

Túlélőkészlet

Írta: Boldog-Bernád István, Gebei Sándor és Salamon Áron András

Bevezető

E füzet alapvető célkitűzése, hogy segédletet nyújtson a játék folytatására, míg megérkezik a Hősök és Hatalmasok. Igaz, a magasabb szintű játékot csak 6. szintig mutatja be, de ez ne riasszon el senkit, egy kis ügyességgel könnyedén ki lehet dolgozni az ezeket követő szinteket. De természetesen meg lehet várni a következő szabálykönyvet is, mely 14. szintig tartalmazni fog mindent, ami a játékhoz kell.

Kasztok

A kasztok fejlődését táblázatokban összegeztük, hasonlóan a Kazamaták és Kompániákhoz, egyetlen különbség itt a mentődobások kapcsán van.

Mentődobások célszáma: Mindig az alap, már 1. szinten is érvényes mentődobásokból kell levonni az adott értéket, így megkapjuk az aktuális célszámot. Például a fegyverforgató mérgek elleni mentődobásának célszáma első szinten 12, azaz negyedik szinten már csak 10 a célszám.

Elf

Szint	Tapasztalati pont	HD	Varázslatok	Küzdőképesség	Mentődobások célszáma
4.	16000	4d6	4/2	+3	-2
5.	32000	5d6	4/2/1	+3	-2
6.	64000	6d6	4/2/2	+3	-2

Fegyverforgató

Szint	Tapasztalati pont	HD	Küzdőképesség	Mentődobások célszáma
4.	8000	4d8	+3	-2
5.	16000	5d8	+3	-2
6.	32000	6d8	+3	-2

A fegyverforgatók 1 HD-s és 1-nél kevesebb HD-val rendelkező lényekre mindig annyiszor támadhatnak, amennyi az alap küzdőképességük. Tehát 1-3. szintig 1-szer, míg 4-6. szinten már 3-szor. Ez tovább fejlődik a későbbiekben, így 7. szinttől kezdve már 5-ször támadhatnak.

Félszerzet

Szint	Tapasztalati pont	HD	Küzdőképesség	Mentődobások célszáma
4.	8000	4d6	+3	-2
5.	16000	5d6	+3	-2
6.	32000	6d6	+3	-2

Pap

Szint	Tapasztalati Pont	HD	Varázslatok	Küzdőképesség	Mentődobások célszáma
4.	6000	4d6	3/1	+1	-
5.	12000	5d6	4/2	+3	-2
6.	25000	6d6	4/2/1	+3	-2

Élőholtak elűzése

Szint	Csontváz	Zombi	Ghoul	Wight	Wraith	Lidérc	Múmia	Szellem	Vámpír
4.	E	3	5	7	9	11	N	N	N
5.	E	E	3	5	7	9	11	N	N
6.	P	E	E	3	5	7	9	11	N

„E”: Elűz, azaz automatikusan sikeres a próba. Az elűzött élőholtak számát ugyanúgy 2d6-al kell kidobni.

„P”: Pusztít, azaz elűzés helyett a pap 2d6 élőholt lényt pusztít el.

„N”: Nincs hatás.

Tolvaj

Szint	Tapasztalati Pont	HD	Küzdőképesség	Mentődobások célszáma
4.	4800	4d4	+1	-
5.	9600	5d4	+3	-2
6.	20000	6d4	+3	-2

Tolvaj Szakértelmek

Szint	Zárnyítás	Zsebmetszés	Csendes mozgás	Mászás	Árnyakban rejtezés	Csapda hatástalanítás	Hallgatózás
4.	30%	35%	35%	90%	35%	25%	1-3
5.	35%	40%	40%	91%	40%	30%	1-3
6.	45%	45%	45%	92%	45%	40%	1-3

Törpe

Szint	Tapasztalati pont	HD	Küzdőképesség	Mentődobások célszáma
4.	8800	4d8	+3	-2
5.	17000	5d8	+3	-2
6.	35000	6d8	+3	-2

Varázshasználó

Szint	Tapasztalati Pont	HD	Varázslatok	Küzdőképesség	Mentődobások célszáma
4.	10000	4d4	4/2	+1	-
5.	20000	5d4	4/2/1	+1	-
6.	40000	6d4	4/2/2	+3	-2

Varázslatok

A három varázsolni képes kaszt varázslatait a következőkben mutatjuk be. Először az elfek és varázshasználók varázslatai jönnek, aztán pedig a papokéi.

Elfek és varázshasználók:

3. szint

Gyorsítás: A szöges ellentéte a Lassítás varázslatnak, de hasonlóan működik. A varázslat semlegesíti a Lassítást, s ez fordítva is működik. A Gyorsítás egy sebességkategóriával feljebb helyezi a hatása alá kerülőket.

Infralátás: A varázslat lehetővé teszi elmondója számára, hogy képes legyen látni az infravörös hullámokat is, így pedig láthat teljes sötétségben is. *Hatóidő:* 1 nap. *Hatótáv:* 40-60'.

Lassítás: Egy széles hatótávú varázslat, mely legfeljebb 24 lényre hat egy maximum 60'*120' területen. Minden olyan lény, mely a varázslat hatása alá kerül, egy sebességkategóriával lentebb kerül. *Hatóidő:* 3 forduló. *Hatótáv:* 240'.

Láthatatlanság, 10' sugár: Egy kiterjesztett Láthatatlanság varázslat, ezen kívül semmiben sem különbözik az eredetitől.

Mágiatörés: Hacsak nem törik meg ezt is, a varázslat a legtöbb fajta bájolás ellen (játékvezető döntése szerint) – kivéve varázstárgyak és hasonlók – hatásosnak fog bizonyulni. A siker esélyének nagysága a következő szabály szerint számolható: (A mágiatörő varázshasználó szintje/ az eredeti varázslat elmondójának szintje) * 100 % (5-től felfelé kerekítve). Azaz, ha egy 5. szintű varázshasználó próbálja megtörni egy 10. szintű varázshasználó mágiáját, akkor $(5/10)*100=50\%$ esélye van rá. Ekkor dobni kell d100-zal a meghatározott százalék alá, amennyiben ez sikeres, a mágia megtört. *Hatóidő:* 1 forduló. *Hatótáv:* 120'.

Repülés: A varázslat 120'/forduló sebességű repülést tesz lehetővé a felhasználónak. *Hatóidő:* Varázshasználó szintje + 1d6 forduló.

Személy megfékezése: A Személyi bűbájhoz hasonló varázslat, amely viszont mind limitált hatóidővel, mind nagyobb hatással bír. 1d4 személyre hat. Ha azonban csak egyetlen egy célpontja van, akkor az -2-vel dobja a varázslat elleni mentődobását. *Hatóidő:* Varázshasználó szintje +6 forduló. *Hatótáv:* 120'.

Tisztánhallás: A karakter ennek segítségével 60' távolságig képes meghallani mindent. *Hatóidő:* 12 forduló

Tisztánlátás: A karakter ennek segítségével 60' távolságig képes mindent meglátni. *Hatóidő:* 12 forduló.

Tűzlabda: A varázshasználó ujjából kicsapódó lövedék, amely 20' sugárban robban. Korlátozott térben a Tűzlabda általában felveszi a tér alakját, például megnyúlik. Sebzése annyiszor 1d6, ahányadik szintű a varázshasználó. Egy 10. szintű varázshasználó Tűzlabdája 10d6-ot sebez. A tekeresekről és a pálcákból származó Tűzlabdák 6d6-ot sebeznek, a botokból származók 8d6-ot. Hatótáv: 240'

Védelem a gonosztól, 10' sugár: Egy Védelem a gonosztól varázslat, amely egy 10' sugarú gömbbe vonja a varázslót, továbbá hatóideje nem 6, hanem 12 forduló.

Védelem a sima lövedékektől: Ennek a bájolásnak a célpontja áthatolhatatlanná válik minden sima lövedék számára. Ahogy a nevéből is adódik, nem érvényes varázslövedékek vagy varázsfegyverek lövedékei ellen. *Hatóidő:* 12 forduló. *Hatótáv:* 30'.

Villámcsapás: A varázslat elmondása egy 60' hosszú és maximum 7.5' széles villámot hoz létre. Ha nincs elég hely a villám teljes kiterjedéséhez, a lövedék visszacsapódik, amíg összességében el nem éri a 60' hosszát, így akár a varázslat elmondóját is megsebezheti. Ezekről eltekintve hasonlít a Tűzlabdához, de a hatótáv szempontjából a lövedék vége nem terjedhet túl a 240'-on.

Vízlégzés: A varázslat képessé tesz a víz alatti légzésre mindennemű sérülés vagy nehézség nélkül. *Hatóidő:* 12 forduló. *Hatótáv:* 30'.

Papok

2. szint

Áldás: Bármely körben, míg a varázslat fennáll, a pap megáldhatja a közelharcban nem lévő karaktereket, akiknek támadó és moráldobásaikhoz ezután +1 módosító járul. *Hatóidő:* 6 forduló.

Állatok nyelve: A pap képes lesz bármilyen állattal való kommunikációra, teljesen megértve a másikat és megértetve magát. Egy állat így akár a pap szolgálatába is állítható (a játékvezető döntése). *Hatóidő:* 6 forduló, *Hatótáv:* 30'.

Csapdák fellelése: 30' sugarú körben, melynek az elmondó pap a középpontja, minden egyes mechanikus vagy mágikus csapda láthatóvá válik. *Hatóidő:* 2 forduló.

Csendvarázs: Ez a varázslat egy 15' sugarú gömbben csendet teremt, azaz nem hallatszik benn és onnan ki semmi sem. Ha egy személyre varázsolják rá, akkor mentődobást tehet, amennyiben ez sikertelen, akkor a Csendvarázs vele együtt mozog. *Hatóidő:* 12 kör. *Hatótáv:* 180'.

Személy megfékezése: Mint a varázshasználói, kivéve, hogy a hatóideje 9 forduló, a hatótávja pedig 180'.

3.szint

Átoktörés: Mint a varázshasználói változat.

Betegség meggyógyítása: Mindennemű betegséget meggyógyító csoda. Az egyetlen módja pl. annak, hogy egy átokkal szerzett járványból kigyógyítsunk egy karaktert. *Hatótáv:* 30'

Folyamatos fény: Mint a varázshasználói változat, kivéve, hogy a teremtett fény erőssége megegyezik a napfényvel.

Holtak nyelve: A pap a varázslat segítségével képes 3 kérdést feltenni egy halottnak. 7. szintig maximum 3 napos, a felett pedig maximum 3 hónapos halottak szólíthat meg. *Hatótáv:* 10'

Jellem azonosítása: A pap képes maximum 30' távolságban lévő 1d6 személy jellemének kifürkészésére. *Hatóidő:* 1 kör

Tárgy fellelése: Mint a varázshasználói változat, de az alap hatótáv 90'.

Utazás

A vadonban való utazás modellezésére hexterképeket használunk. Hagyományosan a hexek 5 mérföldesek, így könnyedén modellezhetjük a haladást, mivel a KÉK rendszere ehhez igazodik.

Mozgás, sebesség:

Megterheltség (TE)	Sebesség (méröld/nap, harcban yard/kör)
0-750	25 méröld, harcban 25 yard
751-1000	20 méröld, harcban 20 yard
1001-1500	10 méröld, harcban 10 yard
1501-3000	5 méröld, harcban 5 yard

A naponta megtehető sebesség 8 órai gyalogutat jelent. 12 órás megerőltető gyaloglással a megtehető távolság másfélszerese mozogható le, de ilyenkor mindenre -1 módosító jár (Támadásra, Mentőkre és HP-re is!). Lóval pedig a távolság kétszerese tehető meg.

Mint látható a felszínen sokkal nagyobb távot lehet megtenni a harcban is. Fontos, hogy az íjak lőtávolsága is ehhez igazodik, tehát egy hosszúíj 210 yard messzire hord, nem 210 lábíg.

Hátasok és járművek

Név	Ár	Terhelhetőség (TE)	Tömeg (TE)
Igásló	40	4500/9000*	-
Ló	75	3000/6000*	-
Csataló	250	4000/8000*	-
Öszvér	30	3000/6000*	-
Teve	100	3000/6000*	-
Nyereg és lószerszám	25	200	300
Nyeregtáska	5	800	100
Kocsi (2 kerekű)	100	4000/8000**	-
Szekér (4 kerekű)	200	15000/25000**	-
Csónak	2000	20000	-
Gálya	10000	50000	-
Hajó	15000	200000	-

*Az első szám a normál terhelhetőséget mutatja, a második pedig azt a maximális terhelhetőséget mutatja meg, melyet fele sebességgel érhetünk el. Tehát, egy teve, mely 3000 TE súlyt visz, még éppen normál sebességen tud haladni, e felett viszont 6000 TE-ig csak fele olyan gyorsan.

**Az igáslovak számától függ a megterheltség. Kocsinál 1 vagy 2 húzza-e, szekéرنél pedig 3 vagy 4. Öszvér is húzhatja, de egy igáslovat két öszvér helyettesíthet. A kocsi és a szekér sebessége minden esetben 10 méröld/nap, illetőleg 10 yard/kör.

Vízi járművek sebessége és személyzete

Név	Mérföld/nap	Evezősök	Matrózok	Harcosok
Csónak* (v. kis vitorlás)	20 (70)	8 (-)	2 (1)	-
Gálya	20/80**	90	15	30
Hajó	80	-	15	35

*Folyókon a sodrással haladva másfélszeresére nő a sebesség.

** Szélcsendben/széllel és evezőkkel.

Eltévedés és véletlen találkozások

Az utazás veszélyes dolog, a karakterek bármikor eltévedhetnek, vagy szörnyekkel találkozhatnak. Utazni többféle területen lehetséges, egyes helyek sokkal jobban próbára tehetik a karaktereket, mint mások, könnyebb eltévedni például magas hegyek között, mint egy füves pusztában. Ha úton haladnak a karakterek, vagy van velük egy vezető, aki járatos a vidéken, akkor nem tévedhetnek el. A táblázaton naponta kell dobni eltévedésre és véletlen találkozásra is.

Eltévedés és véletlen találkozások esélye a vadonban:

Terep	Eltévedés (d6)	Véletlen találkozás (d6)
Tiszta	1	6
Erdő	1-2	5-6
Mocsár	1-3	4-6
Hegyvidék	1-2	4-6
Sivatag	1-3	5-6

Véletlen találkozási táblázatok:

Kazamata 4-6. szint

D12	Szörny	Megjelenők/ 4. szint	Megjelenők/ 5. szint	Megjelenők/ 6. szint
1	Bagoly-medve	1d3	1d4	1d6
2	Doppelgänger	1d6	1d8	1d10
3	Élő kőszobor	1d2	1d3	1d4
4	Kalandozók (4+HD)	változó	változó	változó
5	Medúza	1d3	1d4	1d8
6	Ogre	1d6	1d8	1d10
7	Okkerszín zselé	1	1	1
8	Óriás tarantella	1d3	1d4	1d6
9	Rozsdaszörny	1d3	1d4	1d6
10	Tautaura	1	1	1d2
11	Wight	1d8	1d10	1d12
12	Zselékocka	1	1	2

Vadonbeli találkozások táblázatai

A csillaggal (*) jelölt szörnyek újak, nem szerepelnek a Kazamaták és Kompániákban, leírásuk a Túlélőkészlet Szörnyek című részében található.

Tiszta

D8	Szörny	Megjelenők száma
1	Bandita	3d10
2	Félszerzet	5d8
3	Hobgoblin	4d6
4	Karaván	változó
5	Nemes és kísérete	változó
6	Óriáshangya	4d6
7	Ork	10d6
8	Órjárat	változó

Erdő

D10	Szörny	Megjelenők száma
1	Bagolymedve	1d4
2	Bandita	3d10
3	Driád*	1d6
4	Elf	2d10
5	Farkas	3d6
6	Kalandozócsapat	változó
7	Karolópók	1d4
8	Ork	10d6
9	Vérfarkas	2d12
10	Zöld Sárkány	1d4

Mocsár

D10	Szörny	Megjelenők száma
1	Baziliskusz*	1d6
2	Fekete sárkány	1d4
3	Ghoul	2d8
4	Gyíkember	6d6
5	Kalandozócsapat	változó
6	Hídra*	1
7	Óriás béka*	1d4
8	Óriás pióca*	1d4
9	Troglodita	5d8
10	Troll*	1d8

Hegyvidék

D10	Szörny	Megjelenők száma
1	Griff*	2d8
2	Kalandozócsapat	változó
3	Kardfogú tigris	1d4
4	Kiméra*	1d4
5	Kőóriás*	1d6
6	Mantikóra*	1d4
7	Neandervölgyi	10d4
8	Ork	10d6
9	Törpe	5d8
10	Vörös sárkány	1d4

Sivatag

D10	Szörny	Megjelenők száma
1	Gnoll	3d6
2	Kalandozócsapat	változó
3	Karaván	változó
4	Kék sárkány	1d4
5	Olajbogár	2d6
6	Óriás csörgőkígyó	1d4
7	Óriás skorpió*	1d6
8	Oroszlán	1d8
9	Tarantella	1d3
10	Tuatara	1d4

Szörnyek

Az itt található szörnyek leírása a KéKben megismert struktúrát követi. Ezekkel változatosabbá tehető a játék, mind a vadonban, mind a kazamaták mélyén.

Baziliskusz**

VO	4	Megjelenők száma	1d6 (1d6)
HD	6+1	Mentők	F6
Sebesség	60'	Morál	9
Támadás	harapás +7, tekintet	Kincs típusa	F
Sebzés	1d10 + petrifikáció	Jellem	Semleges

A baziliskusz egy 10' hosszú, mágikus gyík, amely elsősorban földalatti barlangokban és vad bozótosokban, sűrű erdőkben fordul elő. Sikeres harapás esetén az áldozatnak kővéválás elleni mentőt kell dobnia, különben felszerelésével együtt kővé válik. A baziliskusz tekintete ugyanilyen hatású, valamint az alábbi speciális szabályokkal működik. A tekintet automatikusan "eltalálja" a meglepett ellenfeleket. Közelharcban a karakter dönthet a tekintet elkerülése mellett (különbön körönként mentőt kell dobnia!): ez -4 támadást jelent a karakternek és +2-t a baziliskusznak.

Tükröt használva a karaktert -2 támadás sújtja (a baziliskusz +2 támadása változatlan), ám a tükör csak jól megvilágított termekben effektív, és a karakter nem használhat mellette pajzsot. Cserébe a baziliskusz körönként 1/d6 eséllyel megpillantja magát a tükörben és neki kell mentőt dobnia kővéválás ellen.

Driád*

VO	5	Megjelenők száma	0 (1d6)
HD	2	Mentők	Elf 4
Sebesség	120'	Morál	6
Támadás	speciális	Kincs típusa	D
Sebzés	0	Jellem	Semleges

A driádok gyönyörű női természetszellemek, akik sűrű erdők öreg fáiban élnek. Rendkívül félnékek és békések, ugyanakkor nagyon gyanakvóak is. Ha úgy dönt, hogy nem akar mutatkozni, a driád egygé válik saját fájával. Ekkor a fát megközelítő karaktereknek -2-vel kell mentőt dobni bájolás ellen, különben ők is belépnek a fába – ha ez megtörténik, soha nem térnek vissza. A driád addig él, ameddig a fája is; ezen felül mindössze 10 percig maradhat életben, ha a fájától 240' távolságnál messzebb kerül.

Griff

VO	5	Megjelenők száma	1 (2d8)
HD	7	Mentők	F4
Sebesség	120' (repülve 360')	Morál	9
Támadás	2 karom +7 és harapás +7	Kincs típusa	E
Sebzés	1d4/1d4/2d8	Jellem	Semleges

A griffek nagyméretű bestiák egy oroszlán testével és lábaival, valamint egy sas fejével, szárnyaival és karmaival. Kedvenc eledelük a lóhús – ha 120' távolságon belül elhalad egy ló mellett, azonnal moráldobást kell tennie, vagy megtámadja azt. Képesek ló nagyságú vagy kisebb élőlények, tárgyak elragadására; ilyenkor fele sebességgel repülnek. Ha a fészekükhöz közel merészkednek, a griffek azonnal támadnak. Ha fiatalon elfogják őket, vad, de hűséges társakká nevelhetők – ám a lóhúsról ekkor sem szoktathatók le.

Hidra

VO	5	Megjelenők száma	1 (1)
HD	5-12	Mentők	F 5-12
Sebesség	120'	Morál	11
Támadás		Kincs típusa	B
Sebzés	1d10 fejenként	Jellem	Semleges

A hidra egy hatalmas, sárkányszerű teremtmény, 5-12 kígyószerű fejjel. Fejenként 1 HD-ja van, és minden fejének 8 HP-ja. A hidra körönként minden fejével egyszer támad; minden 8 pont sebzésért, amit elszenved, egy fejt levágják. Egyes hidrák harapása mérgező is lehet, míg mások leheletfegyver használatára képesek.

Kiméra**

VO	4	Megjelenők száma	1d2 (1d4)
HD	9	Mentők	F9
Sebesség	120' (repülve 180')	Morál	9
Támadás	2 karom +9 és 3 fej +9	Kincs típusa	F
Sebzés	speciális	Jellem	Kaotikus

A kiméra három különböző teremtmény szörnyű keveréke. Három feje van (egy kos, egy oroszlán és egy sárkány), mellső tagjai egy oroszlánéra, hátsó tagjai egy koséra emlékeztetnek, valamint sárkányszárnyakkal és -farokkal is rendelkezik. A kosfej öklel (2d4), az oroszlánfej harap (1d10), a sárkányfej vagy harap (3d4) vagy 50' hosszú csóvában tüzet fúj (3d8); leheletfegyverét naponta háromszor használhatja.

Kőóriás

VO	4	Megjelenők száma	1d2 (1d6)
HD	9	Mentők	F 9
Sebesség	120'	Morál	9
Támadás	Fegyver +9	Kincs típusa	E + 5000 AT
Sebzés	3d6	Jellem	Semleges

Kb. 14' magas, szürke, kőszerű bőrű óriások. Fegyverként óriási sztalaktitokat használnak, vagy sziklát hajítanak. Barlangokban vagy durva kőkunyhókban laknak, ahol 50% eséllyel 1d4 barlangi medvét tartanak házőrzőként.

Mantikóra*

VO	4	Megjelenők száma	1d2 (1d4)
HD	6+1	Mentők	F 6
Sebesség	120' (repülve 180')	Morál	9
Támadás	2 karom +7, 1d6 túske +7	Kincs típusa	D
Sebzés	1d4/1d4/2d3	Jellem	Kaotikus

Oroszlántestű, denevérszárnyú, emberfejű teremtmény. Kígyószerű farkának végén 24 túske található, melyekkel akár 180' távolságra is ellőhet. A mantikórák elsősorban hegyvidékeken vagy labirintusokban tanyáznak; kifejezetten kedvelik az emberhúst.

Óriás béka

VO	7	Megjelenők száma	1d4 (1d6)
HD	2+2	Mentők	F 1
Sebesség	90'	Morál	6
Támadás	harapás +4	Kincs típusa	nincs
Sebzés	1d4+1	Jellem	Semleges

Egy óriásbéka körülbelül akkora, mint egy jól megtermett kutya, a súlya pedig 150-250 font körül mozog. Képes a színváltoztatásra, így beleolvad a környezetébe és 1-3/d6 eséllyel lepi meg áldozatait. Nyelvét 15' távolságra képes kinyújtani, mellyel törpeméretű vagy annál kisebb ellenfeleket azonnal a szájához ránt; 20-as dobással még azonnal be is kapja őket, akik körönként 1d6 pontot sérülnek a béka gyomrában.

Óriás pióca

VO	7	Megjelenők száma	0 (1d4)
HD	6	Mentők	
Sebesség	90'	Morál	10
Támadás	harapás +6	Kincs típusa	nincs
Sebzés	1d6	Jellem	Semleges

4' hosszú, nyálkás, barna piócák. Sikeres harapás esetén ráakaszódik áldozatára, aki körönként 1d6 HP sérülést szenved el, ahogy a pióca szívja a véré. Az ellenfelére tapadt piócát csak egyikük halála esetén lehet leválasztani.

Óriás skorpió*

VO	2	Megjelenők száma	1d6 (1d6)
HD	4	Mentők	F 2
Sebesség	150'	Morál	11
Támadás	2 karom +4 és túske +4	Kincs típusa	V
Sebzés	1d10/1d10/1d4+méreg	Jellem	Semleges

Ezek a ló méretű skorpiók sivatagokban, barlangokban és elhagyatott romokban tanyáznak, és igen agresszívok. Ha bármelyik karom talál, a faroktüskével +2-t kap a támadásra. Ha a faroktüske talál, az áldozatnak méreg elleni mentőt kell dobnia, vagy meghal.

Troll*

VO	4	Megjelenők száma	1d8 (1d8)
HD	6+3	Mentők	F6
Sebesség	120'	Morál	10 (8)
Támadás	2 karom +9 és harapás +9	Kincs típusa	D
Sebzés	1d6/1d6/1d10	Jellem	Kaotikus

A trollok 8' magas, vékony, intelligens humanoidok. Legfőképp a különféle humanoidok húsát kedvelik. Gyakorlatilag akárhol megélnek, gyakran előző áldozataik romos otthonait választják lakóhelyül. A trollok körönként 3 HP-t regenerálnak; még levágott végtagjaik is visszakúsznak a testükhöz, vagy visszanőnek, ha teljesen megsemmisítették őket. Hacsak nem tűzzel vagy savval pusztítják el őket, előbb-utóbb teljesen felépülnek.

JOGI FÜGGELÉK

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Kaland, Harc, Varázslat; Kazamaták és Kompániák; Hősök és Hatalmasok; Várak és Veszedelmek, when used in any context, are product identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities;

places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree

not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or

governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Swords & Wizardry, Copyright 2008, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry: Whitebox by Matt Finch and Marv Breig, Copyright 2008, Matthew J. Finch

Kard és Mágia, Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kazamaták és Kompániák by Salamon Áron András, Copyright 2011, Boldog-Bernád István.

Túlélőkészlet, Copyright 2012 by Boldog-Bernád István, Gebei Sándor and Salamon Áron András