

# Rozdział XIII

## Tabele losowe

### Losowanie przedmiotów

Wybierz na co chcesz rzucać: przedmiot jednorazowego użytku, broń lub narzędzia Tułacza. Rzuć kością sześcienną i zobacz wynik, on określi z jakiej tabeli należy skorzystać. Następnie dobierz odpowiednią, kolejną kość i ponownie rzuć! Dzięki temu dowiesz się, co można podarować Tułaczom w trakcie ich przygód.

#### Przedmioty jednorazowego użytku (-3)

1. Brudna krew
2. Cień w butelce
3. Ciemne pieczywo
4. Czarne igliwie
5. Czarny lotus
6. Diamentowe lustro
7. Esencja mgły
8. Fioletowa pochodnia
9. Fioletowe igliwie
10. Kadzidło
11. Kamienny chleb
12. Kamień przeznaczenia
13. Karmazynowy haczyk
14. Kość żywotności
15. Kolorowe szklane kulki
16. Maski uczonych
17. Mikstura widzenia przez ściany
18. Miska ryżu
19. Pamięć w płynie
20. Pergamin akademicki

#### Przedmioty jednorazowego użytku (4+)

1. Pergamin i lupa
2. Pergamin tajemnic
3. Pergamin wiedzy
4. Potworna karoka
5. Serce smoka
6. Smar meteorytowy
7. Sokole oko
8. Słuchający pergamin
9. Suszona kurza nóżka
10. Szklane mydło
11. Śpiew Chóru Anielskiego
12. Świetlik
13. Talizman Tułacza
14. Uschnięta ręka zbója
15. Zestaw naprawczy
16. Wybuchowe jabłko
17. Wszędyklucz
18. Gracz wybiera jeden przedmiot
19. MG wybiera jeden przedmiot
20. Rzuć ponownie

## Broń (-2)

---

1. Buława
2. Długi miecz
3. Halabarda
4. Katana
5. Kostur
6. Miecz
7. Miecz dwuręczny
8. Młot bojowy
9. Rapier
10. Sejmitar

## Broń (5+)

---

1. Łuk refleksyjny
2. Muszkiet
3. Pistolet
4. Rewolwer
5. Strzelba
6. Fala
7. Gwiezdny kostur
8. Krwiste sztylety
9. Płomienne dłonie
10. Wodny bicz

## Narzędzia Tułacza (3-4)

---

1. Kryształowe dzwoneczki
2. Kosmiczny kryształ
3. Luneta
4. Magnetynowy kompas
5. Magnetynowe wytrychy
6. Myślowirówka
7. Niepraktyczna mapa
8. Ogień i młot kowalski
9. Oko strażnika
10. Pieczęć anielskiego gniewu

## Broń (3-4)

---

1. Sztylet
2. Toporek
3. Topór dwuręczny
4. Włócznia
5. Ciężka kusza
6. Długi łuk
7. Garłacz
8. Krótki łuk
9. Kusza
10. Łuk

## Narzędzia Tułacza (-2)

---

1. Azotowe piramidki
2. Bajki z dawnych lat
3. Bursztynowa latarnia
4. Chatka Tułacza
5. Czarna pochodnia
6. Dwa kamienie teleportacyjne
7. Dwie kości do gry
8. Fioletowa pochodnia
9. Flakonik na błękitną krew
10. Gadająca głowa

## Narzędzia Tułacza (5+)

---

1. Śpiewnik
2. Szklany łańcuch
3. Torba z ziołami
4. Worek bez dna
5. Zagubiona dusza
6. Złoty medal
7. Żeliwny gar
8. Wylosuj przedmiot jednorazowy
9. Wylosuj broń
10. Rzuć ponownie

W chwilach, kiedy wyobraźnia potrzebuje dodatkowego paliwa, z pomocą przychodzi generator słów kluczowych, który zawiera mnóstwo haseł, mogących pomóc w narracji. Do użytku dla prowadzącego przed sesją, w trakcie lub dla graczy, chcących odpowiedzieć na własne pytanie z Ruchu! Wystarczy spojrzeć na tabelę z konkretnym motywem przewodnim, rzucić kością sześcienną i wykorzystać dane słowo przy odpowiadaniu na pytania! Ciekawym pomysłem będzie przygotowanie własnych tabel na potrzebę konkretnej kampani, lub rzut kilkoma kośćmi!

## Budynek

---

1. Stare sanktuarium
2. Wielki labirynt
3. Mroczna piwnica
4. Wieczna forteca
5. Rezydencja
6. Niewidzialny pałac

## Natura

---

1. Bezkresny las
2. Niewielkie góry
3. Tajemniczy szczyt
4. Zepsuta flora i fauna
5. Gęsta rzeka
6. Błotnisty szlak

## Żywioty

---

1. Ogień
2. Woda
3. Powietrze
4. Ziemia
5. Elektryczność
6. Roślinność

## Kosmos

---

1. Błysk gwiazdy
2. Rozpad planety
3. Dzika próżnia
4. Pradawna rasa obcych
5. Droga mleczna
6. Pas asteroid

## Wojna

---

1. Krwawa bitwa
2. Epicka broń
3. Zerwany sojusz
4. Wielka ofensywa
5. Wytrwała obrona
6. Okrutne zbrodnie wojenne

## Okultyzm

---

1. Zapomniana magia
2. Mistyczny tarot
3. Starożytna alchemia
4. Niebieska nekromancja
5. Mroczna runy
6. Czarne proroctwo

## Królestwo

---

1. Nieugięty król
2. Zagubiona księżniczka
3. Widmowy zamek
4. Wielcy poddani
5. Skromny rycerz
6. Znana dynastia

## Mrok

---

1. Nieprzenikniony mrok
2. Ostatnia noc
3. Zamknięta otchłań
4. Zatracone światło
5. Groza duszy
6. Nieznane i nieopięte

## Krew

---

1. Ważna ofiara
2. Rzeka krwi
3. Zakłócona transfuzja
4. Czerwone symbole
5. Więzy krwi
6. Przysięga rzezi

## Spisek

---

1. Ukryta manipulacja
2. Podejrzany spiskowiec
3. Zmowa milczenia
4. Ukryte plany
5. Zdradziecki intrygant
6. Tajne spotkania

## Nieśmiertelność

---

1. Rozerwana wieczność
2. Eteryczne ciało
3. Wielkie odrodzenie
4. Przeklęta nieśmiertelność
5. Kamień filozoficzny
6. Nieskończona kara

## Rytuał

---

1. Taniec rytualny
2. Haniebna inwokacja
3. Przerwana inicjacja
4. Dopełniony obrzęd
5. Sekretny składnik
6. Oczyszczające wybudzenie

## Zaklęcie

---

1. Skupienie mocy
2. Magiczny wywar
3. Nieczytelny zwój
4. Utracona formuła
5. Ochronna bariera
6. Potęga transmutacji

## Historia

---

1. Ciekawe mity
2. Burzliwy epos
3. Złożony artefakt
4. Przełomowe odkrycie
5. Romantyczne kroniki
6. Nieznane dziedzictwo