

- PEŁEN ZESTAW RUCHÓW PODSTAWOWYCH, SPECJALNYCH, POPLECZNIKÓW I PODRÓŻY (Z UWZGLĘDNIENIEM WERSJI ZE ZDRADLIWYCH OSTĘPÓW)
- CAŁY EKWIPUNEK Z DUNGEON WORLD ZMIESZCZONY NA JEDNEJ ROZKŁADÓWCE
- PUSTĄ KARTĘ REGIONU DO NOTOWANIA SZCZEGÓŁÓW, ZAGROŻEŃ I ODKRYĆ
- PUSTĄ KARTĘ OSADY DO NOTOWANIA ETYKIET, POSTACI NIEZALEŻNYCH I MIEJSC WARTYCH UWAGI
- PUSTĄ KARTĘ LOCHU DO NOTOWANIA OBSZARÓW, ZAGROŻEŃ, ODKRYĆ I GENERALNIE WAŻNYCH RZECZY
- 6 PUSTYCH KART DLA POPLECZNIKÓW (LUB POSTACI NIEZALEŻNYCH)
- 6 PUSTYCH KART DLA POTWORÓW Z MIEJSCAMI NA ETYKIETY, STATYSTYKI I RUCHY
- 4 PUSTE MAPY (JEDNA NA STRONĘ) Z SIATKĄ HEKSÓW I OBSZARÓW, ŻEBY ŁATWIEJ SIĘ RYSOWAŁO W CZASIE GRY!

MAŁO? NO TO W ZESTAWIE DOSTANIECIE JESZCZE **DUNGEON WORDL: SITO!**

Zasady zawarte w dodatku są próbą połączenia elementów dwóch świetnych systemów RPG fantasy: *Dungeon Crawl Classics Role-Playing Game* oraz *Dungeon World*, poprzez dopasowanie konceptu "Sita Poziomu 0" z DCC RPG do zasad *Dungeon World*. Pamiętajcie, będziecie potrzebować kopii zasad *Dungeon World: Podziemia i Potwory!*

Ten krótki, wygodny podręcznik pozwala wylosować postacie Wieśniaków, od imienia poprzez zawód, po atrybuty oraz pokazuje, jak stworzyć ich rodzinną wioskę! Pomaga MG poprowadzić Sito w *Dungeon World!* Zawiera cztery "Sita Startowe", dzięki którym będziecie gotowi na wieczór improwizowanego średniowiecznego survival horroru! Znajdziecie w nim też "Sitopedię" przygód, w które może się wyposażać potrzebujący inspiracji Mistrz Gry.

Czym jest DW: Sito?

To przygoda, w której postaci graczy rozpoczynają grę jako barwna grupa zwykłych wieśniaków, wrzuconych przez los w niezwykle okoliczności. Na drodze tych zwykłych ludzi stoją śmierć i koszmary, a oni sami będą po prostu starać się przeżyć. Na wielu nieszczęśników, a czasem nawet na wszystkich, czeka w Sicie okropna śmierć, ci zaś, którzy przetrwają, na zawsze będą naznaczeni przerażającymi doświadczeniami.

W wielu grach RPG fantasy Bohaterowie Graczy zaczynają swe przygody jako niezwykle jednostki; ta przygoda pokazuje, jak zwykli ludzie stają się herosami.

Oto ich historia postaci!

PDFY BĘDA WYSYŁANE PRZEZ SKLEP, W KTÓRYM DOKONANO ZAKUPU