

# Królestwo Książąt

Jak się nazywasz?

Jakie są Twoje mocne strony? (k8)

Jakie są Twoje kłopotliwe cechy? (k4)

Ile masz lat? (k6)

Kto jest Twoim pomocnikiem? (k8)

Liczba niewykorzystanych pomocników:

Kto jest Twoim kłopotliwym znajomym? (k4)

Liczba niewykorzystanych kłopotliwych znajomych:

Jakie masz przedmioty?

*Prawo.* Nie wolno używać przemocy. Nie wolno oszukiwać, kraść, ani niszczyć rzeczy należących do innych ludzi. Jeżeli dostajesz pieniądze za wykonanie pracy, masz obowiązek ją wykonać. Jeżeli ktoś wykonuje dla ciebie pracę, masz obowiązek zapłacić mu uczciwe wynagrodzenie. Każdy członek rodziny powinien robić to, co do niego należy. Rodzice powinni opiekować się swoimi dziećmi, a dzieci powinny pomagać rodzicom.

*Kości konsekwencji.* Rozmowa: k4. Czynność fizyczna: k6. Walka: k8.

*Rozstrzygnięcie konsekwencji*

- co najmniej jedna jedynka: rozwój
- 1–7: konsekwencje krótkotrwałe
- 8–11: trwałe konsekwencje
- 12–: trwałe konsekwencje x2
- 16: poważnie ranny

*Rozwój*

- Dodaj mocną stroną.
- Zmień kłopotliwą cechę na mocną stroną.
- Dodaj pomocnika spośród postaci biorących udział w wyzwaniu.
- Zamień kłopotliwego znajomego na pomocnika.
- Dodaj przedmiot.

*Krótkotrwałe konsekwencje*

- Podczas następnego wyzwania będziesz rzucał o jedną kość mniej (tak, jakbyś był o rok młodszy).
- Podczas następnego wyzwania będziesz mieć dodatkową kłopotliwą cechę.
- Podczas następnego wyzwania nie możesz korzystać z jednej ze swoich cech.
- Zyskujesz nowego kłopotliwego znajomego spośród osób, które brały udział w rozstrzygnięciu wyzwania. Trwa to tylko do następnego wyzwania, w którym Ty i ta osoba weźmiecie udział.
- Tracisz (tymczasowo, do następnego wyzwania, podczas którego Ty i ta osoba weźmiecie udział) jednego ze znajomych, który uczestniczył w rozstrzygnięciu wyzwania.
- Musisz opuścić to miejsce i odpocząć jakiś czas w samotności.

*Trwałe konsekwencje*

- Dodajesz nową kłopotliwą cechę.
- Zmieniasz mocną stroną w kłopotliwą cechę.
- Tracisz cechę, której użyłeś podczas wyzwania.
- Dodajesz nowego kłopotliwego znajomego.
- Zmieniasz pomocnika w kłopotliwego znajomego.
- Tracisz znajomego, który brał udział w wyzwaniu.
- Zmieniasz jeden ze swoich przedmiotów w kiepski (k4).
- Tracisz jeden ze swoich przedmiotów.
- Twoja peleryna jest uszkodzona; w razie potrzeby zredukuj jej kość.