

# GRY HAZARDOWE

Czasami postacie zapragną zagrać w jakąś grę losową, aby rozerwać się, wzbogacić lub zdobyć cenne nagrody. W tym rozdziale dowiesz się, drogi MG jak rozwiązać takie sytuacje.

Ponieważ w systemie nie ma umiejętności Hazard i nie będzie jej ( z uwagi na to, iż wiele gier zależy od losu i umiejętności osobiste nie mają tu dużo do powiedzenia), wyniki gier ustala się także w oparciu o los.

W skrócie wygląda to tak: każdy z grających rzuca K100 i dodaje do tego modyfikatory wynikające ze Zdolności Specjalnych. Ten, który osiągnie najwyższy wynik – wygrywa.

## Modyfikatory

- Zdolność: Szczęście +10 za poziom;
- Zdolność: Przychylność losu +10;
- Zdolność: Łaska Boska +5 (tylko jeśli bóstwo wspiera działania postaci);

Jeśli gra w jakiś sposób zależna jest od inteligencji i taktyki (np. niektóre gry w karty w rodzaju brydża), rzucający dodają także do wyniku swoją inteligencję.

Wyznawcy bóstw losu (Morsis, Jezzy czy Xituri) mogą zamienić efekty błogosławieństwa na automatyczną wygraną w grach hazardowych.

## **Oszukiwanie w grach:**

Jeśli postać oszukuje, ma prawo do rzutu na Zw + Manipulacja. Jeśli zda test otrzymuje +10 do sumy gry, za każde uzyskane w tym teście przebicie. Pech w tym teście oznacza jednak, że próba oszustwa została zauważona.

Oczywiście zarówno w przypadku powodzenia jak i jego braku, współgracze mają prawo do testu Per. aby zauważyć nieuczciwe machinacje.