

Kazamaták és Kompániák



K.H.V.

KAZAMATÁK ÉS KOMPÁNIÁK

A magyar retroklón szerepjáték

Írta: Salamon Áron András

Szerkesztette és bővítette: Boldog-Bernád István

Borítórajz: Stári Eszter

Illusztrációk: Beregszászi Viktor és Boldog-Bernád István

TESZTELŐK

*Berényi Tamás 1., Berényi Tamás 2., Boldog-Bernád István, Erb Dániel, Gebei Sándor, Hatházi Viola, Horváth Dávid, Horváth Miklós, Kiss Árpád, Mózer András, Pabián Ádám, Salamon Eszter, Salamon Gábor, Söjtőri Dávid, Stári Eszter, Tóth Dávid, Tusa Bence, Várhegyi Dániel
és még vagy tucatnyian, akik csak „leültek egyet játszani”*

Köszönetnyilvánítás

Köszönettel tartozom az rpg.hu, a grognardia.blogspot.com, az od&d74.proboards.com fórumozóinak és kommentelőinek az átfogó körképért és az árnyalt véleményekért; Berényi Tamás1nek barátságáért és hogy engedett a boltban játszani; Lux Gábornak az oldschoool játékok és a minőségi fantasy megismertetéséért, továbbá mindig türelmes válaszáért és a Kard és Mágiáért; Barta Ákosnak a kiváló nyomtatványokért; a Szatymazi Szerepjáték Tábornak a nyári élményekért és végül, de nem utolsó sorban, Boldog-Bernád Istvánnak, a Kazamaták és Kompániák elsőszámú rajongójának, kritikusomnak és “lélekmenedzseremnek”. Lelkesedése és bizalma nélkül sosem jött volna létre ez a játék.

Ajánlom ezt a könyvet legkedvesebb barátaimnak, kik már lassan tíz éve tűrik mesélői ténykedésem.

Salamon Áron András

Előszó

Évek óta tartó munka gyümölcse ez a könyv, hosszú és rögzös út vezetett idáig, amelynek nem is mindig láthattuk végét, ám most mégis bátran kijelenthetem, hogy elkészült a Kazamaták és Kompániák.

E könyv fordításnak indult, de sokkal több lett annál: az első magyar retroklón szerepjáték. Miért oly fontos ez? Mert hazánkban sokan nem játszanak idegen nyelvű játékokkal, pedig sok mindenről lemarad, aki kimarad a retroklón szerepjátékok által nyújtott élményből. Továbbá a KéK egyedi vonásai, játékvezetői szekciója mind-mind érv lehet léte mellett. S persze a legfontosabb: Olyan alapot ad, mely megkönnyíti a szerepjátékos írások, modulok publikációját, és a régi anyagok felhasználását.

A régi játékmechanizmusok felélesztésével, s az eredeti szellemiséggel érkezik hát a KéK, hogy új szint vigyen a hazai szerepjátékos életbe és létével tovább növelje a hazai oldschool játékosok közösségét.

A könyv utómunkálataiban nyújtott segítségért, tanácsaiért és érdemeiért ezúton is szeretnék köszönetet mondani Balázs Péternek (BePe) és Gebei Sándornak!

Nem is húzom tovább az időt, nincs értelme sokat írni tervekről és egyebekről egy előszóban. Majd jön, aminek jönnie kell. Jó játékot!

Harcra fel!

Boldog-Bernád István

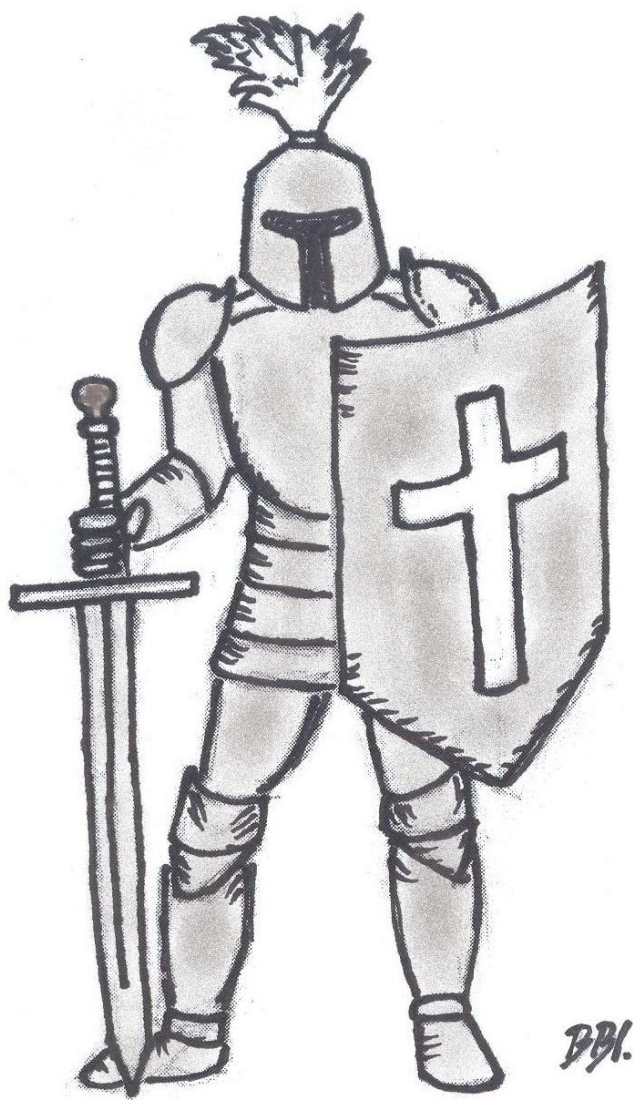
Budapest, 2012.

Tartalomjegyzék

JÁTÉKOSOK KÖNYVE	7
I. Bevezető	8
Mi kell a játékhoz?.....	8
Kislexikon:.....	8
II. Karakteralkotás	9
I. A tulajdonságok kidobása	9
II. A kaszt kiválasztása	9
Elf	9
Fegyverforgató	10
Félszerzet	11
Pap	12
Tolvaj	13
Törpe.....	14
Varázshasználó.....	15
III. A tulajdonság-módosítók lejegyzése	16
IV. Jellem	18
V. Bevásárlás, megterheltség	19
VI. Harci értékek megállapítása	22
VII. Varázslatok kiválasztása	22
III. A Kaland	27
A kaland kezdete	27
Csapatméret és összeállítás	27
Bérencek	27
Bérencek beszerzése:	27
Követők	29
Játékosi feladatok.....	29
Mozgás, sebesség.....	30
Példajáték.....	31
IV. A Találkozás	33
JÁTÉKVEZETŐK KÖNYVE	39
V. Szörnyek.....	40
Kulcs a szörnyek játéktechnikai adataihoz	40
Szörnylista	42
VI. Tapasztalat	64
Tapasztalati pontok osztása	64
Az 'A' rendszer.....	64
A 'B' rendszer	65
VII. Kincsek.....	66
Kincstáblázatok	66
Csoportos kincsek	66
Egyenkénti kincsek	67
Varázstárgy táblázatok	67
Varázstárgyak leírása	70
Varázskardok	70
Páncélzat.....	73
Egyéb varázsfegyverek	73
Bájitalok	74
Tekercsek	75
Gyűrűk	75
Varázspálcák és varázshotok.....	77
Egyéb varázstárgyak	78
Varázstárgyak mentődobásai.....	80
Ereklyék.....	80
Egyéb kincsek	80
Ékszerek:	81

VIII. Játékvezetés	82
A kazamata filozófiája	82
A kazamata térképének megtervezése	84
A vonalmodell.....	84
A vonalmodell értelmezése	84
A helyes szerkezet.....	86
A kazamata keresztmetszete	89
Feljáratok és lejáratok típusai	90
A szintek	91
A skicc	91
A térkép	92
A kazamata „feltöltése”	93
Az alapszituáció.....	93
A terem tartalma	93
Első szint.....	94
Második szint.....	95
Harmadik szint.....	96
Kincs.....	97
Csapda	97
Farkasverem.....	97
Kilőtt lövedék csapda	98
Lendülő/kicsapódó fegyver.....	98
Leomló, lezuhanó tömeg	98
Vadászcsapdák	98
Terem-csapdák	99
Speciális, trükkök – Gygax atyánk cilindere	99
Néhány további, illusztrált ötlet.....	101
Üres.....	102
Az üres termék valójában nem üresek.	102
A kazamata vezetése	102
A forduló.....	102
JOGI FÜGGELÉK.....	105

JÁTÉKOSOK KÖNYVE



I. Bevezető

Mi kell a játékhoz?

A Kazamaták és Kompániák alapkönyvének vagy legalábbis játékosként annak egy részének (a Játékosok Könyvének) kinyomtatott példányára, papírra, ceruzára, radírra és dobókockákra lesz szükség a játék elkezdéséhez. (Dobókockából azonban különlegesekre: 4, 6, 8, 10 és 20 oldalúakra.)

Kislexikon

1d4, 1d6, 1d8 stb.: A „d” jelentése dobókocka. Az előtte álló szám azt jelöli, hány darabbal kell dobunk, a mögötte álló pedig, hogy hány oldalú dobókockával.

1/1d6, 2-3/1d6 stb.: Ez egy jelölés arra, hogy mekkora eséllyel következik be egy esemény. D6-al kell dobunk, és ha az eredmény a perjel előtti szám, vagy benne van a perjel előtti számok által jelzett intervallumban, akkor az az esemény, amelyre dobtunk, bekövetkezik.

Bérenc: Zsoldos, aki segítséget nyújt a JK-knak.

AT – Aranytallér: A játék világában használt pénz. Létezik ezüsttallér (ET) és réztallér (RT) is. Ha szerencsés vagy, még ennél értékesebb fémekből készült érmékre is bukkanhatsz.

Forduló: 10 percnyi időtartam a játékban.

HD – Harcérték-dobókocka: Megadja a HP-k kidobásának módját: hány darab és milyen fajta kockával kell dobni. A szörnyek HD-ja befolyásolja a küzdőképességüket is és fontos szerepet játszik a kazamata megtervezésében.

HUC – Harcbéli univerzális célszám: Miképpen a neve is mutatja a harc során használatos. A támadódobásnak ezt a célszámot kell elérnie vagy meghaladnia. Értéke 20.

HP – Harcérték pont: A HP megadja, hogy mennyire friss és fitt a karakter. Minél több van belőle valakinek, annál tovább bírja a harcot. A játékvezető jegyezze meg, hogy a nagy HP-vesztés nem vérző sebeket es lógó beleket jelent, mert azt nem lehet túlélni. Ilyen jellegű sérüléseket csak akkor meséljünk be a játékosoknak, ha azok HP-i már 0 környékén mozognak, a "lét határán".

Játékos: A játékos karaktert irányító valós személy.

Játékvezető: Olyan játékos, aki az NJK-kat irányítja, megalkotja a játéktér (kazamatát, világot) és lebonyolítja a játékot.

Jellem: Morális beállítottság.

JK: Játékos karakter. A játékosok a játék világában megtestesített személyisége, figurája.

Kaszt: A JK-k egyik legfontosabb jellemzője. Egyben jelöli foglalkozásukat és fajukat.

Kör: 1 percnyi időtartam a játékban.

Követő: A JK tanítványa, barátja, lekötelezettje, testőre stb.

Küzdőképesség: Harcedzettség fokmérője, mely a szintek során nő. Játéktechnikailag egy egyszerű bónusz, melyet minden támadódobáshoz hozzá kell adnod.

Mentődobás: A játékvezető rendeli el, ha egy adott veszélyhelyzetben már csak a szerencsén múlik minden. Metódusa: A célszám fölé kell dobni d20-al.

NJK – Nem játékos karakter: Minden olyan karakter, személy, akit nem a játékos, hanem a játékvezető irányít.

Szint: A fejlettség mérésére szolgáló egység. Szintje van a JK-knak, az NJK-knak, a varázslatoknak stb.

Támadódobás: Egy húszoldalú dobókockával való dobás, melyhez hozzáadjuk a célpont VO-ját, a játékos karakter küzdőképességét és az egyéb módosítókat, ha vannak.

TP – Tapasztalati pont: Absztrakt jelölése annak, hogy karaktered mennyire tapasztalt. Kincsek szerzéséért és szörnyek legyilkolásáért kapod.

Tulajdonság: A JK alapvető értéke, tulajdonsága, melyből 6 van.

VO: Vértet oszta. Az agilitás és a vastag páncélzat együttese, megmondja, hogy milyen esélyed van egy csapás kikerülésére, blokkolására. Az alap (páncél nélküli) VO 9.

II. Karakteralkotás

I. A tulajdonságok kidobása

Írjuk fel egy papírdarabra sorban a következő szavakat: **erő, intelligencia, bölcsesség, állóképesség, ügyesség, karizma**. Ezeket nevezzük tulajdonságoknak, melyek meghatározzák azt, hogy karakterünk miben jó és miben kevésbé. A tulajdonságokat a következő eljárással kaphatjuk meg: fogunk 3db. hatoldalú dobókockát, és a kidobott pontok összege határozza meg az adott tulajdonság értékét.

Hangsúlyozzuk, hogy játéktechnikai szerepük ellenére nem a tulajdonságokon múlik a karakterünk sikeressége, hanem a saját leleményünkön és szerencsénken.

II. A kaszt kiválasztása

A Kazamaták és Kompániák a következő kasztokat kínálja: **elf, fegyverforgató, félszerzet, pap, tolvaj, törpe, varázshasználó**. A kasztok követelményeit, előnyeit, hátrányait és játéktechnikai adatait az alábbiakban összegezzük.

Elf

Követelmény: Intelligencia ≥ 9

Fő tulajdonság: Erő és intelligencia. Ha az elfünk ereje ÉS az intelligenciája 13 vagy a fölötti, akkor +5% TP-t kapunk. Ha az elfünk ereje ≥ 13 ÉS az intelligenciája ≥ 16 , akkor +10% TP-t kapunk.

Megkötések: Az elf hatoldalú dobókockával (**d6**) dobja a HP-it. Az elfek minden vértben, pajzsban és fegyverben jártasak. Az elfek a misztikus varázslatok létrehozására képesek. Egy kompániában egyszerre csak egy elf lehet, kivéve akkor, ha a játékvezető másként nem dönt.

Szintlimit: 10

Előnyök: Az elfek nagyobb eséllyel fedezik fel a titkosajtókat, ha keresik őket, azaz 1-4/d6 esetén sikerrel járnak. (A játékvezető engedélyével 1-2/d6 eséllyel akkor is észrevehetik a titkosajtókat, ha nem keresik őket.) Továbbá ghoulok nem paralizálhatják őket. A kaszt tagjai a játék elején 2 + int. módosítónyi (min. 1) varázslatot ismernek, ezek után szintenként int. módosítónyt (min. 1) tanulnak meg. Az elfek varázskönyvekben tárolják az ismert varázslataikat.

Fejlődés és játéktechnika:

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok/nap
1.	0	+1	1d6	1 első szintű
2.	4000	+1	2d6	2 első szintű
3.	8000	+1	3d6	3 első szintű, 1 második szintű

Mentődobások:

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéválás és paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok és varázsbötk
Célszám	12	13	13	15	15

Leírás: Az elfek lehetnek Moorcock hűvös, embertől távoli lényei, a Szépek Népének tagjai Tolkientól, vagy akár az Ősök utolsó tagjai – technikailag fejlett, génmódosított emberek – vagy pedig egy intergalaktikus birodalom hódító faja, mely csupán egy kis kolóniát hagyott a kampány bolygóján... mindez csakis a rajtad és játékvezetődn múlik! Mindenesetre álljon itt néhány kérdés, szempont gondolatébresztőnek:

– Az elfekről megállapítható, hogy milyen neműek? Ha nem, miért nem? Hogyan szaporodnak? Szaporodnak egyáltalán? Ha nem, mi lesz a sorsuk? Hogy lehet valakiből elf?

– Az elfekről megállapítható az életkoruk? Ha nem, miért nem? Halhatatlanok vagy sem?

– Hogy néznek ki az elfek? Ha hasonlítanak az emberekre, akkor miért annyira mások? Biztos, hogy az a valódi alakjuk, amit látunk? Ha nem, mi az igazi?

– Honnét jöttek az elfek? És miért? Jó itt nekik? Ha nem, miért nem mentek el? Ha igen, akkor meg miért nem szaporodtak el?

Fegyverforgató

Követelmény: Nincs

Fő tulajdonság: Erő

Megkötések: A fegyverforgatók nyolccoldalú dobókockával (**d8**) dobják a HP-ikat. A fegyverforgatók minden fegyverben, vértben és pajzsban jártasak.

Előnyök: Habár a többi kasztól eltérően semmilyen természetfeletti képességük nincs, nem lehet őket hátrányos helyzetűnek tekinteni. A magas HP, a minden fegyverben való jártasság és az erős mentődobások mind a kaszt előnyei, továbbá fejlődésüknek csak a kampány kifulladásá vethet véget. Ráadásul a fegyverforgatók küzdőképessége javul a leggyorsabb ütemben, de ez az adott kötet keretein túl mutat, ugyanis ez 4. szinttől érzékelhető csak. Ennek ellenére a Kazamaták és Kompaniákban is megállják helyüket, sőt igen nagy valószínűséggel ők alkotják majd a csapat gerincét, az “első sort”.

Fejlődés és játéktechnika:

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok/nap
1.	0	+1	1d8	-
2.	2000	+1	2d8	-
3.	4000	+1	3d8	-

Mentődobások:

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéválás és paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok és varázshotok
Célszám	12	13	14	15	16

Leírás: Mint fentebb is említettük, minden kompánia oszlopos tagjai a fegyverforgatók, sőt leggyakrabban ők veszik fel a vezető szerepét. A fegyverforgatók mind-mind különböző kultúrákból jönnek, és különböző harcstílusokat tanulnak. Mind a zulu dárda, mind a páncélos lovag fegyverforgató. A pénzéhes zsoldoskapitányok és a királyok testőrparancsnokai szintén ugyanebbe a kasztba tartoznak. Valójában csak egyetlen közös vonás van minden fegyverforgatóban: Sehol sem érzik olyannyira otthon magukat, mint a csata hevében.

Félszerzet

Követelmény: Ügyesség ÉS állóképesség ≥ 9

Fő tulajdonság: Erő ÉS ügyesség. Ha a félszerzetünk ereje VAGY ügyessége ≥ 13 , akkor +5% TP-t kapunk. Ha mind az ereje, mind az ügyessége ≥ 13 , akkor +10% TP-t kapunk.

Megkötések: A félszerzet hatoldalú dobókockával (**d6**) dobja a HP-it. A félszerzet természeténél fogva nem használhat kétkézes fegyvereket és hosszújakat (összetett) sem. Egy kompániában lehet több félszerzet is, de csak azzal a feltétellel, hogy régi jóbarátok. Amennyiben az egyik félszerzet meghalna, mindaddig nem jöhet újabb, míg a társai is meg nem halnak, de ezután újból egy teljes félszerzet-társaság csatlakozhat a kompániához.

Szintlimit: 8

Előnyök: A félszerzetek kiváló íjászok, minden távtámadásukra +1 módosító járul. A félszerzetek kicsinyisége miatt minden embernél nagyobb ellenfelük ellen -2 VO módosítót kapnak. A félszerzetek legendásak rejtőzködési képességeikről: Ha fák vagy bokrok között elbújnak, mozdulatlanok és csendesek maradnak, az ellenfél csak 10% eséllyel veszi őket észre. Ez az adottság bizonyos szintig a kazamatákban is működik, ha itt bújnak el, csak sikeres észlelés-próba (1-4/d6) esetén vehetők észre. A félszerzetek hihetetlen szerencsések, ezért igen jók a mentőik.

Fejlődés és játéktechnika:

Szint	Szükséges TP	Küzdőkéesség	HD	Varázslatok
1.	0	+1	1d6	-
2.	2000	+1	2d6	-
3.	4000	+1	3d6	-

Mentődobások:

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéválás és paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok és varázshotok
Célszám	10	11	12	13	14

Leírás: Mint minden egyes nem-emberi kasztnál, itt is a játékvezetőre és rád van bízva, hogy milyennek képzelitek el a félszerzeteket, de ebben az egy esetben javasoljuk a tolkien sztereotípiák betartását. A szabályok pontosan egy kövér, kicsi, szőrös lábú és pirosposzgás figurát írnak le, aki valahogy mégis mindig túljár a “nagyok” eszén.



Pap

Követelmény: Nincs

Fő tulajdonság: Bölcsesség

Megkötések: A papok hatoldalú dobókockával (**d6**) dobják a HP-iket. Bármilyen vértet és pajzsot használhatnak. Fegyvereik csak zúzófegyverek lehetnek, vallási kódexük tiltja a vért ontó, éles illetve szúrófegyverek használatát (mint pl. kardok, nyílvevők).

Előnyök: A törvényes jellemű papok istenüktől kapott hatalmuknál fogva képesek az élőholtak elűzésére a következő táblázat szerint:

Élőholtak elűzése:

Pap szintje	Csontvázak	Zombik	Ghoulok	Wightok	Wraithok
1.	7	9	11	N	N
2.	5	7	9	11	N
3.	3	5	7	9	11

Az "N" jelentése: Nincs hatás. A papnak nem elég erős a hite ahhoz, hogy az adott élőholtat elűzze.

Az elűzés próba során 2d6-al kell a táblázatban megadott értéknél nagyobb vagy egyenlőt dobni. Amennyiben sikeres a próbálkozás, 2d6-al kell kidobnunk az elűzött élőhalottak számát. Az elűzött élőhalottak azonnal menekülni próbálnak, ha erre nem képesek, akkor ledermednek. A játékvezető határozza meg, hogy pontosan melyik élőhalottakat űzted el. Egy nap bármennyiszer lehet az elűzést alkalmazni, de körönként maximum egyszer.

Fejlődés és játéktechnika:

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok
1.	0	+1	1d6	-
2.	1500	+1	2d6	1 első szintű
3.	3000	+1	3d6	2 első szintű

Mentődobások:

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéválás és paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok és varázshotok
Célszám	11	12	14	16	15

Leírás: A papok vallásuk "szent emberei". Nem minden egyházi személy pap, de minden pap egyházi személy. A papok istenségük igazi harcosai, vérrel és izzadsággal térítő próféták, akik bírnak az igazi hit erejével, mely hegyeket mozgathat és holtakat kelthet életre. A kaland kezdővárosában ügyködő plebános csak nagyon ritkán pap: ő "csak" szimplán egy az adott településre kinevezett egyházi személy, akinek lehet, hogy hitéhez kétség sem férhet, de mégsem olyan fanatikus, mint egy papé. Természetesen vannak kivételek.

Hogy a kampány monoteista, vagy politeista, illetve hogy pontosan milyen istenségek vannak, azt a játékvezetőtől kérdezd!

Tolvaj

Követelmény: Nincs

Fő tulajdonság: Ügyesség

Megkötések: A tolvajok négyoldalú dobókockával (**d4**) dobják HP-ikat. A tolvajok csak a bőrvértekhez értenek, és nem használhatnak pajzsokat. A tolvajok minden fegyverben jártasak.

Előnyök: A tolvajok, amennyiben észrevétlenül közelítik meg áldozatukat és orvtámadást hajtanak rajta végre, +4 módosítót kapnak a támadódobásra és kétszeresen sebeznek. A tolvajoknak vannak továbbá szakértelmeik is, ezeket az alábbi táblázatban összegezzük.

Tolvajszakértelmek:

Szint	Zárnyítás	Zsebmetszés	Csendes mozgás	Mászás	Árnyakban rejtezés	Csapda hatástalanítása	Hallgatózás
1.	15%	20%	20%	87%	10%	10%	1-2
2.	20%	25%	25%	88%	15%	15%	1-2
3.	25%	30%	30%	89%	20%	20%	1-3

Zárnyítás: A tolvaj minden zárnál csak egyszer próbálkozhat. Ha nem sikerül kinyitnia, csak a következő tapasztalati szinten próbálhatja újra.

(Opcionális: A zár bonyolultságától függően a játékvezető -20-tól +20-ig terjedő módosítókat adhat.)

Zsebmetszés: Igen kockázatos vállalkozás, minden próbálkozásnál a játékvezető is dob, és amennyiben a dobott érték a siker esélyénél kétszer nagyobb, a próbálkozást észrevették. Az NJK reakcióját természetesen a játékvezetőnek kell megállapítania.

Csendes mozgás: Ajánlatos erre a szakértelmre a játékvezetőnek dobnia – magasabb lesz a feszültség.

Mászás: Minden 100 lábanként egyszer kell csak dobni. Rontott dobásnál a karakter félúton megcsúszik és lezuhan. **10 lábanként 1d6 sebzés.**

Árnyakban rejtezés: A csendes mozgáshoz hasonlatosan ajánlatos használni. A tolvaj csak akkor tud elrejtőzni, ha teljesen mozdulatlan és csendes marad, továbbá jó búvóhelyet talál (esetleges módosítókat vezethet be a játékvezető).

Csapda hatástalanítása: Kisebb csapdákat hatástalanít. Rontott dobás esetén a csapda működésbe lép. Nagyobb csapdáknál a játékosnak gondolkodnia kell.

Hallgatózás: Ajtóknál való hallgatózás, vagy közeledő csapatok észlelésére alkalmas. A csata hevében nem használható. Az értékek 1d6-os dobásnál értelmezendők.

Fejlődés és játéktechnika:

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok
1.	0	+1	1d4	-
2.	1200	+1	2d4	-
3.	2400	+1	3d4	-

Mentődobások:

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéválás és paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok és varázshotok
Célszám	13	14	13	16	15

Leírás: A tolvajok élelmes és pénzéhes emberek, akik a fegyverforgatókkal ellentétben csak az utolsó esetben használják a direkt megoldásokat. Akár egy forrongó városban, akár egy forgalmas út mellett gyakorolták mesterségüket, megtanultak észrevétlenül lopni, járni és ölni. A tolvajok a civilizáció legnagyobb haszonélvezői.

Törpe

Követelmény: Állóképesség ≥ 9

Fő tulajdonság: Erő

Megkötések: A törpök nyolcoldalú dobókockával (**d8**) dobják HP-ikat. A törpök természetükkel fogva nem használhatnak pallosokat és hosszúíjakat. A törpök ezenkívül minden fegyverben, vértben és pajzsban jártasak. Minden kompániában csak egy törpe lehet (kivéve, ha a játékvezető másként nem dönt).

Szintlimit: 12

Előnyök: A törpöknek kifinomult érzéke van a lejtő folyosók, a csapdák, a mozgó falak és az újonnan épült folyosószakaszok észlelésére: 1-2/1d6. A törpök hihetetlenül szívósak és ez meglátszik a mentőiken is. A törpök mindezeket túl kitűnően harcolnak.

Fejlődés és játéktechnika:

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok
1.	0	+1	1d8	-
2.	2200	+1	2d8	-
3.	4400	+1	3d8	-

Mentődobások:

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéválás és paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok és varázshotok
Célszám	10	11	12	13	14

Leírás: A törpöket is a játékvezetőre és rád bízuk. Adunk néhány elgondolkodtató szempontot, észrevételt:

– Hol élnek a törpök? Ha a felszín alatt, miért? Valami elől lemenekültek? Vagy mindig is ott voltak, és a bányászó emberek találták meg őket?

– Meddig él egy törpe? Talán ők is halhatatlanok? Ha igen, miért? Van egyáltalán olyan, hogy törpe nő? Ha igen, hogy néz ki (ergo: szakállas)? Ha nem, miért? Ha nincs törpe nő, akkor hogy szaporodnak a törpök? Egyáltalán mennyien vannak?

– Mi az, ami annyira a kövekhez és a földhöz köti a törpöket? Talán abból születnek? Tán minden törpöt az apja farag ki a puszta sziklából? Vagy a föld mélyén egyetlen nagy látató köpi ki a még forró törpöket, akik hosszú életük során egyre hűlnek és a végén csupán egy darab szikla marad belőlük?

– Miért nem élnek a törpök mágiával? Talán mert fejlett a technológiájuk? Vagy pont fordítva van? Lehet, hogy a törpök is egykor emberek voltak kik az apokalipszis elől menekültek a föld alá, és alkalmazkodtak (torzultak) a körülményekhez? Mi van, ha a törpök egy régi civilizáció (talán az elfeké?!), itt hagyott robotjai és csak a föld melege ad nekik elég energiát? És mi van, ha ezt még ők sem tudják magukról?!

Varázshasználó

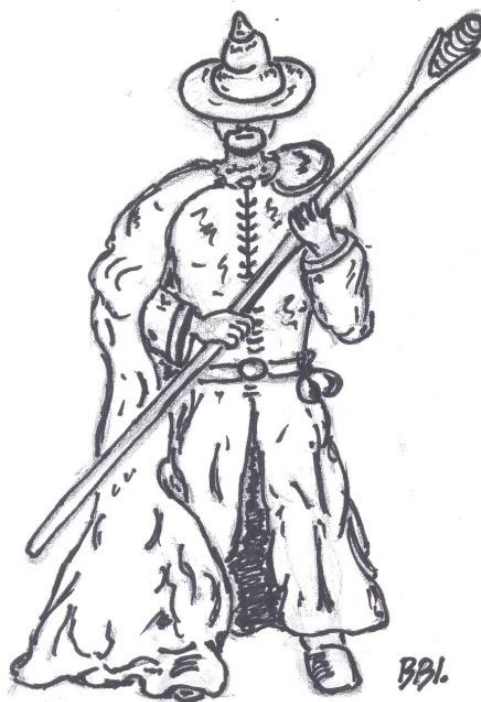
Követelmény: Nincs

Fő tulajdonság: Intelligencia

Megkötések: A varázshasználó négyoldalú dobókockával (d4) dobja a HP-it. A varázshasználó semmilyen vértet, sem pajzsot nem viselhet. A varázshasználó csak és kizárólag a török forgatásához ért.

Előnyök: A varázshasználók misztikus varázslatok megtanulására, memorizálására és elmondására képesek. A varázshasználók bár nehezen és gyengén indulnak, okos játékkal és kellő mértékű szerencsével magasabb szintre fejlődhetnek, ahol igazán erőssé válnak. A játék elején 2+int. módosítónyi (min. 1) varázslatot ismernek, később szintenként int. módosítónyi (min. 1) kapnak. A varázshasználók a varázslataikat varázskönyvekben tárolják.

Fejlődés és játéktechnika:



Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok/nap
1.	0	+1	1d4	1 első szintű
2.	2500	+1	2d4	2 első szintű
3.	5000	+1	3d4	3 első szintű, 1 második szintű

Mentődobások:

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéválás és paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok és varázshotok
Célszám	13	14	13	16	15

Leírás: A varázshasználók kemény tanulással és rengeteg gyakorlással sajátítják el a mágia tudományát (vagy művészetét, egyesek szerint). A leghíresebb varázshasználó Merlin. A kompániában résztvevő varázshasználók úgy döntöttek, hogy gyorsabban és hatékonyabban lehet tanulni intenzív élmények hatására, mint állandóan könyvtárakban kuksolva. Csak remélhetik, hogy igazuk lesz.

III. A tulajdonság-módosítók lejegyzése

Miután kiválasztottuk a kasztot, nézzünk újra a tulajdonság-értékekre. Az alábbi szabályok megmutatják, hogyan határozzuk meg a karakterünk játéktechnikai adatait, illetve amennyiben szeretnénk, a véletlen által kapott értékek módosításában is segítséget adnak.

Fő tulajdonságok:

Fő tulajdonság értéke	Adott TP bónusz
3-5	-20%
6-8	-10%
9-12	-
13-15	+5%
16-18	+10%

A kasztok leírásában megtalálhatjuk azok fő tulajdonságait.

Csak a fő tulajdonságot lehet növelni egy másik tulajdonság csökkentésével. Négy tulajdonságot lehet növelni: erő, intelligencia, bölcsesség, ügyesség. Három tulajdonságot lehet csökkenteni: erő, intelligencia, bölcsesség.

A növelés **2:1 arányban** történik, azaz minden 2, az egyik tulajdonságban csökkentett pont után 1 ponttal nő a karakter fő tulajdonsága. Egy tulajdonság értéke a csökkentés során sohasem mehet 9 alá.

Tulajdonság	Csökkentheti	Növelheti
Erő	pap, varázshasználó*	elf, fegyverforgató, félszerzet, törpe
Intelligencia	fegyverforgató, félszerzet, pap, tolvaj, törpe	elf, varázshasználó
Bölcsesség	elf, fegyverforgató, félszerzet, tolvaj, törpe, varázshasználó	pap
Állóképesség	-	-
Ügyesség	-	tolvaj, félszerzet
Karizma	-	-

*Nem, nem hiba, hogy a tolvaj nincs bent. Ha benne lenne, egyszerre 3 tulajdonságból csökkenthetne, míg látható, hogy a többi karakter kettőből teheti (kivéve elf, de az elf az egy külön tészta). Ha a játékvezető több elfet akar, akkor esetleg megengedheti nekik, hogy csökkentsék az Ügyességüket, így egyenlővé válna a tábla.

Tulajdonság-módosítók:

Erő értéke	Hatása*
3	-3 támadásra, -3 sebzés, -3 ajtónyításra, -30% teherbírás
4-5	-2 támadásra, -2 sebzés, -2 ajtónyításra, -20% teherbírás
6-8	-1 támadásra, -1 sebzés, -1 ajtónyításra, -10% teherbírás
9-12	-
13-15	+1 támadásra, +1 sebzés, +1 ajtónyításra, +10% teherbírás
16-17	+2 támadásra, +2 sebzés, +2 ajtónyításra, +20% teherbírás
18	+3 támadásra, +3 sebzés, +3 ajtónyításra, +30% teherbírás

*A támadás és sebzésmódosító csakis közelharc esetén érvényes.

Intelligencia értéke	Hatása*
3	-3 ismert varázslat/karakter szint, a karakter teljes analfabéta és a beszéddel is gondjai vannak
4-5	-2 ismert varázslat/karakter szint, a karakter teljesen analfabéta
6-8	-1 ismert varázslat/karakter szint, a karakter néhány egyszerű szó leírására képes az anyanyelvén (közös), olvasni tud
9-12	A karakter olvas és ír anyanyelvén (közös), meg a közösen, ha nem az lenne az
13-15	+1 ismert varázslat/ karakter szint, a karakter olvas és ír +1 nyelven
16-17	+2 ismert varázslat/karakter szint, a karakter olvas és ír +2 nyelven
18	+3 ismert varázslat/karakter szint, a karakter olvas és ír +3 nyelven

*A bónusz csakis a MISZTIKUS varázslatokra vonatkozik és ott is az ISMERT varázslatok számára.

Bölcsesség értéke	Hatása*
3	-3 módosító a mágia alapú mentődobásokra
4-5	-2 módosító a mágia alapú mentődobásokra
6-8	-1 módosító a mágia alapú mentődobásokra
9-12	
13-15	+1 módosító a mágia alapú mentődobásokra
16-17	+2 módosító a mágia alapú mentődobásokra
18	+3 módosító a mágia alapú mentődobásokra

*A játékvezető mondja meg, hogy ez mikor számít, de mivel benne van a nevében, ki lehet találni.

Állóképesség értéke	Hatása*
3	-3 HP/HD
4-5	-2 HP/HD
6-8	-1 HP/HD
9-12	
13-15	+1 HP/HD
16-17	+2 HP/HD
18	+3 HP/HD

*minimum 1HP/HD, nem mehet 0-ra vagy negatívba.

Ügyesség értéke	Hatása*
3	-3 támadásra, +3 VO
4-5	-2 támadásra, +2 VO
6-8	-1 támadásra, +1 VO
9-12	-
13-15	+1 támadásra, -1 VO
16-17	+2 támadásra, -2 VO
18	+3 támadásra, -3 VO

*Csakis távolsági támadások esetén számolandó bele a támadás bónusz.

Karizma értéke	Lojalitás és reakció módosító*	Követők maximális száma	Bérencek és követők alap morálja
3-4	-2	1	4
5-6	-1	2	5
7-9	0	3	6
10-12	0	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+2	6	9
18	+4	12	10

A játékvezető adhat még egy bónuszpontot, ha a játékos lerajzolta a karakterét és/vagy ha az szakállas. (A szakáll az érett férfiú jelképe egy ókori vagy középkori milióban).

IV. Jellem

A jellem nem más, mint egyfajta morális beállítottság. A Kazamaták és Kompániák három jellemet ismer: rendhívó (vagy másképp törvényes), semleges és kaotikus.

Rendhívó: A törvényes jelleműek a civilizáció, a rend és az egyház(ak) pártján állnak. Amerre csak járnak, segítik a települések és erődök építését, továbbá a vadon kultiválását.

Semleges: A semleges jelleműek csak a saját érdeküket nézik. Általában a civilizációból élnek meg, de nem feltétlen lelkesednek érte.

Kaotikus: A káosz jelleműek az emberiség bukását akarják, felszítják az ellenségeskedést, és rombolnak, ahol csak tudnak. A káosz jelleműek még a saját javukat is keresik fenti tevékenységeik közben.

Ha a játékos nem játszik a jellemének megfelelően... nos, azzal az égvilágon semmi probléma nincs, egyszerűen nem értette meg a kategóriákat. A játékvezetőnek ilyenkor fel kell kérnie a játékost arra, hogy írja át a jellemét, de amúgy semmilyen más következménye nincs tettének – kivéve, ha a karakter egy pap.

V. Bevásárlás, megterheltség

A karakterünk **3d6*10 aranytallér**al kezd pályafutását. Ebből az összegből vásárolhatjuk meg neki mindazt, amire szüksége van (és amire futja). Az ár mindig aranytallérban értendő, a tömeg pedig tömegegységként (TE). Egy egységnyi tömeg megfelel egy tallér tömegének, ami kb. 1/10 font.

Közelharci Fegyverek:

Név	Sebzés	Ár (AT)	Tömeg (TE)	Speciális
Bunkó	1d4	-	40	-
Buzogány	1d6	5	50	-
Dárda	1d6	1	100	Lehet dobni
Ezüsttőr	1d4	30	20	Lehet dobni
Fejsze	1d6	3	50	Lehet dobni
Harci kalapács	1d6	5	50	-
Kard	1d6	10	50	-
Kétkezes csatabárd	1d8	7	100	Kétkezes
Kétkezes csatapöröly	1d8	7	100	Kétkezes
Kopja/lándzsa	1d8	4	150	Kétkezes, elérés
Láncos buzogány	1d6	8	100	-
Pallos	1d8	15	150	Kétkezes
Szálfegyver (alabárd, szigony stb.)	1d8	7	150	Kétkezes, elérés, esetleg dobni is lehet
Szöges buzogány	1d6	6	100	-
Tőr	1d4	3	20	Lehet dobni

Távolsági fegyverek:

Név	Sebzés	Ár (AT)	Tömeg (TE)	Táv	Tűzsebesség	Speciális
Parittyá, 30 kővel	1d4	2	50*	100'	2	Erőbónuszt hozzá lehet adni a sebzéshez
Rövidíj	1d6	25	50*	150'	2	
Hosszúíj	1d6	40	50*	210'	2	
Könnyű számszeríj	1d8	15	50*	150'	1	
Nehéz számszeríj	1d8	25	50*	250'	1	
Tegez 20 nyílvezzővel		10				
Tartó 30 lövedékkel		10				
20 nyílvezző/ 30 lövedék		5				
Ezüsthegyű nyílvezző		5				

*Lövedékekkel és tegezzel/tokkal együtt értendő.

Páncélszat:

Név	VO módosító	Ár (AT)	Tömeg (TE)
Bőrvért	-2	15	250
Láncvért	-4	30	500
Lemezvért	-6	50	750
Sisak	*	10	50
Pajzs	-1**	10	150

*A sisak szerepére két rendszer van.

A – Ha valaki sisak nélkül harcol, akkor a találatok 10%-a a fejet célozza. Ilyenkor a póre főnek csak 9-es VO-ja van, mintha nem viselne semmilyen páncélt.

B – Ha egy kritikus sebzést kapunk, a sisakot beáldozhatjuk, hogy csak rendes legyen. Ha kapunk egy rendes sebzést, de az is túl nagy, azért is “bedobhatjuk” a sisakot. Természetesen a sisakot csak egyszer lehet így felhasználni, utána tönkremegy.

** A pajzsra is érvényes lehet a sisak B szabályzat, amennyiben a játékvezető jónak látja.

Megjegyzés a játékvezetőnek: Ha igazán könyörtelenek akarunk lenni a játékosokkal, akkor bevezethetjük a páncél leromlásának szabályait. Ha egy vértben több játékkalkulat játszunk, mint amennyi a VO módosítójának az abszolútértéke, akkor elkezd amortizálódni. Először 1-el nő a VO módosítója, aztán a következő alkalomnál még eggyel és így tovább, amíg meg nem semmisül, vagy ki nem kalapálják. A kikalapálás ára a [(eredeti VO módosító - jelenlegi VO módosító/eredeti VO módosító)* eredeti Ár] képlet szerint megy.

Egyéb felszerelés:

Név	Ár (AT)	Tömeg (TE)	Speciális
50' kötél	1	*	
10' rúd	1	100	
12 vascővek	1	*	Akkora, mint kb. egy sátorvas. Ékelésre kiváló.
Kis zsák (szütyő)	1	*	50 TE-nyi fér bele
Nagy zsák	2	*	400 TE-nyi fér bele
Bőr hátizsák	5	*	300 TE-nyi fér bele
Vizes/boros butykos	1	30	Tartalommal együtt ilyen nehéz
6 fáklya	1	*	1 óra (6 forduló) alatt ég le, 30' sugárban világít
Lámpás	10	*	1 pint olajjal 4 óra (24 forduló) alatt ég le, 30' sugárban világít
1 pint olaj	2	15	Meggyújtva 1d8-at sebez
3 karó és fakalapács	3	*	
Acéltükör	5	*	
Kis ezüstitükör	15	*	
Fa kereszt	2	*	
Ezüst kereszt	25	*	
1 fiola szenteltvíz	25	*	Élőholtak ellen 1d8-at sebez
1 nagy csokor fokhagyma	5	*	
1 üveg bor	min. 1	*	Határ a csillagos ég...
1 heti élelmiszeradag	5	100	Romlékony
1 heti “vastartalék”	15	100	Tartós étel, kazamata-expedíciókhoz
Tolvajszerszámok	25	50	Ezek nélkül szinte tehetetlen a tolvaj
Varázskönyv	#	100	

*Beleszámolva az egyéb felszerelés tömegébe, ami 80 TE.

Egy varázslatokkal teli varázskönyv ára felbecsülhetetlen, de magának a könyvnek is különleges anyagokból és eljárással kell készülnie. Minden kezdő mágiával élő karakter kap egyet ingyen, de a későbbiekben való vásárlásnál kérdezd a játékvezetőt az árról.

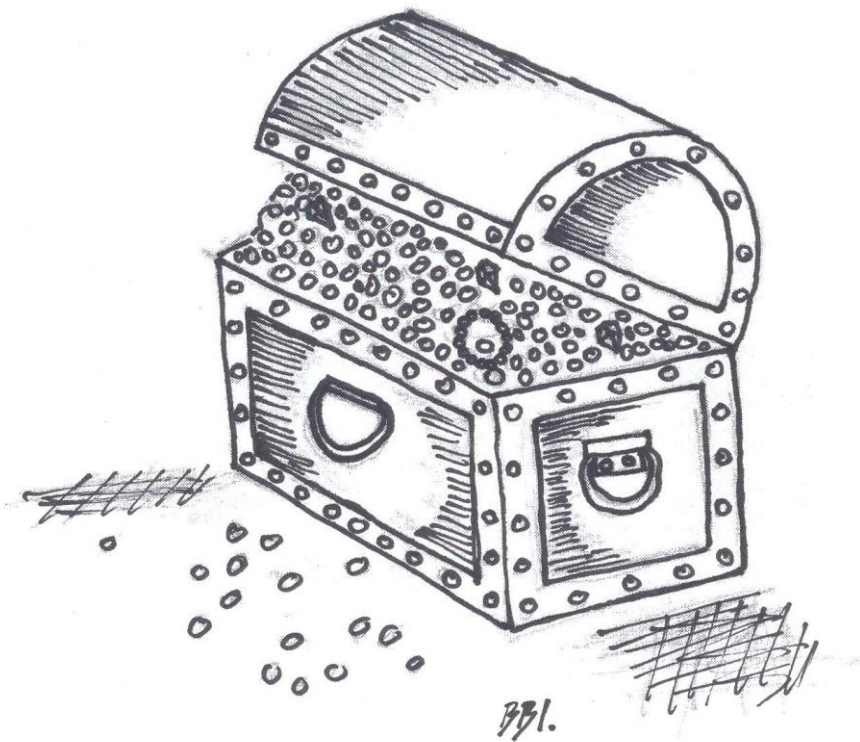
Összehasonlítási alap tömegekre:

Tömeg	TE
1 érme	1
1 tekercs/ékszer	10
1 teli bájtál/butykos	30
1 kehely	50
1 drágakő	1
1 átlagos ember	1750

Megterheltség és sebesség:

Megterheltség (TE)	Sebesség
0-750	120', harcban 25'
751-1000	90', harcban 20'
1001-1500	60', harcban 10'
1501-3000	30', harcban 5'

A megterheltségi szinteket módosíthatja a karakter ereje.



VI. Harci értékek megállapítása

A felszerelésünk alapján számoljuk ki a vértet osztályunkat (VO), jegyezzük le az TP bónuszunkat, a tulajdonságok által kapott módosítókat stb. Dobjuk ki a harcérték pontjainkat. Első szinten a játékvezető döntése alapján az 1-eseket és 2-eseket esetleg újra is dobhatjuk. Írjuk fel a sebességünket.

VII. Varázslatok kiválasztása

Kétféle mágia létezik: **isteni és misztikus**. A papok az előbbi, az elfek és a varázshasználók az utóbbi használatára képesek. A papok istenüktől kapják a csodatevő képességet, míg az elfek és a varázshasználók képesek megváltoztatni a valóságot, de hogy ennek mi a magyarázata, az csakis rajtad és a játékvezetőn múlik! A misztikus mágia lehet ősi tudomány, mindenhol jelenlévő törvényszerűségek, vagy lehet a "mana" - egy ötödik elem -, de akár elfeledett csúcstechnológia is. A lényeg, hogy **a mágia a karakteren kívüli erő, sosem veleszületett**. Bárki, aki kellő ésszel (nem kevéssel), szorgalommal, kitartással, pénzzel és kapcsolatokkal rendelkezik meg tudja tanulni, de igazi művelése talán mégis inkább művészethez hasonlít.

Minden mágiahasználónak elő kell készítenie a varázslatait. Ez imával, meditációval, transszal, bflázással, olvasással történhet (rajtatók múlik), de egy órát minimum igénybe vesz, továbbá az előkészítés előtt min. 8 órányi pihentető alvás szükséges.

Minden mágiahasználó egy bizonyos mennyiségű varázslatot ismer, illetve készíthet elő. A papok általában minden varázslatot ismernek az adott varázslatszintről, de ezen a játékvezető változtathat (hisz ő játssza az isteneket is, kik természetesen eldönthetik, hogy milyen csodákat adnak követőjük kezébe). Az elfek és varázshasználók választási lehetősége ennél korlátozottabb. A kasztleírásnál megtalálható az adott szinteken ismert varázslatok száma. Hogy ezek pontosan melyikek, az a játékvezetőn múlik. Lehet mindegyik véletlenszerű, kockadobással eldöntött; választhatja mindet a játékos, vagy a játékvezető; de ezeknek a keveréke is alkalmazható. Egy dolog viszont kötött: Az első varázslatnak mindig a Mágia olvasásának kell lennie. A naponta előkészíthető varázslatok száma szintúgy megtalálható a kasztleírásoknál.

Elf és varázshasználói varázslatok:

Első szint	Második szint
Mágia észlelése	Láthatatlan észlelése
Portál feltartása	Levitáció
Mágia olvasása	Fantomerők
Nyelvek olvasása	Tárgy fellelése
Védelem a gonosztól	Láthatatlanság
Fény	Varázslakat
Személyi bűbáj	Gonosz észlelése
Álom	Extraszenzoriális percepció
Pajzs	Folyamatos fény
Mágikus lövedék	Kipp-kopp
Hasbeszélés	Pókháló
Lebegő lemez	Tükörkép más
	Varázsszáj
	Pirotechnika

I. Szint

Mágia észlelése: A varázslat segítségével megállapítható, hogy található-e valamilyen bájolás egy személyen, helyszínen, tárgyon stb. A hatósugara igen limitált, a hatóideje szintúgy. Pl.: arra is hasznos, hogy megállapítsuk egy ajtóról, hogy mágikusan van-e visszatartva (Varázslakat, Portál feltartása)

Portál feltartása: Egy ajtó, kapu stb. Zárva tartására alkalmas varázslat. Hasonlít a Varázslakathoz (lásd később) de nem permanens. Dobj 2d6-al, hogy megkapd a hatóidőt fordulóban. A Mágiatörés azonnal megtöri, egy erős anti-mágikus teremtmény meggyengítheti, majd átütheti, továbbá a Kipp-kopp (lásd lejjebb) is kinyitja.

Mágia olvasása: A varázstekercseken és varázstárgyakon található szövegek elolvasásának a módja. Enélkül még a varázshasználók számára is érthetetlen a mágia nyelve. A varázslatnak rövid a hatóideje (általában egy-két olvasásra elegendő).

Nyelvek olvasása: Az ősi kincstérképeken és a kazamatákban található írárok, jelzések elolvasásának módszere. Hasonlóan működik, mint a fenti Mágia olvasása varázslat.

Védelem a gonosztól: A megidézőjét mágikus gömbbel körülvevő varázslat, amely távol tartja a mágikus, varázslatos szörnyek támadását. Ezen felül még vértként is viselkedik különféle gonosz támadások ellen, +1-et adva a mentődobásokhoz és -1-et levonva az ellenfelek támadásából. (N.B.: A varázslat nem adódik össze a varázsvértek és varázsgyűrűk hatásával, de a szörnyeket mindenesetre kívül tartja).
Hatóidő: 6 forduló

(Megjegyzés: A Chainmail szövegezésén alapulva feltételezem, hogy az "enchanted monsters" lefed minden olyan szörnyet, aminek több mint 1 HD-ja van. Azaz a Védelem a gonosztól megvéd minden nagyobb bestétől, de az orkok/goblinok stb. átüthetnek rajta.)

Fény: 30' átmérőben fényt (nem számít napfénynek) teremtő varázslat. Varázshasználó szintje + 6 fordulóig tart, azaz egy 7. szintű varázshasználó Fény varázslata 13 fordulóig tartana.

Személyi bűbáj: A varázslat minden kétlábú, nagyvonalakban emlős jellegű, emberi (vagy ahhoz közelítő) méretű lényre hat, kivéve minden szörnyet az élőhalott kasztból, de beleértve a manókat, tündérkéket, sellőket, koboldokat, goblinokat, orkokat,

hobgoblinokat, és gnollokat. Amennyiben a varázslat sikeres, az áldozat a varázshasználó totális befolyása alá kerül egészen addig, amíg a varázslatot meg nem törik.
Hatótáv: 120'

Álom: Az Álom 2d8 db. 0-tól 1+1 HD-jú lényre, 2d6 db. 0-tól 2+1 HD-s lényre, 1d6 db. 0-tól 3+1 HD-s lényre, illetve 1 db 0-tól 4+1 HD-s lényre hat. A varázslat mindig hat a kidobott számú lényre (nincs mentő). Ha több ellenfél van, mint amennyit ki lehet dobni, akkor véletlenszerűen határozzuk meg, hogy kik alszanak el. Ha kevesebb van, akkor a varázshasználó akár a saját csapatát is elaltathatja. A varázshasználó általában nem képes magát elaltatni ezzel a varázslattal.
Hatótáv: 240'

Pajzs: A varázshasználó önmaga és ellenfelei között egy láthatatlan, vele együtt mozgó akadályt teremt, mely távolsági támadások ellen 2-es VO-t, közelharc támadások ellen 4-es VO-t ad.
Hatóidő: 2 forduló.

Mágikus lövedék: Egy megidézett energialövedék, mely mindig talál és 1d6+1 HP-t sebez. A varázshasználó alap küzdőképességével megegyező számú lövedéket lőhet el (pl. 6. szinttől már 3-at.)
Hatótáv: 150'

Hasbeszélés: Ahogy a nevében is jelzi, a karakter képes a hangját a szomszéd szobából, egy szobor szájából, egy állatból stb. hallatnia (hasznosabb, mint képzelnénk).
Hatótáv: 60'
Hatóidő: 2 forduló

Lebegő lemez: Egy láthatatlan, mágikus platformot teremt, mely kb. egy kis, kör alakú pajzs méreteivel egyezik meg és 5000 TE-nyi (500 font) tömeget tud hordozni. A lebegő lemez a varázshasználó derekának magasságában fog megjelenni és ott is marad, követve elvarázslóját bármerre is menjen. Ha a varázshasználó több mint 6 lábra eltávolodik a korongtól, az automatikusan követni fogja, a varázshasználó sebességével megegyező sebességgel. Amint lejár a hatóidő, a Lebegő lemez eltűnik és azonnal a földre ejti azt ami/aki rajta volt.
Hatótáv: 60'
Hatóidő: 6 forduló



II. szint

Láthatatlan észlelése: Felfedi a Láthatatlanság hatása alatt álló lényeket és tárgyakat.

Hatóidő: 6 forduló

Hatótáv: varázshasználó szintje * 10'

Levitáció: A varázslat felemeli a varázshasználót, de minden mozgás kizárólag a függőleges síkon történik. Ez nem zárja ki azt, hogy a varázshasználó odébb másszon, pl. ha a kezeivel eléri a plafont.

Hatóidő: varázshasználó szintje + 6 forduló

Hatótáv: 20'/varázshasználó szintje, 60'/forduló sebességgel.

Fantomerők: Élénk illúziók teremtése. Tárgya bármi lehet, amit a varázshasználó csak el tud képzelni (mondhatni egy kivetített mentális képről van szó). Amíg a varázshasználó koncentrálni, az illúzió fennmarad, kivéve, ha valaki meg nem érinti azt (ekkor szertefoszlik). Azaz, míg az utóbbi be nem következik, a varázslat végtelenül hosszú ideig fenntartható. A Fantomerők által okozott sebzés valódi, ha az elszenvedői valósnak hiszik.

Hatótáv: 240'

Tárgy fellelése: A varázslat hatékonyságához szükséges egy bizonyos mennyiségű tudás a keresett tárgyról, úgymint a természete, anyaga, méretei, színe stb. Mindennapi, megszokott tárgyak, mint egy lépcsősor a magasba minden gond nélkül megtalálhatóak, ha a hatótávon belül vannak.

A varázslat megadja a megtalálni kívánt tárgy irányát, de a távolságot nem. A varázslat hatótávján belül kell lennie a kívánt tárgynak.

Hatótáv: 60' + 10'/Varázshasználó szintje

Láthatatlanság: Egy varázslat, amely mindaddig hat, míg meg nem töri valami külső erő, vagy maga a felhasználó. (A felhasználó nem támadhat a varázslat megtörése nélkül.) Csak arra a személyre/tárgyra hat, akire/amelyre elmondták.

Hatótáv: 240'

Varázslakat: Hasonló a Portál feltartásához, de ez örökké tart. Kip-koppal kinyitható a varázslat megtörése nélkül. A Varázslakat varázslat elmondása nélkül megszakítható egy olyan varázshasználó által, aki az elmondójánál 3, vagy többel magasabb szintű.

Gonosz észlelése: Gonosz gondolatok és szándékok észlelésére alkalmas varázslat, segítségével gonosz tárgyakat is lehet észlelni. Megjegyzendő, hogy a méreg se nem jó, se nem gonosz.

Hatóidő: 2 forduló

Hatótáv: 60'

Extraszenzoriális percepció: Egy varázslat, mely lehetővé teszi a gondolatok észlelését és olvasását bárminek is, mi az ajtók mögött bujkálna a sötétben. Kb. 2' távolságig tud áthatolni a kövön, de akár egy vékony ólomréteg is megakadályozza az áthatolást.

Hatóidő: 12 forduló

Hatótáv: 60'

Folyamatos fény: A varázslattal fényt tud teremteni a varázshasználó, ahol csak szeretne. 240' átmérőjű fénygömböt teremt, de ennek erőssége nem egyezik meg a napfényével. Addig hat, míg meg nem törik.

Hatótáv: 120'

Kipp-kopp: A varázslat segítségével titkosajtókat, feltartott portálokat, varázslakkal lezárt ajtókat, eltorlaszolt, lezárt kapukat, bezárt ajtókat, stb. nyithatunk ki.

Hatótáv: 60'

Pókháló: 10'*10'*10'-as térfogatot betérítő ragadós pókhálót teremt, melyet tűz használata nélkül igen nehéz elpusztítani. Óriások, vagy hasonló erejű lények két kör alatt tudják átvágni, azonban a gyengébb teremtményeknek sokkal tovább tart. Egy átlagos ember 2d4 forduló alatt tud átjutni a Pókhálón. Ha felgyűjtják, 2 kör alatt leég, de a benne lévők 1d6-ot sebződnek körönként. Az Ogre Erő Kesztyűjével csak 4 körig tart keresztültörni rajta.

Hatótáv: 10'

Hatóidő: 48 forduló

Tükörkép más: 1d4 képmást teremt a varázshasználóról, akik megkülönböztethetetlenek a varázshasználótól és pontosan azt teszik, amit ő. Ha egy támadás eltalál egy képmást, az azonnal szertefoszlik, de ez nincs hatással a többire.

Hatóidő: 6 forduló

Varázsszáj: A Hasbeszélésre hasonlít annyiban, hogy a hang egy tárgyból jön, azonban vannak különbségek. Egy száj jelenik meg, vagy a tárgy (szobor) szája beszél az elmondott szavaknak megfelelően mozogva. A Varázsszájat előre meghatározott körülmények közötti megszólalásra lehet "beállítani", mint pl.: valaki megközelíti 10'-re, vagy egy semleges célpont közelíti meg, vagy akár egy adott személy. A varázslat mindaddig tart, míg az üzenetet el nem mondják. Az üzenet nem haladhatja meg a 25 szót.

Pirotechnika: Egy többcélú varázslat, amelyhez valamilyen tűz szükséges (fáklya, máglya, kandalló stb. lángja) hogy működjön. A varázshasználó vagy villanó, színekben pompázó tüzes fényeket teremt (gyakorlatilag tűzijátékot) vagy pedig hatalmas mennyiségű füstöt (min. 20 köblábnyi). A varázslat hatása függ attól, hogy mekkora volt a tűzforrás. A hatóidő lejártá után a tűzforrás kihuny.

Hatóidő: 6 forduló

Hatótáv: 240'

Papi varázslatok:

Gyógyítás: Egy forduló leforgása alatt a varázslat begyógyítja a célpont sebeit, 1d6+1 mennyiségben. Azaz összesen 2-7 pontnyi sebzés távolítható el a célponttól. Különböző hatások megszüntetésére is használható.

Élelem és víz megtisztítása: Romlott, vagy mérgezett élelem és víz megtisztítására alkalmas varázslat. A varázslat kb. annyi élelemre és vízre hat, amennyivel egy tucatnyi embert lehet kiszolgálni.

Mágia észlelése: Mint a varázshasználói változat.

Gonosz észlelése: Mint a varázshasználói varázslat, kivéve, hogy a hatóideje 6 forduló és a hatótávja 120'.

Védelem a gonosztól: Mint a varázshasználói, kivéve, hogy ennek hatóideje 12 forduló.

Fény: Mint a varázshasználói, csak itt az alap hatóideje 12 forduló.

Első szint
Gyógyítás
Élelem és víz megtisztítása
Mágia észlelése
Gonosz észlelése
Védelem a gonosztól
Fény



Példakarakter

A Játékos a következőket dobja:

Erő 15

Intelligencia 15

Bölcsesség 11

Állóképesség 9

Ügyesség 8

Karizma 11

Mind varázshasználóként, mind fegyverforgatóként nagy karrierre vinné és akár ezt a kettőt is egyesíthetné az elfben. A törpe követelményének is megfelelne (9-es állóképesség). Játékosunk végül az elf mellett dönt, mert ritka, hogy valaki ilyen jól kidobjon egy elfet, hisz a későbbi fő tulajdonság-állítással még inkább előnyösebbé teheti karakterét. Leírva az elf kasztjellemzőket (titkosajtó-észlelés, fegyver és vért jártasságok stb.) játékosunk a tulajdonságmódosítók meghatározásába kezd. Legelőször is levesz 2 pontot a bölcsességéből és az intelligenciára rakja, így +10% TP-t fog kapni, ami igen becsülendő. Mást már nem változtat, ezért a végleges tulajdonságai a következők (mellette a módosítók):

Tulajdonság	Módosítók
Erő 15	+1 támadásra, sebzés, ajtónyitás, +10% teherbírás
Intelligencia 16	+2 varázslat/karakterszint, +2 nyelv írás/olvasás
Bölcsesség 9	Nincs módosító, átlagos
Állóképesség 9	Nincs módosító, átlagos
Ügyesség 8	-1 távolsági támadásra, +1 VO
Karizma 11	Követők 4, morál 7, reakció +/-0

Játékosunk ezután kezdőtökéjét dobja ki, ami 90 AT-ra sikeredik. Nem kérdés, ha van elég erőforrásunk a legjobb vértre és még viselni is tudjuk, akkor azt meg kell venni! A lemezevért 50 aranyba kerül. Ehhez már sisak is dukál, ami még 10 AT. Játékosunk ezek után maga elé képzei a karakterét, vajon milyen fegyver a hozzá illő? Mivel a játékvezető kampányában az elfek genetikailag feljavított emberek – szuperhumánok –, ezért valami modern fegyver lenne az igazi. Azonban a játékvezető azt is mondja, hogy ma már az elffé válás módszere részben elfeledett, részben pedig misztifikálva van: kevés elf ért az összes régi technológiához, inkább a mágiában specializálják magukat (ami ebben a világban szintén nem más, mint technológia). A játékos mégis kedveli a kifinomultságot, ezért végül a dupla kardra esik a választása (10-10 AT), így nem vesz pajzsot. Még 10 aranyunk maradt. Egy bőr hátizsák, 50' kötél és 6 fáklya megvásárlása után fennmaradó 3 AT-t biztonsági tartalékként raktározzuk el karakterünk számára.

A fenti felszerelések tömege, plusz a varázskönyv, plusz a megmaradt pénz: 1083 TE; így elfünk a 90'-as sebesség-kategóriába tartozik.

Most jön a különböző harci értékek kiszámolása. Játékosunk d6-al dobja a HP-t: 3. Egy ütést talán még túlél, de vigyáznia kell nagyon. VO-nk összesen 4 lesz. (Alap(9)-lemezevért(6)+ügyesség módosító (1))=4. TP módosító: +10%. A mentőket felírtuk, a sebesség-kategóriát szintűgy.

Utolsó lépésként a varázslatok jönnek. Karakterünk összesen 4 (2 + Int mód.) varázslattal kezdheti a játékot. Az első kötelezően a Mágia olvasása, ugyanis nélkülül egy varázshasználó életképtelen. A második varázslatot a játékos választhatja, bár enged a többi játékos buzgó befolyásolásának: Álom. A harmadik a játékvezető (aki sejtelmes mosollyal a Hasbeszélésre mutat). Az utolsót végül a kocka dönti el: ez a Fény lesz.

Karakterünk immáron kész, csak egy név kell neki. A játékos végül "Nomalas a Zelf"-nek kereszteli el.

III. A Kaland

A kaland kezdete

Miután a játékosok megalkották a karaktereiket és megvették felszerelésüket, a játékvezető elmondja nekik a kaland háttérét, ami tartalmazhat a kezdőtelepüléssel kapcsolatos információkat, az esetleges bérencek nevét, illetve pár pletykát a felfedezésre váró kazamatáról.

Csapatméret és összeállítás

Nem bölcs dolog egyedül kalandozni, ugyanis a szörnyek számosak. Sokkal biztonságosabb egy csapattal járni a kazamatákat, mert a tagok képesek megvédeni és segíteni egymást. A legjobb kalandozócsapat-méret 6-8 karakternyi. Ez elég ahhoz, hogy a felmerülő problémák többségét kezelni lehessen, de ugyanakkor nem is túl sok, hogy frakciókra bomljon, vagy, hogy elrontsa a szörnyek meglepésének esélyét. Minél többféle karakter vesz részt a kalandban, annál nagyobb az esélye annak, hogy könnyen fog a kompánia megoldást találni egy problémára. De ez nem azt jelenti, hogy pl.: varázshasználó nélkül nincs élet. Amennyiben mégis ilyen egy kaland, akkor az a játékvezető hibája: rossz tervezés, az ún. "kulcslyuk-hiba". Minden kihívásra, akadályra több megoldásnak kell lennie, csak sokszor egy tolvaj könnyebben nyit ki egy ajtót, mint egy fegyverforgató. Amennyiben kevés lenne a játékos, a játékvezető engedélyezheti, hogy egy játékos több karakterrel játsszon. Ebben az esetben viszont fontos, hogy minden karakter ugyanúgy fejlődjék, ugyanúgy kapja a TP-t stb. A játékos lelkiismeretére van bízva, hogy melyik karakterével foglalkozik jobban, de játéktechnikailag ugyanolyan értékűeknek kell lenniük. A játékvezető az előbbieken felül még lehetővé teheti a bérencek és követők felvételét.

Bérencek

A bérencek nem mások, mint egyszerű zsoldosok. Akármilyen fegyverrel is bánnak, akárhonnét is származnak, akár lovasok, akár gyalogosok mindjüket egy cél vezérli: saját életük kockázatásával meggazdagodni. A bérencek elfek, fegyverforgatók és törpök lehetnek, illetve speciális esetekben orkok. A többi kaszt túl ritka, vagy túl önérzetes ahhoz, hogy bagóért adja bérbe a szakértelmét.

A játékos elméletileg annyi bérencet vehet fel, amennyit enged a pénztárcája, de a gyakorlatban ökölszabályként elmondható az, hogy a karizma által meghatározott "Követők maximális száma"-nak két, esetleg háromszorosa az, amit ténylegesen kordában tud tartani.

Bérencek beszerzése

a, Barakkok, kocsmák, fogadók végigjárása, személyes kapcsolatfelvétel. Itt fontos elmondani, hogy az így szerezhető emberek száma a település méretétől függ. Egy kis falu nem engedheti meg, hogy tíz katona állandóan maszekoljon, míg egy metropoliszban akár elit örök is néha el-eltűnhetnek egy kis fizetés-kiegészítésre. Ugyanakkor az is lényeges, hogy, ha a kompániában hírhedten magas a halandóság, akkor senki nem fog jelentkezni. Végül, de nem utolsósorban egy kisebb, a civilizációtól elzárt településen egy idő után egyszerűen elfogyhatnak a szabad, harcképes emberek, ha állandóan a szomszédos kazamatába csalogatja őket egy élelmes kompánia.

b, Reklám, hirdetés, kikiáltás. Ez a módszer bár egyeseknek kissé túlzottan mechanikusnak tűnhet, de garantáltan működik. A kompánia 100-600 AT-ért reklámozhat. Miután kifizették az adott összeget (**reklám ár/100**) hetet kell várni a bérenc-jelöltekre, hogy befussanak a hirdetésben megadott helyszínre. A bérenc-jelöltek mennyisége (**reklám ár/100**)*1d6. Most már elkezdődhet a tényleges alkudozás, emberek felvétele.

Bérencek árai: Az alábbi, AT-ben megadott árak békeidőre értendők. Háború esetén természetesen magasabbak. Továbbá, ha a bérenceknek hosszú távokat kell megtenniük (kaland kezdőhelyszínétől 20-25 mérföldnél messzebbre is el kell távolodniuk), akkor az alapár 1,5-szeresét kéri.

Megnevezés	Havi bér (AT)	Elf	Törpe	Ork*
Nem harci egység (-)	1			
Könnyű gyalogos (kard, pajzs, bőrvért)	2			
Nehéz gyalogos (kard, pajzs, láncing)	3	5	4	1.5
Íjász (kard, rövidíj, bőrvért)	5	10		2.5
Számszeríjász (nehéz számszeríj, láncing)	4		5	
Hosszúíjász (kard, hosszúíj, láncing)	10			
Könnyű lovas (lándzsa, bőrvért)	10			
Közepes lovas (lándzsa, láncing)	15			
Nehéz lovas (lándzsa, lemezevért)	20			

*Orkokat csak kaotikus karakter bérelhet fel, az is csak akkor, ha a környéken vannak orkok, illetve ha megkeresi őket.

Megjegyzendő, hogy a reklámozási árak az ember bérencekre vonatkoznak. Ahhoz, hogy az elf, vagy törpe “földekre” eljuttassuk a hirdetésünket, akár nagyságrendekkel többet kell fizetni. Erről kérdezd a játékvezetőt.

Bérencek lojalitása: Minden bérencnél megszabott, hogy mennyire hűséges a felbérlijéhez, azaz úgy is fogalmazhatnánk, hogy mennyire van szüksége a pénzére. Ezt minden felbérlet esetén és a játékkalkuláció elején a játékvezetőnek ki kell dobni **3d6**-al és le kell jegyeznie. A lojalításdobáshoz hozzáadódik a karakter karizmájából fakadó reakciómódosítója, illetve egyéb, a játékvezető által meghatározott módosítók (a tisztességes bánásmód, hosszú szolgálat bónuszt jelenthet, az állandó veszély, a rosszul bánás levonást).

Lojalítás	Hatás
=< 3	Első adandó alkalommal dezertál.
4-6	-2 morál
7-8	-1 morál
9-12	Átlagos morál
13-14	+1 morál
15-18	+2 morál
>=19	Fanatikus, sosem kell morálra dobni.

Bérencek morálja: A bérencek morálja az őket felbérli karakter karizmájának függvénye. A karizma tulajdonságmódosítói táblázatban található szám adja meg azt a célszámot, amelynél kisebb vagy egyenlőnek kell lennie a moráldobás (**2d6**) eredményének ahhoz, hogy a moráldobás sikeres legyen. Ezt a számot tovább módosíthatja a lojalítás a fenti táblázat szerint.

A moráldobást a következő esetekben kell tenni: Első halál a kompánia oldalán, a kompánia létszáma a csata kezdete óta felére csökkent, az ellenségnek nagyon ijesztő (tömegpusztító) fegyvere/szörnye van, illetve akkor, amikor a játékvezető szükségesnek találja.

Összegzés: A bérencek prominens alakjai minden Kazamaták és Kompániák kampánynak. A kötet keretein belül melegen ajánlott az alkalmazásuk a játékos karakterek halandóságának csökkentése miatt, de a későbbi szinteken egy idő után elhagyhatóak – a karakterek megerősödnek. A bérenceket a játékvezető is kreatívan használhatja: ha meghal egy karakter, akkor a játékos könnyen kiválaszthatja a kedvenc bérencét és azzal játszhat tovább, ha szeretné. A bérencek továbbá színt, humort és “mélységet” is vihetnek a játékba, hisz személyiségükben nem sokban különböznek a karakterektől, legfeljebb csak annyiban, hogy nem olyan örültek.

Követők

A követőt talán legegyszerűbb úgy felfogni, mint a karakter apródját, személyes testőrét, fia helyett fiát. A követők általában bérenként kezdik, majd tehetségüknek, éleselméjűségüknek és legfőképp szerencsájuknak köszönhetően kiemelkednek a zsoldosok soraiból. A követők félúton állnak a bérencek és a karakterek között, mondhatni próbaidős kalandozók. A követők a bérencekkel ellentétben képesek a fejlődésre és beáldozhatják a sisakjukat (a pajzsot nem, illetve a játékvezető döntése szerint fordítva is lehet).

A játékosnak annyi követője lehet, amennyit a karizmája enged.

Követők beszerzése: Követővé bárki tehető, akit annak alkalmasnak találunk és amennyiben elfogadja ajánlatunkat. Ökölzábraként elmondható: ahhoz, hogy valaki tartósan csatlakozzon sorainkhoz jövőbeni követő szintje*100 AT-t kell fizetnünk. Így akár magasabb szintű papok és varázshasználók is felbérlelhetünk a kompániába. Normális körülmények között a fenti összeg mellé csak kis rábeszélés szükséges, azonban a föld alatt, a kazamatákban ez nem így működik:

2d6 dobás (+ – módosítók)	Reakció
2	A követőjelölt megtámadja a kompániát
3-5	Ellenséges reakció
6-8	Bizonytalan, az üzletelés folytatható, de jobb ajánlat szükséges
9-11	A követő-jelölt elfogadja az ajánlatot.
12	Lelkes, +3 lojalitás

A fenti táblázatot akkor használjuk, ha a karakterek szörnyeket akarnak a szolgálatukba csábítani. A karakter csak a saját jellemével megegyező jellemű szörnyet állíthat szolgálatába.

Követők részesedése: A követő gyakorlatilag egy fél csapattag, azaz mind a megszerzett tapasztalatból, mind a megszerzett kincsekből egy fél részt kap. Ha tehát pl. 5 karakter és 1 követő van a kompániában, akkor a megszerzett TP-t először 6 felé osztjuk, a hatodik rész felét odaadjuk a követőnek, majd a hatodik rész másik felét 5 felé osztjuk és hozzáadjuk a karakterek részéhez. Természetesen amennyiben páros számú követője van a kompániának, mindez sokkal egyszerűbb. A követők a kasztjuknak megfelelően lépik a szinteket. A felezés miatt természetesen a követők átlagosan fele olyan lassan fognak fejlődni, mint a karakterek.

A követők maguk döntenek a vagyonukról és maguk fizetik költségeiket (természetesen ezen változtathat a felbérli karakter). A követőnek nem kell többször fizetni a részesedésen kívül, kivéve, ha a játékos így dönt a követő használatáért, hősiessége stb. miatt.

Követők lojalitása: A bérencek lojalitása szerint.

Követők morálja: A bérencek morálja szerint.

Összegzés: A követők sokszor nagyon hozzá tudnak nőni a játékosok szívéhez. Egy követőbe vagyonokat lehet ölni, elvesztésük ezért nem csak érzelmi szempontból súlyos. A játékosoknak ajánlott vigyázni a követőkre, ha meg szeretnék élni, hogy szintet lépjenek. A követőt általában a játékos irányítja, nem a játékvezető.

Játékos feladatok

A vezér: Természetesen végső soron minden játékos maga dönti el, hogy mit cselekszik karakterével, azonban a kazamata kellős közepén ez nem kívánt veszekedéshez, toporgáshoz vezethet. Az ilyen szituációkban előny, ha van egy vezére a kompániának. A vezér az, amit jelent, ő a főnök, az irányító, de ugyanakkor a felelősség terhe is a vállán nyugszik. A vezér jelenti be a játékvezetőnek, hogy a kompánia mikor merre megy ("20 láb után balra fordulunk.", "A pap elűzi a csontvázakat") de előtte egyeztet a többi játékoskal. A vezérnek magas karizma értékkel kell rendelkeznie, továbbá a kompánia élén kell menetelnie: A Kazamaták és Kompániák világában a harci vezetők még nem züllöttek le a sereghajtás szintjére.

A térképész: A kazamata felderítése során szükség van egy játékosra, aki felveszi a térképész szerepét. A térképésznek kell a játékvezető leírásai alapján térképet készíteni a kazamatáról. Fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a normális sebességre bele van számolva a térképészhez szükséges méricskélés és rajzolás (kivéve, ha komolyabb átrajzolások, illetve félreértések vannak). A térképésznek figyelnie kell a játékvezetőre, hogy megtudja a termek illetve folyosók körülbelüli méretét, formáját és tartalmát. A jelentéktelen részletekre nem érdemes időt fecsérelni, kivéve, ha azoknak jelentősége van (furcsa szörny, kincs, csapda, írás a falon stb.). A jó térkép átlátható, használható és hiteles.

Mozgás, sebesség

Figurák: Ha a játékhoz műanyag, illetve fém figurákat szeretnénk használni, akkor a 25 mm-es méret-kategóriát ajánljuk. Ennek megfelelően egy kb. A3-as papírlapot 1*1 inches (2,5*2,5 centis) négyzetekre osztjuk, ezek 5 lábna felelnek meg. A kazamata-térképek rajzolásánál viszont ajánljuk a fél centi = 10 láb beosztást a takarékoság és a józan ész nevében. Természetesen amennyiben nem állnak rendelkezésünkre figurák, nyugodtan használhatunk papírdarabkákat, sakkbábúkat, pénzérméket. Nincs annál mulatságosabb, mint amikor egy ólomkatona mellett ott büszkélkedik egy 5 forintos, főleg akkor, ha mindkettő ugyanúgy egy páncélos lovagot jelöl.

Idő: A Kazamaták és Kompániák az időt a valós mértékek (év, hónap, nap, óra, stb.) mellett fordulóban és körökben méri. Egy **forduló megfelel 10 percnak, míg egy kör megfelel 1 percnak**, azaz 10 kör tesz ki egy fordulót. A karakter egy forduló alatt két mozgást, vagy egyéb cselekvéseket tehet meg. Amennyiben a karakterek nem csak mozgással kívánják eltölteni a fordulójukat, a játékvezetőnek kell eldöntenie, hogy az adott cselekvés mennyi időbe telik.

Mozgás: A Kazamaták és Kompániákban a karakter sebessége erejének és megterheltségének függvénye. Minél erősebb valaki, annál szélesebbek a megterheltségi kategóriái, de amennyiben eléri egy kategória határát, akkor mindenképpen az adott kategóriának megfelelő lesz a sebessége. Egy forduló alatt a karakter a sebességének kétszeresét teheti meg, ha csak azzal foglalkozik, illetve négyszeresét, ha fut. Ez sokaknak kissé kevésnek tűnhet, de vegyük figyelembe, hogy a kazamaták sötétek, csúszós padlójuk és tele vannak törmelékekkel, továbbá bele kell számolni a térképészethez szükséges méricskélést és rajzolást. A játékvezető a lemozogható távolságot esetleg növelheti, ha a karakterek már nagyon ismerősek a környéken, vagy csökkentheti, ha a szokottnál is nehezebben lehet továbbhaladni (kövek, stb.). Futás közben nincs térképészet, a karakterek "vakon" menekülnek. A harc gyors és viharos. A harcban használt körönkénti sebességet a karakteralkotás fejezetnél található megterheltség és sebesség táblázat alapján határozzuk meg. Ha a körben futni szeretnénk, ez a harci sebesség kétszeres, azonban ekkor mindazon ellenfél, aki mellett elhaladunk, szabadon támadhat ránk. Feltűnhet, hogy a találkozásban lévő sebesség kétszerese annak, amit a fordulónkénti szerint várnánk. Ennek két oka van. Harc közben (mivel a találkozások az esetek nagyon nagy százalékában harccal végződnek) nem kell térképészkedni, másrészt csak ismételve magunkat: a harc gyors és viharos. A sebesség egyszeri lemozgását egy mozgásnak hívjuk.

Pihenés: Minden 6, vagy 10 fordulóból (a játékvezető ízlése szerint) egyet pihenéssel kell eltölteni a kompániának. Amennyiben a karakterek nem pihennek, akkor kimaradt pihenéseként kumulatív -1 módosítót kapnak minden dobásukra (ahol kicsit kell dobni, ott +1-et értelemszerűen) beleértve a támadást és sebzést, egészen addig, amíg nem pihennek.

Fény: A legtöbb kazamata igencsak sötét, ezért mindenképpen szükséges valamilyen fényforrás használata. A fáklyák, lámpások, illetve varázskardok mind-mind adnak valamekkora fényt. A fáklyák 30' sugarú gömbben világítják be a teret, egészen 6 forduló (1 óra) hosszáig, ez után leégnek. A lámpások 1 pint olajjal 24 fordulóig (4 óra) képesek világítani, a hatóidő után le kell cserélni bennük az olajt. Amennyiben vagy akkora mázlista, hogy legyen egy varázskardod, kérdezd a játékvezetőt a részletekről. A kompánia papját, illetve varázshasználóját szintúgy érdemes megkérdezni, hogy ismer-e megoldást a problémára. Végül fontos megjegyezni, hogy egy fáklyához, illetve lámpához szabad kéz szükségeltetik. Nem lehet pl.: karddal, pajzzsal és fáklyával mászkálni, kivéve, ha valami szörnyű mutáció áldozata lett a karakter, de ezt senkinek nem kívánjuk.

Ajtók: A kompánia sokszor tapasztalhatja, hogy még maguk az ajtók is ellenük vannak, mintha konokságukban nem akarnák továbbvezetni a karaktereket, ha meg mégis, az bizonyos esetekben szörnyű veszély előjele lehet. A mélységben az ajtók általában zárva vannak, ilyenkor vagy egy ügyes tolvaj, vagy egy tehetséges varázshasználó szükséges a kinyitásukhoz. Ha egyikük sem járt sikerrel, nem marad más, mint előre engedni a fegyverforgatókat: sok esetben a nyers erő a legjobb megoldás. Az ajtók normálisan 1-2/d6 eséllyel nyílnak, de ezt módosíthatja a karakter ereje. Az ajtó kinyitásához szükséges érték sosem lehet kisebb 1/d6-nál és sosem lehet nagyobb 1-5/d6-nál. Az ajtókra kinyitásuk után is érdemes ügyelni.

Titkosajtók: A kompánia csak akkor találhat meg egy titkosajtót, ha aktívan keresi (kivéve ha elfek is vannak a csapatban). Ha ilyen szándékod van, valami felkelti gyanúdat, jelezd a játékvezetőnek.

Hallgatózás: Hallgatózni lehetetlen a csata hevében. A demihumánok és a tolvajok jobb esélyekkel hallgatóznak, mint a többi karakter. Ha hallgatózni szeretnél, jelezd a játékvezetőnek.

Csapdák: Ha csapdát sejtessz, akkor légy óvatos, figyelj minden egyes információ-morzsára, amit csak ad a játékvezető és cselekedj bölcsen! Használd a józan eszed!

Példajáték

A játékvezető kidolgozott egy kazamatát, melyet szeretne kipróbálni barátaival. Hárman vesznek részt a játékülésen, mind más kasztú karakterekkel játszanak. Ezek Bormir (fegyverforgató), Dylmichyn (elf) és Snapsz (felszerzet). Mivel nem érzik magukat kellően erősnek, hogy alászállhassanak az ősi toronyromból nyíló kazamatába, ezért a rom közelében lévő falucska fogadóájában felbérelnek három helybéli fickót. Félórás séta után megérkeznek a torony romjához, ahol szinte azonnal megtalálják a lefele vezető utat. Sokan indultak már itt kincsek reményében a mélybe, de kevesen tértek csak vissza a felszínre. Miután megvitatják a haladási sorrendjüket, fáklyát gyűjtanak és elindulnak a lépcsőn.

Játékvezető: Mikor leértek a lépcső aljára fáklyátok fénye egy 30x30 láb alapterületű termet világít be, melynek másik három oldaláról egy-egy folyosó indul. A terem közepén egy szobor áll, kezében kancsót tart, melyből mintha valamit az előtte elterülő medencébe óhajtana önteni. A medencében sötét folyadék csillan. A falakat különös, kékes kövekből rakták ki.

Snapsz: Megnézem a folyadékot a medencében.

Bormir: Csak óvatosan! Szólok az egyik bérencünknek, hogy nézze meg ő is a folyadékot.

Játékvezető: Kicsit kedvtelennek tűnik a dolog kapcsán, de odamegy és beleszagol, majd belenyúl, végül pedig bele is kóstol.

Bormir: Jaj, ezt azért lehet, nem kellett volna.

Dylmichyn: Odalépek a bérenchez, hátha segítségre van szüksége.

Játékvezető: Azt mondja, hogy ez csak bor, mégpedig nem is rossz bor. S örvendezve tölti meg a butykosát vele.

Snapsz: Mivel bátor bérencünknek baja nem lett, én is az üres butykosomba töltök belőle. Majd pedig megvizsgálom a szobrot.

Játékvezető: Nem látsz semmi különösét a szobron, a kezének egyik ujjá hiányzik, s kis üreg van ott, de semmi sincs benne. Amúgy közben telik az idő, bár még nincs vége az első fordulónak, ha elindultok, akkor ebben a fordulóban egyszer mozgathatjátok le a sebességeket.

Bormir: Jól van, rendeződjünk vissza! Nem szeretném, ha meglepnének minket.

Dylmichyn: Előre megyek, bekukkantok a jobbunkra eső folyosóra.

Játékvezető: Semmi különösét nem látsz, a folyosó tíz láb széles, egyenesen halad. Azonban mintha hangokat hallanál a távolból.

Dylmichyn: Megnézem a másik két folyosót is.

Játékvezető: Az északi, amely szemben van a lépcsővel, különös, édeskés szagot áraszt. A harmadik pedig lejt.

Bormir: Menjünk végig a keleti folyosón, amit először néztél meg.

Játékvezető: Jól van. Megtesztek tíz, húsz, harminc, negyven, ötven, hatvan lábat, amikor is a folyosó elágazik. Egy öt láb széles folyosó kanyarodik ki belőle bal oldalon, a fő folyosó tovább megy.

Bormir: Ne kockáztassunk. Menjünk tovább ezen, hisz itt elférünk egymás mellett ketten, a keskeny folyosón azonban nem, s ha meglepnek, le is mészárolhatnak minket.

Snapsz: Ahogy elhaladunk a keskeny folyosó mellett, bekukkantok, látok-e valamit.

Játékvezető: Jól van. Tovább indultok. Te, Snapsz, bepillantasz, mikor odaérsz. Semmi különösét nem látsz, de meleg légáramlat csapja meg az arcodat, azonban nincs sok időd nézelődni, mert a többiek nem állnak meg. Szóval haladtok, hetven, nyolcvan, kilencven lábat megtesztek, most ér véget az első forduló, mivel ugyebár Bormir megterheltsége 1300 körül van.

Bormir: 1330.

Játékvezető: Igen, te vagy a leglassabb, tehát a kompánia hozzád igazodik. Akkor haladtok tovább, megtesztek újabb tíz, húsz, harminc lábat, mikor végre elérték egy ajtóhoz.

Dylmichyn: Megvizsgálom, majd ha nem látok semmi különösét rajta, megpróbálom kinyitni.

Játékvezető (dob a kockájával): Nem látsz semmi különösét, s nyikorogva bár, de kinyílik.

Dylmichyn: Bekukkantok a fáklyámmal. És fülelek, hátha innen hallottuk a hangokat.

Játékvezető: Igen, azt el is felejtettem mondani, hogy egészen idáig hallottátok a hangokat, sőt mintha némileg erősödtek is volna, azonban most semmit sem hallani.

Snapsz: Előrefurakodom, hogy felmérjem a termet a térképemhez.

Játékvezető: Átvergődsz a többiek az utolsó sorból, majd belesel az ajtón te is. Ez a terem húsz láb széles, de a végét nem látni.

Bormir: Akkor óvatosan haladjunk, menjünk be a terembe, tartsuk a felállást, szóval Snapsz eredj vissza a helyedre!

Játékvezető (dobálgat a kockáival): Bementek a terembe s előre haladtok az ajtótól tíz, húsz, harminc lábat, mikor egyszer csak megnyílik a föld a második sor alatt.

Bormir: Jaj, a bérencek!

Játékvezető (halál elleni mentődobást dob a két bérencnek: eredményei: 13 és 1): Az egyiknek sikerül, így földre tud ugrani, a másik azonban lezuhan a verembe.

Dylmichyn: Óh! Megfordulok, hátha segíthetek neki.

Játékvezető (sebzést dob – eredménye: 6): Nem hiszem. Összezúzza magát az esésben. A bérenceteknek csak 4 volt a HP-ja, de az esés 6-ot sebzett rajta.

Bormir: Szomorú eset.

Játékvezető (a bérencék moráljára dob, mivel megvolt az első haláleset a kompániában – az eredmények: 6 és 8): Bormir, mennyi is a karizmából adódó bérencékre és követőkre vonatkozó alap moráloed?

Bormir: 8-as.

Játékvezető: Az első dobással szemben csak 6 az alap moráloed, mivel jár –2 módosító a játék elejei lojalitás-dobásból. Ennek ellenére mindkettő épphogy megvan. Látjátok rajtuk tehát, hogy megrázza őket társuk halála, de nem gyávák.

Bormir: Na, azért. Már megijedtem.

Snapsz: Megveregetem a válluk. Azt mondom nekik: Ha kijutunk innen, akkor iszunk barátotok emlékére.

Dylmichyn: Nem ártana kiszedni a holttestet a veremből.

Bormir: Túl sok időt venne el, visszafele majd kihúzzuk.

Játékvezető: Addig tanakodtok, míg nem kiáltás harsan, s egyszer csak a terem be nem látott részéről rátok rontanak alacsony, kutyaszerű, pikkelyes bőré lények.

Dylmichyn: Koboldok!

Bormir: Csatasorba!

Hagyjuk most magukra hőseinket, mivel elérkezett a pillanat, hogy megtárgyaljuk, miként kell lebonyolítani a találkozásokat.



IV. A Találkozás

Az első expedíciókor a játékosoknak mindenre fel kell készülni. A mélységben sok lény lakozik, gonoszok és igazságosak, intelligensek és ostobák egyaránt. A lehetőségek végtelenek. Minden ilyen lénnel történő szembesülést találkozásnak nevezünk.

A találkozásokban az idő mindig körökben telik.

Résztevők, távolság, meglepetés

Ezek meghatározása mind-mind a játékvezető dolga. A játékosokban közben nő a feszültség. Az viszont a játékosok döntése, hogy hogyan reagál a kompánia a felbukkanó lényekre: Harc, beszéd, menekülés, varakozás?

Harc

Ha tettegességgel fajulnak a dolgok, akkor bizony nem árt, ha résen vagyunk.

A HARC KÖR

I. Meglepetés megállapítása

Teljes egészében a játékvezető feladata. Amennyiben meglepetés történt egyik vagy másik oldalon, akkor a meglepő fél egy teljes ingyen kört kap.

II. Kezdeményezés-dobás

A szembenálló felek közül az egyik mindig gyorsabban reagál. Ezt a kezdeményezés-dobással határozzuk meg. Mindkét fél dob **d6**-al és a nagyobb értéket elérő cselekedhet előbb. A kezdeményezést körönként érdemes újradozni, de a játékvezető tetszése szerint más idő-intervallumonként is dobathat, belátása szerint.

III. Nyertes deklarálja a varázslatokat és távolsági fegyverekkel lő.

Varázslatok deklarálása

Amennyiben a kezdeményezés nyertesének csapatában vannak varázshasználók, illetve mágiára képes szörnyek, azoknak el kell kezdeniük a varázslatuk elmondását, ha még ebben a körben szeretnék látni hatásukat. A papok élőhalott-üzése is ebbe a kategóriába tartozik. Fontos megjegyezni, hogy ha a varázslat aktivizálódása előtt egy ellenfél közelharc távba érkezik – azaz 5 lábnyira lesz a varázslatot mondó karaktertől – akkor a mágia nem jön létre, illetve rosszabb esetekben megszakad. A részletekről kérdezd a játékvezetőt. Egy elf, pap, illetve varázshasználó természetesen csak akkor deklarálhat varázslatot, ha valóban van kapacitása annak elmondására.

Támadás távolsági fegyverekkel

Mivel a kör egy perccel egyezik meg, igen sok dolog fér bele, így az íjászat is. A tipikus Kazamaták és Kompániák csata úgy néz ki, hogy a szembenálló felek varázslatokat és nyilakat vágnak egymás fejéhez, majd utána nagy levegőt véve, ordítva megrohamozzák a másikat. A félénkebb vagy sérült karakterek pedig az elkövetkező körökben is inkább a távolból nyilazzák az ellent, míg az igazi férfiak elvégzik elől a piszkos munkát. A távolsági támadásokhoz az alábbi rendszert használjuk (kisebb-nagyobb módosításokkal ugyanez vonatkozik a közelharcra is):

A támadódobás: A löni kívánó karakter kiválasztja célpontját. A célpontot tisztán kell látnia. A Játékvezető meghatározza, illetve jegyzeteiből kiolvassa az adott ellenfél VO-ját, majd engedélyezi a játékos támadását. A játékos egy d20-al dob, hozzáadja a küzdőképességét, a módosítókat; majd a játékvezető még hozzáadja ehhez az ellenfél VO-ját, végül összevetik a harcbeli univerzális célszámmal (HUC), a 20-szal. Amennyiben ennél nagyobb vagy egyenlő eredményt értünk el a támadó-próbán, eltaláltuk ellenfelet, dobhatunk sebzést.

20-as dobása esetén **kritikus találatról** beszélünk, ilyenkor a támadás automatikusan talál, s kritikus sebzést okoz.

Egyenlet formájában így néz ki a támadódobás algoritmus:

SIKERES TALÁLAT: D20+KÜZDŐKÉPESSÉG+MÓDOSÍTÓK+ELLENFÉL VO \geq 20

Távolságból adódó módosítók: Minden távolsági fegyvernek van egy hatótáv bejegyzése, ez adja meg az adott fegyver maximális hatótávját. Ha ennél közelebb lövünk, nagyobb eséllyel találjuk el ellenfelünket.

Hatótáv hányada	Hatótáv*(1/3)	Hatótáv*(2/3)	Hatótáv
Támadódobás módosítója	+2	+1	0

Sebzés: A fegyvernek megfelelő dobókockával kell kidobni a sebzést. A dobott értéknek megfelelő HP-t le kell vonni az ellenfél aktuális HP-jából. **Kritikus sebzés** esetén a maximális sebzést kell levonni. Ha a karakter HP-i lemennek 0-ba, elájul. Ha eléri a karakter szintje mennyiségűt negatívban (pl.: első szinten -1), a karakter meghal. Ha a karakter 0-ban van, körönként kell dobni a halál elleni mentődobást, vagy veszít egy HP-t.

Muníció: A távolsági fegyverek mindig lövedékekkel működnek. Ezért minden ellőtt lövedéket tisztességesen le kell vonni a papíron lejegyzettekből.



IV. Vesztes deklarálja a varázslatokat és távolsági fegyverekkel lő.

Ugyanaz, mint az előbbi pontban, csak a kezdeményezés veszteseinél levezetve.

V. Nyertes mozog VAGY lő nagy tűzsebességű távolsági fegyverekkel

A kezdeményezést nyerő csapat tagjai megkezdik az ellenfél megközelítését (rosszabb esetben a fejvesztett menekülést), illetve a nagy tűzsebességű távolsági fegyverekkel még egyszer megsorozzák az ellenfelet a biztonság kedvéért.

Mozgás

A karakterek egyszerűen lemozogják a megterheltségük által meghatározott sebességüknek megfelelő mennyiségű lábat. Ha használunk figurákat és "harci táblát" (berácsozott lapot) sokkal egyértelműbben meg tudjuk határozni a karakterek elhelyezkedését és mozgását, ráadásul elkerüljük a felesleges veszekedéseket. Azonban azt is érdemes megemlíteni, hogy ha inkább eltekintünk a fentiek használatától, azzal jelentősen meggyorsíthatjuk a játékot. Bár összességében nézve balhész játékosok esetén jobban járunk, ha inkább a veszekedéseket spóroljuk meg.

Végezetül nem szabad elfelejteni, hogy a figurák tologatása, a termék határvonalainak felrakása ceruzákkal, az ügyes, cseles, a négyzetrács tulajdonságait kihasználó mozdulatok nagyot dobhatnak a játékelményen. Nemkülönben, ha valaki feldönt egy figurát, vagy asztalra nehezedésével összerombolja az egész szobát: "Most akkor odébb ment az a fal?!". Döntsünk hát bölcsen.

Lövés nagy tűzsebességű távolsági fegyverekkel

Vannak olyan távolsági fegyverek, amelyeket gyorsabban újra lehet tölteni, mint a többit. Ilyenek a parittyák és a hagyományos íjak. Ezeket hívjuk nagy tűzsebességűnek, vagy 2-es tűzsebességű távolsági fegyvereknek. Ha a karakter rendelkezik egy ilyen fegyverrel, akkor dönthet úgy, hogy ebben a fázisban nem mozog, hanem még egyet lő. Fontos azonban leszögezni, hogy, ha a mozgása során közelharc elérésbe kerül egy ellenfél, akkor nem lehetséges lőni. A távolsági támadást ugyanúgy kell levezetni, mintha a III, vagy IV. fázisban történt volna. Még egyszer hangsúlyozzuk, hogy **nincs 2 lövés és mozgás egyszerre**, továbbá 1-es tűzsebességű fegyvereknél nincs is meg ez a választási lehetőség.

VI. Vesztes mozog VAGY lő nagy tűzsebességű távolsági fegyverekkel

Ugyanaz, mint V. csak itt a kezdeményezés vesztesei mozognak, vagy lőnek nagy tűzsebességű távolsági fegyverekkel.

VII. A nyertes varázslatai érvénybe lépnek.

Amennyiben a kezdeményezést nyerő csapat deklarált varázslatot és az nem vett el, a varázslat érvénybe lép.

VIII. A vesztes varázslatai érvénybe lépnek.

Mint VII., csak a kezdeményezést elvesztő csapatnál.

IX. Közelharc

Először a nyertes, majd utána a vesztes közelharcol, de a játékvezető belátása szerint akár egyszerre is történhet. A közelharc a távolsági támadásokhoz hasonlóan kerül levezetésre. A legnagyobb különbség az, hogy kötelező a közvetlen közelharc elérés, illetve, hogy nincsenek a távolságból adódó módosítók.

Támadódobás

Mint a távolsági támadásnál: Kiválasztjuk a célpontot, a játékvezető megállapítja az ellenfél VO-ját, dobunk d20-al, majd a VO-t és az egyéb módosítókat (pl.: erő-módosítót) hozzáadva megnézzük, hogy megütöttük-e a HUC-ot.

Sebzés: Az adott fegyvernek megfelelő kockával dobjuk ki a sebzést, majd levonjuk azt az áldozat aktuális HP-jából. Ugyanúgy, mint a távolsági támadásnál.

Egyéb harci cselekedetek

Elérési fegyverek: Vannak olyan hosszú nyelű szálfegyverek, melyekkel távolabbra is lehet támadni, mint 5 láb. Ezeket hívjuk elérési fegyvereknek. Az elérési fegyverekkel akár 10 lábnyira (2 négyzetre) is lehet támadni.

Harc két fegyverrel: Ha úgy döntünk, hogy nincs szükségünk a pajzs által nyújtott extra védelemre, illetve ha nincs más választásunk, akkor akár két fegyverrel is harcolhatunk. Ilyenkor, mivel két frontról támadjuk az ellenfelet, +1 módosítót kapunk a közelharc támadásunkra. Amennyiben találunk és a két kézben különböző sebzéskockájú fegyver van, véletlenszerűen határozzuk meg, hogy melyik fegyverrel sikerült sebzést okoznunk. (1-3 jobb, 4-6 bal).

Roham: Minden játékos imád roharni. Nincs is heroikusabb annál, mint amikor örülten nekiugrunk az ellenfélnek. Ha rohamozunk, akkor azt a mozgásfázisban be kell jelenteni. Ekkor lemozoghatjuk a sebességünket és ezen felül +5, vagy +10 lábat (játékvezető belátása szerint). Csak egyenes vonalban mozoghatunk. Miután mozgásunkkal odaértünk az ellenfélhez, azonnal támadhatunk rá, de ekkor a közelharc fázisunk elvész. A rohamozás során a támadásunkra +1 módosító járul, a védelmünkre viszont a kör hátralévő részéig +1.

X. II.-IX. Ismétlése mindaddig, míg vége nincs a harcnak.

Példaharc

Most visszatérünk hőseinkhez, akiket magukra hagytunk egy kobold támadás kellős közepén.

Játékvezető: A koboldok tucatnyian vannak. Dobjatok kezdeményezést.

Bormir (dob d6-al): Négy.

Játékvezető (ő is dob d6-al): Kettő. Hamarabb cselekedtek, azonban még mindig kettes sorban álltok. Dylmichyn és Bormir, ti vagytok az első sorban, szóval titeket érnek el a közelharc fázisban. No, most jön a varázslás deklarálásának és a távharcnak a fázisa.

Dylmichyn (dob d20-al – eredménye: 14, melyhez járul még +1 küzdőképesség és +2 a távolság miatt): Az egyik koboldba lövök az íjammal. 17.

Játékvezető: A kobold VO-ja 6, a kettő összeadva meghaladja a 20-at, így tehát eltaláltad. Dobj sebzést!

Dylmichyn (dob d6-al): 3, ez bizonyára fájt neki.



Játékvezető: Igen. Torkon lövöd, összeesik. (A kobold 3 HP-val rendelkezett csak.)

Snapsz (dob d20-al – eredménye: 9, amelyhez +1, +2 és +1 járul a küzdőképesség, a távolság és a félszerzet távharcra vonatkozó előnye miatt): Én egy másikba lövök számszerűjál. 13.

Játékvezető: A lövedék elsuhan a kobold feje mellett. Most a mozgási fázisotok jön, mivel a koboldok közt nincs íjász.

Bormir: A két bérencet magunk mellé hívjuk. Snapsz, te maradj hátul és ijáskodj.

Snapsz (nevet): Nem is megyek meghalni közetek!

Dylmichyn: Előkapom a kardom.

Játékvezető: A koboldok rátok rohannak. Kettő-kettő jut személyenként, a többi egyelőre megáll ezek mögött, de nem tudni, mikor jönnek rá, hogy akár hátba is kerülhetnek titeket.

Snapsz: Remélhetőleg soha.

Játékvezető: Közelharci fázis.

Bormir (dob d20-al - eredménye 19, melyhez összesen +2 járul a küzdőképesség és az erő módosító miatt): Háhá ez biztos talált! (Sebzést dob d6-al – eredménye 6+1.)

Játékvezető: Hosszúkardodat a kobold szívébe szúrod, az különös hangján felsikolt, majd összerogy (a koboldnak 5 HP-ja volt).



Dylmichyn: Halál! (Dob d20-al – eredménye 17, melyhez +1 küzdőképesség módosító járul.) 18, dobok is sebzést (*dob d6-al – eredménye 2*).

Játékvezető: Felsérted a bőrét a gonosz fajzatnak, felsikolt, s még dühödtebben veti magát a harcba. Most jönnek a bérencék (*dobálgat*), mindketten keményen harcolnak, az egyik megsebez egy ellent, a másik pedig a túlvilágra is küld egyet. Ezek után jönnek a koboldok (*dobálgat*), az egyik bérenc biztos találatot kap. Neked Bormir, mekkora a VO-d, mert ellened jött ki egy igen magas szám: 16?

Bormir: 4.

Játékvezető: Ez bizony talált. (*Sebzést dob.*) 3. Kis lándzsájának hegye rést talál a láncvérteden.

Bormir: Áh, ez fáj. 1 HP-m maradt.

Játékvezető: Most jön a következő kör. Dobjatok kezdeményezést. (*Dob d6-al – eredménye 1*)

Snapsz (dob d6-al – eredménye 1): Na, ez szép lesz.

Játékvezető: Egyszerre cselekedtek. Nos, tehát jön a támadás távolsági fegyverekkel és a varázslatok deklarálása.

Snapsz: Lövök a számszeríjjammal. (*Dob d20-al, eredménye 2.*) Elvétettem. Megint. Ilyen nincs!

Dylmichyn: Varázslásba kezdek. Ellövöm az Álmot.

Játékvezető: Csak következő körben tudod, ha több mint 5' távolságra leszel a koboldtól.

Dylmichyn (lemondóan): Áh.

Játékvezető: Most mozoghattok, mégpedig egyszerre a koboldokkal.

Bormir: Hátrálj Snapsz mögé! Fedezlek. Kitartás!

Játékvezető: Néhány kobold észreveszi a turpisságot, s megpróbál a déli fal felől oldalba kerülni titeket.

Snapsz: Útját állom. Nem juthat el Dylmichynhez.

Játékvezető: Közelharc.

Bormir (dob): 21. Ez gondolom talált (*dob*), 5-öt sebezek rajta.

Játékvezető: Levágod a fejét, szanaszét spriccel a vér.

Snapsz: A rövidkardommal a koboldra sújtok, akinek az útját elálltam (*dob - eredménye 19*): 20.

Játékvezető: Természetesen talált.

Snapsz (dob): 3.

Játékvezető: Megsebesíted, de nem halálos a szörny sebe. Most ők jönnek. (*Dobálgat.*) Két találatot kap az egyik követőtök, a másik egyet, Bormir, te szerencsés vagy, ügyesen hárítod a csapásokat. Az egyik követőtök összesen 10-et sebződik, a másik 3-at.

Bormir: Óh!

Játékvezető: Társatok a földre hull, a koboldok üdvírgásban törnek ki. (*Dobál.*) A másik bérenc felüvölt és lesújt a kardjával. Halál jár pengéje nyomán.

Dylmichyn: Kitartás fiúk!

Játékvezető: Dobjatok kezdeményezést! (*Dob.*) 2.

Dylmichyn (dob): 6.

Snapsz: Juhé!

Játékvezető: Egyből a mozgásra ugorhatunk.

Bormir: Hátráljunk, hogy minél hatékonyabban védhessük Dylmichynt!

Dylmichyn: Most már tényleg létrejön a varázslat.

Játékvezető: A koboldok igyekeznek a közeledbe férközni, mikor meghallják a hangod, de társaid feltartóztatják őket. Akkor most dobj a varázslat leírása szerint! A varázslat létrejött.

Dylmichyn (dob 2d8-al): 10.

Játékvezető (sóhaj, s elmosolyodik): A koboldok mind egy szálig elterülnek a földön, és még valaki.

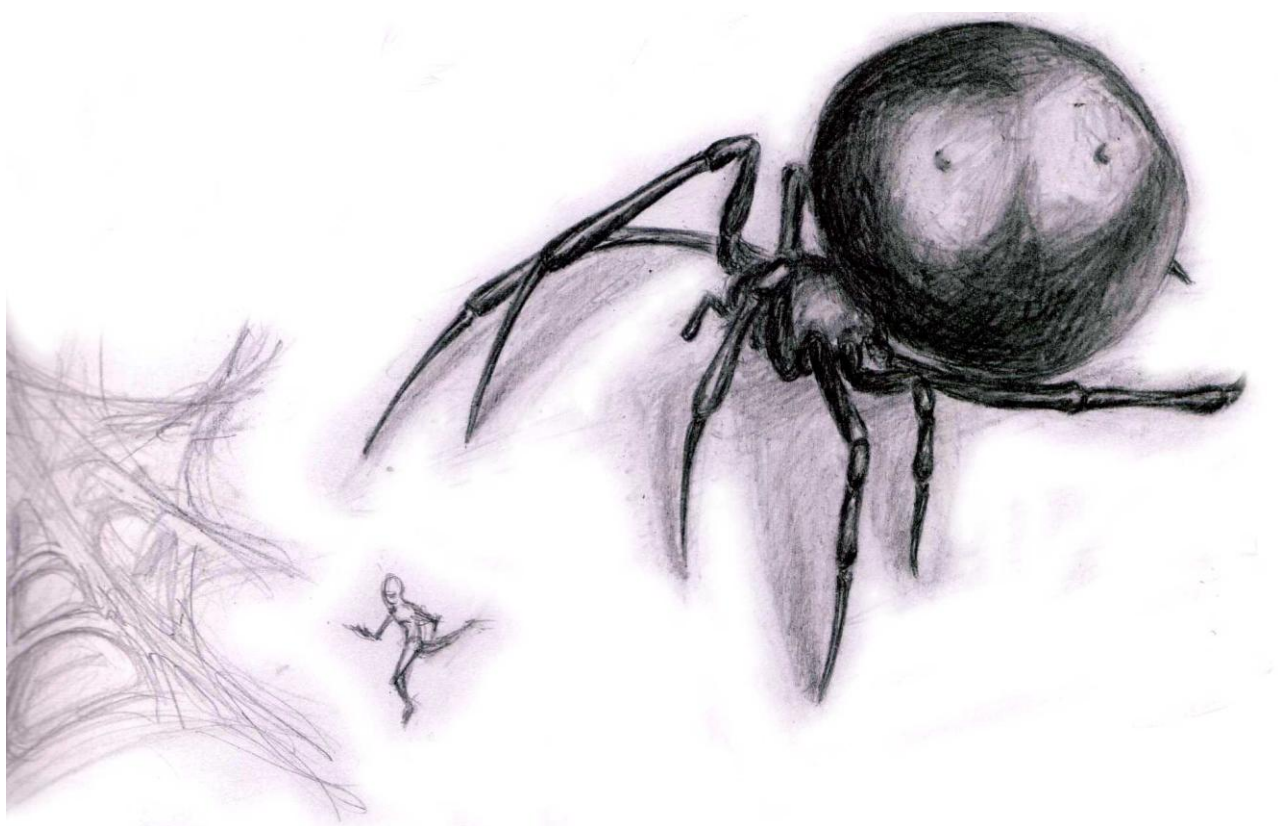
Dylmichyn: A bérencünk. (*Legyint.*) Majd felébred.

Bormir: Háhá!

Snapsz: Igen!

Most hagyjuk magukra végleg hőseinket, ugyanis már mindent tudtok, amit egy játékosnak tudnia kell. Nincs is más teendő hátra, minthogy elkezdjétek játszani.

JÁTÉKVEZETŐK KÖNYVE



V. Szörnyek

Minden olyan lényt, amit nem játékos irányít, szörnynek nevezünk. A szörnyek lehetnek barátságosak vagy ellenségesek, vadak vagy szelídek, hétköznapi vagy fantasztikus lények. A játékvezető feladata, hogy ezek közül kiválassza a játékosok barátait és ellenfeleit.

A szörnyek ábécésorrendben vannak listázva a könnyebb elérhetőség jegyében. A későbbi könyvekben – Hősök és Hatalmasok, Várak és Veszedelmek – még további szörnyeket fogunk bevezetni. A Kazamaták és Kompániák játékmenetére viszont tökéletesen alkalmas mennyiségű és minőségű szörnyek rögtön itt vannak az orrunk előtt. Már most megjegyezzük, hogy a játékvezető belátása szerint erősítheti, illetve gyengítheti a szabályokban leírt szörnyeket. A játékvezető akár új szörnyeket is alkothat olvasmányélményei alapján – ezt erősen javalljuk.

Kulcs a szörnyek játéktechnikai adataihoz

Amelyik szörny nevét egy **csillag** (*) követi, az egy olyan lényt jelöl, amely legyőzéséhez mágia, illetve különleges/mágikus fegyver szükséges. A játékvezetőnek ügyelnie kell arra, hogy ne legyen túl sok ilyen szörnyrel való találkozás, mert az pont elveszi a veszélyességük ízét. Ha a kompánia legyőz egy ilyen bestiát, a szörny HD-jának megfelelő TP mellett a speciális tulajdonság bónuszt is megérdemli. Minden egyes csillag újabb bónuszt (és újabb veszélyeket) jelent.

Minden szörnynek van **hőlátása**, amellyel tökéletesen lát a sötétben. Amennyiben egy szörny csatlakozna a kompánia oldalára, azonnal elveszti ezt a képességét.

VO: Mint a karakterek esetében, itt is a vértet oszta lyt jelöli. Az értéke a szörny bőrének keménységének, a vértjének, illetve a gyorsaságának, ügyességének függvénye.

HD: Harcérték-dobókocka. Értéke azon nyolcoldalú dobókockák (d8) számát jelzi, amennyivel kidobhatjuk az adott szörny harcérték-pontjait. A módosítókat (+/-) csak egyszer kell hozzáadni a kidobott értékhez, nem kockánként! (Pl.: Kíváncsiak vagyunk egy bogármedve harcértékére (3+1) ezért fogunk 3 dobókockát, lejegyezzük az értékét, majd hozzáadunk 1-et.)

A SZÖRNYEK MINDIG NYOLCOLDALÚ DOBÓKOCKÁKKAL (D8) HATÁROZZÁK MEG AZ ÉLETPONTJAikat!

A HD megadja a szörny szintjét is és ez alapvető fontosságú a kazamaták tervezésében. Bővebben lásd a **Játékvezetői feladatok** részt.

A HD a szörny küzdőképességét is jelzi. Ennek kiszámítása: **HD+módosító**. Például egy irtózatoss farkas HD-je 4+1, tehát a küzdőképessége 4+1, azaz 5. Egy gobliné: 1–1, azaz 0. (Az 1-nél kisebb HD 1-1-nek számít.)

Sebesség: Az egy forduló alatt megtehető lábak számát adja meg. Ahol két Sebesség-értéket látunk, ott a szörny a földfelszínen való járás mellett más mozgásformára is képes (úszás, repülés, mászás, stb.).

Támadás: Megadja az egy kör alatt megtehető támadások számát és típusát. Ha a szörny többet tud támadni, akkor /-jellel választjuk el azokat. A támadás mellett a küzdőképességét is közöljük a szörnynek, vagy pusztán csak azt.

Sebzés: Az ellenfélnek okozott HP-veszteséget adja meg.

Méreg: Minden karakter végzete. Ha a karaktert eltalálja egy mérgezett támadás, és elrontja a mérge elleni mentőjét, akkor igen magas valószínűséggel meghal (játékvezető döntése). A legendák szerint vannak olyan magas hatalmú papok, akik képesek meggyógyítani a megmérgezteket.

Paralízis: A paralízis kevésbé veszélyes, mint a mérge, de könnyen végzetessé válhat. Ha egy karaktert eltalál egy paralizáló támadás és elrontja a mentődobását paralízis ellen, abban a pillanatban teljesen lemerevedik. A paralizált áldozat semmilyen mozgásra nem képes (támadás, beszéd, mágia), az összes izma görcsbe rándul. A paralízis általában 2d4 fordulóig tart, de ez egyes szörnyeknél lehet más. A magasabb szintű papok gyógyító ereje képes eltávolítani a paralízist, de ez ennek a könyvnek a keretein túl mutat. A paralizált ellenfelek ellen minden támadás talál, az 1-est kivéve. A paralízisnek a hatóidő lejáta után nincs permanens hatása.

Életerő csapolás: A wightok és más magas szintű élőholtak sikeres támadása elszívja az áldozatok életenergiáját. **Az életerő csapolás ellen nincs mentődobás!** Minden egyes életerő csapolás egy teljes karakter szintet pusztít el, illetve szörnyek esetében HD-t. A szintvesztés következménye lesújt az áldozatra: HP, támadások, mentők, varázslatok, stb. Az életerő csapolást nem lehet helyrehozni, bár szólnak mítoszok akkora hitű papokról, akik még erre is képesek voltak.

Bűbáj: Amennyiben az áldozat elrontja a mentődobását, a Személyi bűbájjal megegyező hatás éri. A bűbajt vagy mágiával, vagy az elbájoló szörny megölésével lehet megtörni.

Sav: Tenyésznek a sötétben olyan nyálkás, nem evilági monstrok, melyek pusztá érintése halálos lehet. A szürke kocsonyák és az okkerszín zselék sikeres találata esetén sav éri a karakter bőrét. Amíg a karakter érintkezik az anyaggal, a sav körönként automatikusan sebez, támadódobás nélkül. A savat vízzel vagy borral általában le lehet mosni. A savat használó szörnyeknél meg van adva, hogy az adott sav mennyi idő alatt bontja le az ellenfél vértjét, s ezzel növeli annak VO-ját. A fekete sárkányok savlehelete máshogy működik. Csak a támadás körében okoz sebzést, és sikeres mentő esetén feleződik az. Ha a karakter meghal, a vértje vele pusztul.

Megjelenők száma: A találkozásban szereplő szörnyek ajánlott számát adja meg, ha a megjelenő szörnyek szintje egyenlő a kazamata azon szintjével, ahol találkozunk velük. Azaz ha egy 3. szintű szörny esetén 1-6 (1d6) a megjelenők száma, ez azt jelenti, hogy a kazamaták 3. szintjén ennyi darab szörnnyel találkozhatunk egy találkozás alatt. Amennyiben a kazamata-szint kisebb, úgy kevesebb szörnnyel találkozunk, ha nagyobb, akkor többel.

Ökölszabályként elmondható, hogy (kazamata szint / szörny szint) szorzóval érdemes számolni a megjelenők számát. Azaz, ha 2. szintű szörnyek jelennek meg a kazamaták 3. szintjén, akkor a szörnynél található megjelenők száma rovat 3/2-szerese lesz a tényleges mennyiség. **A játékevezetőn múlik, hogy először kidobja az értéket, majd utána szorozza meg, vagy pedig a dobott kockák számát szorozza.** Az utóbbi esetben jobb, ha a játékevezető felfrissíti a középiskolás szintű valószínűség-számítás fogalmait.

Pl.: Tegyük fel, hogy a kazamata 3. szintjén óriás rablólegyek (**2 HD**) jelennek meg. A rablólegyekből **1d6** szokott megjelenni, azonban, mivel a 3. szinten vagyunk, ez felszorozódik **3/2-szeresére**. A játékevezető a nagyobb szórást kedveli, ezért úgy dönt, hogy még dobás előtt szoroz. $6 \cdot (3/2) = 9$. Mivel d9-es dobókocka nem létezik, ezért ki kell találnunk egy módszert az ilyen számok legenerálására a létező dobókockák felhasználásával. Ez a megoldás az **1d10-1**, azzal a kitétel, hogy az eredmény legalább 1, azaz ha 0-t kapnánk, újra kell dobnunk. Így 1-9-ig terjedő véletlen számokat kapunk, csak annyi pluszmunkával, hogy az esetek 10%-ban újra kell dobnunk. Ha magát a dobott értéket szorozzuk volna fel, akkor (feltéve, hogy hagyományosan kerekítünk) a következő értékek jöhetnek ki: 2,3,5,6,8,9. Az **első módszer átlaga 4.5**, míg a **másodiké 5.5**. Mivel a szörny szintjén való megjelenők számának átlaga 3, ezért látható, hogy az első módszer ténylegesen 3/2-szeresére növeli a megjelenők számát, míg a másodikkban annál lényegesen nagyobbra. Lehet, hogy sokaknak ez fölösleges, "kocka duma", de amikor csapatunk szembesülni fog a szörnyekkel, rá kell döbennünk, hogy nem az. **Az egész kompánia sorsa függhet attól, hogy 6 vagy 5 szörnnyel találkoznak.** Természetesen a bonyolultabban számítható törtek esetén nem érdemes időt pazarolni egy módszer keresésére, egyszerűen dobjuk ki, szorozzuk meg és kerekítsünk. Ha a kerekítés során 0-ra jutnánk, a saját kezünkben a döntés, hogy egy szörnyet, vagy egyet sem mesélünk be az adott találkozásba.

A megjelenők száma értéke után zárójelek közé zárva egy újabb érték található, ez az adott szörny "fészkében" - búvóhelyén, tanyáján, barlangjában, lakhelyén - megtalálható szörnyek mennyiségét írja le. A kazamatákban nem feltétlen van egy szörnycsoportnak fészke, ez inkább irányelvként szolgál arra, hogy ha pl.: egy goblin tanyát akarunk bemesélni a szintre, akkor mégis mennyien lehetnek összesen.

Mentődobás a következő szerint (mentők): Minden szörny az egyik karakter-kaszt mentődobásai szerint teszi meg saját mentőit. A rövidítések a kasztok nevéből származnak. A szám a kaszt szintjét jelzi. A szörnyek döntő többsége fegyverforgatóként ment. Az ostoba szörnyek (állatok, stb.) a szintjük felével (mindig felfelé kerekítve) megegyező fegyverforgatóként mentenek. Amíg nem érkezik meg a Hősök és Hatalmasok, a 3. szintű fegyverforgatónál jobban mentő szörnyek mentődobásaihoz egyszerűen rendeljük hozzá egy +2 módosítót.

Morál: Ugyanúgy működik, mint a bérencek morálja.

Kincs típusa: Egy betűkódban megadja a szörnynél található kincs típusát. A kincsek fejezethez érve ez alapján generálhatjuk le a szörny kincsét.

Jellem: Kaotikus, semleges vagy törvényes. A nem intelligens szörnyek mindig semlegesek. A játékevezetőnek ajánljuk, hogy használja ki a jellemben rejlő lehetőségeket és játssza ki azt. Az intelligens lények ismerhetik a jellemükhöz tartozó nyelvet, amennyiben a kampányunkban vannak jellemnyelvek.

Szörnylista

Állatok, sima és óriási:

Lásd Fehér majomember, Denevérek, Medvék, Vaddisznó, Nagymacsák, Menyét, Patkányok, Kövi pávián, Óriás cickány és Farkasok

Árny*

VO	7	Megjelenők száma	1d8 (1d12)
HD	2+2	Mentők	F2
Sebesség	90'	Morál	12
Támadás	+4	Kincs típusa	F
Sebzés	1d4+spec.	Jellem	K

Testetlen, szellemszerű intelligens lények, akiket csak a varázsfegyverek képesek megsebezni. Valódi árnyékoknak néznek ki és ennek megfelelően képesek megváltoztatni alakjukat. Nehezen vehetőek észre, 1-5/d6 -on lepnek meg. Ha sikeres találatot visznek be, a sebzésen felül egy pontnyi erőt is elszívhatnak áldozatuktól. Ha bármely lénynak 0-ra csökken az ereje, árnyá válik önmaga is. Ha valaki túlélne egy ilyen találkozást, a gyengesége 8 fordulóig tart ki, utána eltűnik mintha soha nem is lett volna.

Az árnyak nem élőholtak, ezért nem hat rájuk a papok elűzése. A varázshasználók Álom illetve Személyi bűbáj varázslatának is teljesen ellenállnak.

Bagolymedve

VO	5	Megjelenők száma	1d4 (1d4)
HD	5	Mentők	F3
Sebesség	120'	Morál	9
Támadás	2 karom +5 / harapás +5	Kincs típusa	C
Sebzés	1d8/1d8/1d6	Jellem	S

Óriási bagolyfejű medveszörny, 8' magas és 1500 fontot nyom (15000 TE). Gonosz természetűek és csillapíthatatlan éhségűek, húsevő lények. Ha egy körben mindkét karomtámadása talál, szorító ölelésébe fonhatja ellenfelét, ami extra 2d6 sebzéssel jár. Sűrű erdők és kazamaták lakója.

Bandita

VO	6	Megjelenők száma	1d8 (3d10)
HD	1	Mentő	T1
Sebesség	120'	Morál	8

Támadás	fegyverrel +1	Kincs típusa	U(A)
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	K vagy S

A banditák első szintű NJK tolvajok. A banditák igen ravaszok. Az A típusú kincs csak akkor érvényes, ha a kompánia megtalálja banditák barlangját. A banditák vezére akármilyen náluk magasabb szintű NJK vagy szörny lehet.

Barlangi sáska

VO	4	Megjelenők száma	2d10 (1d10)
HD	2	Mentők	F2
Sebesség	60' repülve: 180'	Morál	5
Támadás	harapás+2 / ütközés+2 / spec.+2	Kincs típusa	-
Sebzés	1d3/1d4/spec.	Jellem	S

2-3' hosszú, köszürke földalatti óriássáskák. Színük miatt nehezen észrevehetőek, sokszor tévesztik össze őket szobrokkal. Növény és gombaevők, simán megeszik a sárga penészt vagy a sikoltó gombákat – nem is hatnak rájuk a különleges képességeik, spórájuk. Látható, hogy a barlangi sáskák szervezete szinte bármilyen mérget le tud küzdeni. Ennek ellenére igen ideges alkatok, harc helyett legtöbbször menekülőre fogják a dolgot. 60'-as óriási ugrásokkal próbálják lehagyni támadójukat, de mivel igen rossz a látásuk, gyakran véletlenül a kompániára ugranak. Erre 50% esély van, ekkor véletlenszerűen meg kell határoznunk, melyik karaktert találják el, majd ki kell dobnunk az ütközésből származó sebzést. A barlangi sáskák a téves ugrás után legtöbbször elrepülnek.

Ha fenyegetve érzik magukat, sikító hangokat adnak ki, ami körönként 20% eséllyel odavonz egy császarkáló szörnyet.

Sarokba szorítva bevetik utolsó trükkjüket: barna, ragacsos folyadékot köpnek áldozatukra, aki legfeljebb 10'-ra lehet. A barlangi sáskának a találathoz egy 9-es VO ellen kell támadást dobnia. Ha az áldozatnak nem sikerül a mérreg elleni mentődobása, akkor egy teljes fordulóig nem tud semmit sem cselekedni az undorító bűz miatt. A forduló letelte után orra hozzászokik a szaghoz, de ha bárki 5'-ra megközelíti, ugyanúgy mentőt kell dobnia vagy azonnal rosszul lesz. A hatás egészen addig tart, amíg a köpetet le nem mossák.

Berserker*

VO	7	Megjelenők száma	1d6 (3d10)
HD	1+1	Mentők	F1
Sebesség	120	Morál	Lásd lent
Támadás	fegyverrel +4	Kincs típusa	P(B)
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	S

A berserker egy olyan fegyverforgató, aki a csatatéren harci lázba lovalja magát. Minden más esetben teljesen normálisan kell levezetni a reakcióikat, de amint elkezdődik a harc, halálukig küzdenek – sokszor még saját társaikat is megtámadják vak örületükben. E vadságuknak köszönhetően támadásukra +2-öt kapnak (a táblázatban már bele van számolva). Soha nem szednek foglyokat. A B típusú kincsüket csak a táborukban találhatjuk meg.

Bogármedve

VO	5	Megjelenők száma	2d4 (5d4)
HD	3+1	Mentők	F3
Sebesség	90'	Morál	9
Támadás	2 karom +4 / harapás +4	Kincs típusa	B
Sebzés	d4+1/d4+1 /d6+1	Jellem	K

Szörnyű mutáció torz gyermeke: bogár és medve részekből összerakott rémálom. Ha talál mindkét karomtámadásuk, szorító ölelésükbe vonják áldozatukat, ami extra 1d8+1 sebzést okoz. A bogármedvék hihetetlenül csendes lopakodók, 50% eséllyel meglepik a kompániát (1-3/d6). Természetellenes erejüknek köszönhetően minden sebzésükhöz +1 módosító járul (bele van számolva a táblázatban).

Csontváz

VO	7	Megjelenők száma	3d4 (3d10)
HD	1	Mentők	F1
Sebesség	60'	Morál	12
Támadás	karom+1 vagy fegyver+1	Kincs típusa	-
Sebzés	1d4 vagy fegyver szerint	Jellem	K

A megelevenített csontvázakkal temetőben, kazamatákban vagy más elhagyott helyeken találkozhatunk. Magas szintű anti-papok és varázshasználók őrzőiként szolgálnak általában.

Élőhalottak, azaz hat rájuk a papok előző hatalma, viszont nem hat rájuk sem az Álom, sem a Személyi bűbáj, sem pedig a gondolatolvasás bármely formája. A csontvázak elpusztításukig küzdenek.

Opció: Egyes játékvezetők kedvelhetik azt a megközelítést, miszerint a csontvázakat csak zúzó fegyverekkel lehet megsebezni. Ekkor a vágófegyverek a kidobott sebzés felét, míg a szűrőfegyverek semennyi kárt nem okoznak a csontvázakban.

Denevérek

	Normál	Óriás
VO	6	6
HD	1 HP	2
Sebesség	9' repülés: KGY (120')	30' repülés: 180'
Támadás	zavarás	harapás +2
Sebzés	-	1d6
Megjelenők száma	1d100 (1d100)	1d10 (1d10)
Mentők	F1	F1
Morál	6	8
Kincs típusa	-	-
Jellem	S	S

A denevérek éjjeli, ultrahangok alapján tájékozódó repülő emlősök. Egy Csensvarázs teljesen "megvakítja" őket. A denevérekre nem hatnak a látás-alapú varázslatok.

Normál denevérek: Fizikai kárt nem képesek okozni a kompániában, azonban vereségükkel mindenkit teljesen összezavarnak. Ha legalább 10 denevér jut egy karakterre, akkor minden dobásra -2 járul (ahol kicsit kell dobni, ott +2) és a nem lehet varázslatokat elmondani (nem lehet koncentrálni abban a káoszban). A normál denevérek körönként dobhatnak morál-dobást, kivéve, ha valaki irányítja őket.

Óriásdenevérek: Húsevő óriásdenevérek melyek akár az embert is megtámadják. És akkor még nem is beszélünk az óriás vámpírdenevérekről. Az összes megjelenő óriásdenevér 5%-a óriás vámpírdenevér. Az óriás vámpírdenevér harapása a sebzésen túl még eszméletvesztést is okozhat rontott paralízis elleni mentő esetén. A kábulat 1d10 körig tart. Amíg az áldozat tehetetlen, az óriás vámpírdenevér békésen szívhatja annak vérét, körönként 1d6 sebzést okozva. Ha valakit csontig leszív egy ilyen bestia, varázslat elleni mentőt kell dobnia, vagy 24 órán belül visszatér a halálból élőhalottként. Sőt, néhány öreg mesemondó szerint vámpírként (de ezt csak a Hősök és Hatalmasokban tudhatod meg, játékvezető!).

Doppelgänger*

VO	5	Megjelenők száma	1d6 (1d6)
HD	4	Mentők	F10
Sebesség	90'	Morál	10
Támadás	fegyver+4	Kincs típusa	E
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	K

A doppelgänger német szó, Doppel=dupla, Gänger=járó. Egy ember gonosz ikrét, alteregóját jelenti. A játékban a doppelgänger emberméretű, intelligens és gonosz alakváltó lény: Képes felvenni minden max. 7' magasságú humanoid lény alakját. Mielőtt felveszi valakinek az alakját, általában megöli a személyt. Kedvenc trükkje, hogy úgy öl meg egy karaktert, hogy a kompánia nem tud róla, majd utána az áldozat alakjában meglepetésszerűen rátámad a többi karakterre, ha azok figyelmét elvonja egy éppen dúló harc. Sem az Álom, sem a Személyi bűbáj nem hat a doppelgänger-re és 10. szintű fegyverforgatóként mentenek, mágikus természetük miatt. Halálukkor az eredeti formájukba alakulnak vissza.

Elf*

VO	5	Megjelenők Száma	1d4 (2d12)
HD	1+1	Mentők	E1
Sebesség	120'	Morál	8, vagy lásd lejjebb
Támadás	fegyver +2	Kincs típusa	E
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	S

Az elfek megjelenése és harcértéke nagyban függ a játékvezetőtől. Minden elfnek van egy véletlenszerű első szintű varázslata. Ha több mint 15 elffel találkozunk, egy 1d6+1 szintű vezető irányítja őket. Külön-külön szint*5 % esély van arra, hogy dobhatunk az összes varázstárgy táblázaton a vezér felszerelését meghatározandó. Amíg velük van kapitányuk, az elfek morálja 10-es.

Élőholtak

(lásd Ghoul, Csontváz, Wight és Zombi)

Az élőholtak sötét mágiával teremtett gonosz lények. A halandókra hatásos módszerek náluk nem válnak be: Méreg, Álom, Személyi bűbáj. **Sosem csapnak zajt.**

Élő szobrok

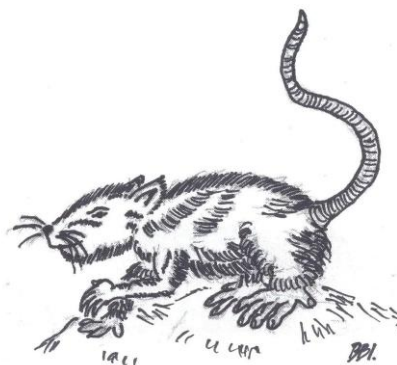
	Kristály	Vas	Kő**
VO	4	2	4
HD	3	4	5
Sebesség	90'	30'	60'
Támadás	2 kar +3	2 kar +4	2 kar +5
Sebzés	1d6 / 1d6	1d8 / 1d8	2d6 / 2d6
Megjelenők száma	1d6 (1d6)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
Mentők	F3	F4	F5
Morál	11	11	11
Kincs típusa	-	-	-
Jellem	S	S	S

Nagyhatalmú varázslók teremtményei. Teljesen hétköznapi szobroknak néznek ki, míg meg nem mozdulnak. Az élő szobrok akármekkorák és akármilyen anyagból valók lehetnek, a kristály, vas és kő csak példák a játékvezető számára. Az élő szobrokra nem hat az Álom.

Kristály: Kristályból faragott, általában antropomorf szobor.

Vas: Vastól épített monstrumok, a testük képes elnyelni a vasat és az acélt. Ha eltalálják őket, normálisan sebződnek, de a nem-mágikus fegyverrel támadónak varázslat elleni mentődobást kell dobnia. Ha ez nem sikerül, a fegyvert beszívja a vasszobor teste és csak akkor lehet visszaszedni, ha a szobrot megölik.

Kő: Magas, kőhéjú szobrok, kiknek belsejében forró magma rottyog. A kőszobor az ujjbegyeiből lövelli ki a benne égő ősmatériát, mellyel 2d6 sebzést okoz.



Farkas

	Sima	Irtózat
VO	7	6
HD	2+2	4+1
Sebesség	180'	150'
Támadás	harapás +4	harapás +5
Sebzés	1d6	1d8
Megjelenők száma	2d6(3d6)	1d4(2d4)
Mentők	F1	F2
Morál	8 (6)	8
Kincs típusa	-	-
Jellem	S	S

Farkas: A farkasok falkában vadászó, húsevő állatok. A vadont kedvelik, de sokszor barlangokban is találkozhatunk velük. Az elfogott kölyökfarkasokból kiváló, hűséges bajtársat lehet faragni, de mindezt csak kemény munka árán (játékvezető belátása szerint). Ha kevesebb, mint 3 farkassal találkozunk, vagy az eredeti falka több mint felét lemészároltuk, akkor a farkasok morálja 6-ra csökken 8-ról.

Irtózat farkas: Az irtózat farkasok nagyobbak, erősebbek és kegyetlenebbek a hétköznapi farkasoknál, ráadásul még félintelligensek is. Ők is általában falkában vadásznak. Nem ritka, hogy néhány bátor goblin hátasnak tanítja be őket. Az irtózat farkasok kölykeit még nehezebb betanítani, mint a normál farkasokéit.

Fehér majomember

VO	6	Megjelenők száma	1d6 (2d4)
HD	4	Mentők	F2
Sebesség	120'	Morál	7
Támadás	2 karom+4	Kincs típusa	-
Sebzés	1d6/1d6	Jellem	S

Robosztus, mindenevő gorillaszerű lények combnyi vastagságú karokkal és hófehér bundával. Köveket is dobálhatnak, melyekkel 1d8 sebzést okoznak. Nem intelligensek.

Ghoul*

VO	6	Megjelenők száma	1d6 (2d8)
HD	2	Mentők	F2
Sebesség	90'	Morál	9
Támadás	2 karom +2 / harapás +2	Kincs típusa	B
Sebzés	1d4/1d4/1d4	Jellem	K

Förtelmes, bestiális **élőhalott** lények, akik minden élő

megtámadnak. A ghoulok támadása azon felül, hogy sebez, minden az ogréknél kisebb termetű lényt még paralizál is, ha az elrontja mentőjét. A paralizáló érintés ellen az elfek immunisak. A ghoulok, ha lemerevítettek valakit, mindig a mozgó ellenfelek ellen fordulnak, hogy a csata befejeztével élve falhassanak fel mindenkit. A paralizis hatóideje a megszokott. A rémtörténetek szerint, ha valaki ghoulok keze által pusztul, de nem zabálják fel, akkor 24 órán belül ghoulként tér vissza.

Gnoll

VO	5	Megjelenők száma	1d6 (3d6)
HD	2	Mentők	F2
Sebesség	90'	Morál	8
Támadás	fegyver +2 vagy harapás +2	Kincs típusa	D
Sebzés	fegyver szerint vagy 1d4	Jellem	K

Alacsony intelligenciájú, hiénapofájú humanoidok. Erősek, de gyűlölik a munkát, ezért napi bevetőjüket rablással, tolvajlással és zsarolással szerzik. Minden 20 gnollra jut egy 16HP-s, 3HD-s lényként küzdő vezető. A pletykák szerint a gnollok egy hírhedt varázsló szörnyű kísérletének eredményei, ki megpróbálta a gnómkat és a trollokat kombinálni.

Gnóm

VO	5	Megjelenők száma	1d8 (5d8)
HD	1	Mentők	T1
Sebesség	60'	Morál	8, vagy lásd lejjebb
Támadás	fegyver +1	Kincs típusa	C
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	T/S

A törpök rokonai, szakállas, nagyorrú, kalmártermészetű figurák. Kiváló kovácsok és bányászok, mindennél jobban imádják az aranyat és a drágaköveket. Gépészetben is nagyok, kedvenc fegyverük a számszerij. A koboldokat azonnal megtámadják, a goblinokat sem kedvelik. A törpökkel atyai jó viszonyban vannak.

Minden 20 gnómra jut egy 11HP-s, 2HD-s lényként küzdő vezér. A gnómkok barlangjában él a klánvezér 1d6 testőrrel körülvéve. A klánvezér 18HP-s és 4HD-sként küzd +1 módosítóval. A testőrök 1d4+9 HP-val rendelkeznek, és 3HD-s szörnyként küzdenek. Míg él a vezér/klánvezér minden gnóm 10-es morállal küzd a 8 helyett.

Goblin

VO	6	Megjelenők száma	2d4 (10d6)
HD	1-1	Mentők	F1
Sebesség	60'	Morál	7, vagy lásd lejjebb
Támadás	fegyver	Kincs típusa	R(C)
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	K

Kicsi, ronda, emberszerű faj. Mindig is a föld alatt éltek, ezért minden teljes napfényben leadott támadásdobásukhoz -1 módosító járul. A goblinok utálják a törpöket, ezért azonnal megtámadják őket. A goblinokkal való találkozás során 20% esély van arra, hogy minden negyedik goblin farkasokon lovagol.

A goblinfészek közepén lakik a goblíkirály 15HP-val és 3HD-s küzdőképességgel, amihez még +2 módosító is járul. A goblíkirály 2d6 testőrrel rendelkezik, akiknek 2d6 HP-ja és 2HD-s küzdőképessége van. A goblíkirály és testőrei még teljes napfényben is módosítók nélkül küzdhetnek. Amíg él a király, addig a goblinok morálja a 7 helyett 9. A C típusú kincset csak a goblinfészekben, vagy a vadonbéli rejtkehelyen találhatjuk meg.

Gyilkos méh*

VO	7	Megjelenők száma	1d6 (5d6)
HD	1/2 (1d4HP)	Mentők	F1
Sebesség	150'	Morál	9
Támadás	fullánk	Kincs típusa	ld. lent
Sebzés	1d3+spec.	Jellem	S

A gyilkos méhek 1' hosszú, gonosz természetű óriásrovarok. Ha a gyilkos méhek meglátnak valakit, aki 30'-ra megközelíti a kaptárjukat, azonnal megtámadják. Ha egy gyilkos méh fullánkja talál, a lény meghal, de ha az áldozat méreg elleni mentője sikertelen, akkor ő is. A fullánk bedöfése után tovább csúszik a testbe, automatikusan 1 HP sebzést okozva körönként, hacsak ki nem húzzák (ami 1 körbe kerül). A gyilkos méhek kaptárában egy különlegesfajta méz található. Ha megeszik, felezett hatású Gyógyításként működik, azaz 1d4 HP-t hoz vissza (ehhez körülbelül az összes fellelhető mézre szükség van, ami kb. 2 pint). A királynő mellett mindig van legalább 10 gyilkos méh. Ebből a 10-ből legalább 4-nek 1HD-ja van. A királynő 2HD-s és folyamatosan használhatja a fullánkját, anélkül, hogy belehalna.

Gyíkember

VO	5	Megjelenők száma	2d4 (6d6)
HD	2+1	Mentők	F2
Sebesség	60' vízben: 120'	Morál	12
Támadás	fegyver +3	Kincs típusa	D
Sebzés	fegyver szerint +1	Jellem	S

Gyíkfejű és farkú mocsári humanoidok. Törzsekben élnek, gyakran ejtenek foglyokat, kedvelik az embergulyást. Félintelligensek, primitív fegyvereikkel (dárda, bunkó) bevitt találataik +1 sebzést okoznak (a táblázatban fel van tüntetve) iszonyatos erejük miatt.

Hárpia*

VO	7	Megjelenők száma	1d6 (2d4)
HD	3	Mentők	F3
Sebesség	60' repülve: 150'	Morál	7
Támadás	2 karom+4 / fegyver+4 / spec.	Kincs típusa	C
Sebzés	1d4 / 1d4 / fegyver szerint / spec.	Jellem	K

Egy óriási sas alsótestével és egy förtelmes asszony felsőtestével (és fejével) rendelkező torz bestia. A hárpia éneke minden férfit magához csábít, de amikor vége a dalnak, akkor a vacsoravendég kerül a lábosba. Minden hímnemű lény, aki hallja a hárpia dalát, varázslat elleni mentőt kell dobjon, vagy azonnal Személyi bűbáj hatása alá kerül. Az áldozatok minden hátráltató tényezőt félretéve, barátaik lebeszélését tudomásul nem véve igyekeznek a hang forrása felé. Ha a karakter sikeresen teljesítette a mentőjét, a találkozás alatt már nem kerülhet a háрпиák hatása alá. A háрпиák mágiaellenállóak, minden mentőjükre +2-öt kapnak.

Félszerzet

VO	7	Megjelenők száma	3d6 (5d8)
HD	1-1	Mentők	Fél
Sebesség	90'	Morál	7
Támadás	fegyver	Kincs típusa	V(B)
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	T

Egy újabb, a játékvezetőtől függő lény. 30-300 lelket számláló falvakban élnek. Minden falunak van egy 1d6+1 szintű vezetője és 5-20 fős milíciája (2HD-s félszerzetek). A B típusú kincset csak ezekben a falvakban találhatjuk meg.

Hobgoblin

VO	6	Megjelenők száma	1d6 (4d6)
HD	1+1	Mentők	F1
Sebesség	90'	Morál	8, vagy lásd lejjebb
Támadás	fegyver +2	Kincs típusa	D
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	K

A hobgoblinok a goblinok nagyobb és gonoszabb rokonai. Föld alatt élnek, de a felszínen vadásznak, ezért nem kapnak levonásokat a teljes napfény miatt. A hobgoblin odúban él a hobgoblin király és 1d4 testőre. A királynak 22 HP-ja van és 5HD-s küzdőképessége, +2 módosítóval sebzésre. A testőrök 4HD-s szörnyként harcolnak, és 3d6 HP-val rendelkeznek. Amíg velük van a királyuk, a hobgoblinok 8 helyett 10-es morállal harcolnak.

Kígyók*

	Köpködő kobra	Veremi vipera	Tengeri kígyó	Óriás csörgőkígyó	Sziklapiton
VO	7	6	6	5	6
HD	1	2	3	4	5
Sebesség	90'	90'	90'	120'	90'
Támadás	harapás+1 vagy köpés+1	harapás+2	harapás+3	2 harapás+4	harapás+5 / szorítás+5
Sebzés	1d3 + mérge	1d4 + mérge	1d4+mérge	1d6+mérge	1d8 / 2d6
Megjelenők száma	1d6 (1d6)	1d8 (1d8)	1d8 (1d8)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
Mentők	F1	F1	F2	F2	F3
Morál	7	7	7	8	8
Kincs típusa	-	-	-	U	U
Jellem	S	S	S	S	S

A kígyókat mindenhol megtalálhatjuk. A legtöbb kígyó csak provokálásra támad.

Hullaféreg

VO	7	Megjelenők száma	1d3 (1d3)
HD	3+1	Mentők	F2
Sebesség	120'	Morál	9
Támadás	8 csáp+5	Kincs típusa	B
Sebzés	paralízis	Jellem	S

9' hosszú és 3' széles, soklábú dögevő féreg. Minden felületen ugyanolyan jól tud mászni. A száját 8 tekergőző, 2' hosszú zöld csáp veszi körül, amelyek sikeres találat és rontott mentő esetén azonnal paralizálják az áldozatot 2d4 fordulóig (Gyógyítással megszüntethető). A tehetetlen, lemerevedett áldozatot élve zabálja fel a féreg.

Kereskedő

VO	6	Megjelenők száma	1d8 (3d6)
HD	1	Mentők	F1
Sebesség	120'	Morál	7
Támadás	fegyver +1	Kincs típusa	U+V
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	Bármely

A kereskedők első szintű fegyverforgatók, akik mindenféle áru kereskedéséből tartják fent magukat. Hasonlítanak a kalmárokra, de sokkal bátrabbak (és sokkal jobb harcosok). Általában kardokat és fejszéket használnak. Prémeket viselnek (úgy véd, mint bőrvért) és pajzsokat szíjaznak karjukra. Ha a vadonban találkozunk velük, 1d4 csoportnyi öszvérrel cipeltetik árujukat. (Az áru pontos természete a játékvezetőre van bízva, legtöbbször fűszer, prém, műtárgy).

Köpködő kobra: 3' hosszú, szürkésfehér kígyó, képes mérget fröcskölni áldozatának szemébe (max. 6'-ra). Ha a köpet talál, az áldozatnak sikeres mentőt kell dobnia mérge ellen, vagy azonnal megvakul (ezt magas szintű papok, vagy egyéb, a játékevezető által meghatározott módszerek meggyógyíthatják, de amúgy végleges). A köpködő kobra vagy harap, vagy köp harci fordulójában. Általában inkább próbálja távol tartani ellenfeleit és ezt köpködésével érheti el. Ha harap, akkor sikeres találatnál 1d3-at sebez és az áldozatnak rontott mérge elleni mentő esetén 1d10 forduló múlva meghal.

Veremi vipera: 5' hosszú, zöldesszürke mérgező kígyó, gödrökkel a fején. Ezek a gödrök – vermek – hőszensorokként működnek. A hőérzékelést kombinálva a minden szörnynél megtalálható sötétlátással igen veszedelemes ellenfelet kapunk: **A veremi vipera mindig megnyeri a kezdeményezést.** Bármely megharapott áldozatnak mentőt kell dobnia halál ellen vagy meghal.

Tengeri kígyó: Víz alatti élethez szokott kígyók. Mindjük mérgező. Átlagos testhosszuk 6', de ennél vannak jóval nagyobbak is (minden 3HD-ra jut 6').

Óránként csak egyszer kell feljönniük a felszínre levegőt venni. A harapás áldozatának mérge elleni mentőt kell dobnia, ha elrontja a mérge lassú lefolyását: teljes hatásához 1d4+2 forduló kell (teljes hatása halál). Ha eltelt ez az idő, 25% esély van arra, hogy még egy mérge semlegesítése (ld. Hősök és Hatalmasok) sem segíthet az áldozaton. A többi kígyótól eltérően, a tengeri kígyók szívesen támadnak meg embereket a húsukért.

Óriás csörgőkígyó: 10' hosszú kígyó, barna és fehér gyémántmintába rendezett pikkelyekkel. A farka végén egy elszáradt, pikkelyes csörgő van, mellyel a területére behatolókat próbálja elijeszteni. Húsevők, mérgeük halálos (rontott mentőnél d6 fordulón belül beáll a halál). Hihetetlen gyorsak, **a harci körük végén még egyszer támadhatnak.**

Sziklapiton: 20' hosszú kígyó barna és sárga spirális mintázatba rendezett pikkelyekkel. Első támadása a harapás, ha ez sikerül, áldozata köré tekeredik és még ugyanabban a harci körben elkezd szorítani. A szorítás körönként automatikusan 2d6 sebzést okoz. A sziklapiton legfeljebb 4 embert szoríthat egyszerre.



Kobold

VO	6	Megjelenők száma	4d4 (10d6)
HD	1/2 (1d4)	Mentők	F1
Sebesség	60'	Morál	6, vagy lásd lejjebb
Támadás	fegyver	Kincs típusa	P (J)
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	K

Alacsony, kutyaszerű, gonosz humanoidok rozsdabarna pikkelyes, szőrtelen bőrrel. Imádják a meglepetésből való lerohanásokat. A kobold odúban él a kobold törzsfőnök és testőrei. A törzsfőnök 9HP-val és 2HD-s küzdőképességgel rendelkezik. A testőrök egyenként 6HP-sok és 1+1HD-s küzdőképességűek. Amíg él a törzsfőnök, 8-as a moráljuk. A koboldok gyűlölik a gnómkokat és azonnal megtámadják őket. A J típusú kincs csak a koboldok odújában található.

Kövi pávián

VO	6	Megjelenők száma	2d6 (5d6)
HD	2	Mentők	F2
Sebesség	120'	Morál	8
Támadás	bunkó +2 vagy harapás +2	Kincs típusa	U
Sebzés	1d6 vagy 1d4	Jellem	S

A páviánok legnagyobbika és legintelligensebbike. Mindenevők, de a húst jobban kedvelik. Nem képesek a szerszámkészítésre, de botokat és csontokat felvéve képesek bunkóként használni azokat. Csoportokban élnek, melynek vezetője az alfa hím. Egyszerű sikításokkal, visongásokkal kommunikálnak. Vad és kiszámíthatatlan természetűek.

Likantrópok*

	Vérpatkány	Vérfarkas	Vérdisznó	Vértigris	Vérmedve
VO	7(9)#	5(9)#	4(9)#	3(9)#	2(8)#
HD	3	4	4+1	5	6
Sebesség	120'	180'	150'	150'	120'
Támadás	harapás+3 vagy fegyver+3	harapás+4	agyar- harapás +5	2 karom+5 / harapás+5	2 karom+6 harapás+6
Sebzés	1d4 vagy fegyver szerint	1d8	1d8	1d6 / 1d6 / 2d6	1d8 / 1d8 / 2d6
Megjelenők Szám	1d8 (2d12)	1d6 (2d12)	1d4 (2d4)	1d2 (1d4)	1d4 (1d4)
Mentők	F3	F4	F4	F4	F6
Morál	8	8	9	6	10
Kincs típusa	C	C	C	C	C
Jellem	K	K	S	S	S

#A zárójeles érték az emberi forma VO-ja.

Mintha egyenesen a rémtörténetekből léptek volna ki, a likantrópok képesek állati formába alakulni. Nem viselnek vértet, hisz az zavarná az átalakulásukat. Minden likantróp képes a saját fajtájának megfelelő állatból 1d2 egyedet idézni melyek 1d4 kör múlva érkeznek meg. Ha a likantrópot farkasölő sisakvirág éri, mentőt kell dobnia méreg ellen, vagy azonnal elmenekülni. A farkasölő sisakvirág szárákkal úgy kell csapkodni, vagy dobálni mintha rendes fegyver lenne. A halott likantrópok emberi alakba térnek vissza. A lovak rettegnek a likantrópoktól, már a szaguktól is idegesek lesznek.

Állati forma: Állati formában csak varázsfegyverek, ezüst fegyverek, vagy mágia sebz meg a őket. A likantróp állati formában nem beszélhet emberi nyelveken: csak a fajtájának megfelelő állatokkal kommunikálhat.

Emberi forma: Emberi formában is vannak gyanús jelek, melyek a személy likantrópságára utalnak (a vérpatkányok hosszúorrúak, a vérmedvék szőrösek stb.). Emberi formában nem védi őket likantróp fegyverellenállásuk, de képesek normálisan beszélni.

Likantrópia: A likantrópia betegség. Bármely karakter, aki súlyosabban (HP-i felét elvesztette) megsérült egy likantróppal vívott küzdelem során 2d12 napon belül maga is likantróppá válik. A betegség a kidobott érték feléig csak lappang, majd egyre több tünet kezd jelentkezni. A nem-emberi lényeket a betegség megöli. A likantrópiát csak 11 vagy afölötti szintű pap képes meggyógyítani, de ha még képesek is vagyunk egy ilyen ritka szent embert felkutatni, valószínűleg tennünk kell valamit cserébe. Ha egy karakter teljesen átalakul likantróppá, NJK-vá válik és a játékvezető kezébe kerül.

Vérpatkány: A többi likantróptól eltérően intelligensek, beszélnek a közöst mindkét formájukban és akármilyen fegyvert használhatnak.

A vérpatkányok jobban kedvelik az emberméretű patkányalakot, de emberalakban is működhetnek.

A vérpatkányok jól lopakodnak és imádják a rajtaütéseket: 1-4/d6 eséllyel lepnek meg. A vérpatkányok képesek óriáspatkányokat idézésre. A harapásuk nem okoz likantrópiát.

Vérfarkas: Félintelligens, falkákban vadászó lények. Az 5-nél több tagot számláló csoportnak van

egy 30HP-s, 5HD küzdőképességű, +2 sebzésű alfahímje. A vérfarkasok farkasokat idéznek.

Vérdisznó: Félintelligens, pokróc természetű lények. Ember formában gyakran berserkerként mutatkoznak és úgy is viselkednek (+2 küzdőképesség, halálíg tartó küzdelem). A vérdisznók vaddisznókat idézhetnek.

Vértigrisek: A nagymacskák rokonaiként gyakran hasonlóan cselekednek: kíváncsiak, de ha fenyegetve érzik magukat, azonmód veszélyessé válnak. Jó úszók és halk nyomkövetők, 1-4/d6 eséllyel lepik meg áldozatukat. Bármely, a környéken élő nagymacskát megidézhetik.

Vérmedvék: Még állati formában is igen intelligens likantrópok, általában magányosan vagy medvék között élnek. A vérmedvék, ha békésen közelítenek hozzájuk, barátságosan viselkednek. Ha mindkét karomtámadásuk talál, szorító ölelésükbe vonják áldozatukat, s ezzel 3d6 extra sebzést okoznak. Medvék idézésére képesek.



Manók*

VO	5	Megjelenők száma	3d6 (5d8)
HD	1/2 (d4 HP)	Mentők	E1
Sebesség	60' repülve: 180'	Morál	7
Támadás	varázslat	Kincs típusa	S
Sebzés	ld. lent	Jellem	S

1' magas, szárnyas kis emberkék, az elfek és a tündérkék rokonai. Szégyenlősségüket csak kíváncsiságuk tudja legyőzni, humoruk pedig igen furcsa. 5 együttműködő manó képes elvarázsolni az Átok varázslatot. Ez mindig egy gyakorlati szívatás képében jelenik meg, mint valaki elgáncsolása, vagy valakinek az orrának megnövesztése. A részleteket a játékvezető fantáziájára bizzuk. A manók sosem ölnének szándékból.

Médium**

VO	9	Megjelenők száma	1d4 (1d12)
HD	1	Mentők	V1
Sebesség	120'	Morál	7
Támadás	tőr+1 vagy varázslat	Kincs típusa	V
Sebzés	1d4 vagy varázslat szerint	Jellem	Bármely

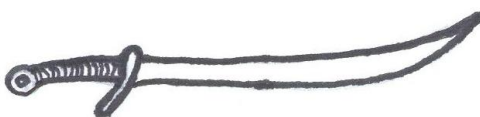
Első szintű NJK varázshasználók. 50% esély van arra, hogy velük tart mesterük, egy 3. szintű varázshasználó.

A médiumok mindegyike egy véletlenszerű első szintű varázslattal rendelkezik. A mesterük két első szintű és egy második szintű varázslat ismerője.

Medúza**

VO	8	Megjelenők száma	1d3 (1d4)
HD	4	Mentők	F4
Sebesség	90'	Morál	8
Támadás	kígyóharapás +4 vagy spec.	Kincs típusa	F
Sebzés	1d6 + méreg	Jellem	K

A mítoszok halálosan gyönyörű lénye, kígyóhajzatú, gyilkos tekintetű, szépséges asszony. A medúza látványa kővé változtatja mindazt, aki nem dobja meg a kővéválás elleni mentődobást. A kígyók harapása mérgező (rontott méreg elleni mentő esetén 1 forduló alatt beáll a halál) és emellett még sebez is, összesen 1d6-ot (nem kígyónként). A kígyók körönként támadhatnak. A medúza gyakran visel csuklyával ellátott köpenyt, hogy álcázza, illetve hogy meglepetésszerűen tudja felfedni magát gyanútlan áldozatai előtt. A medúzára csak egy módon lehet biztonságosan tekinteni: a tükörképén keresztül. A medúzának ellenben mentőt kell dobni ilyenkor, és, ha elrontja, saját magát változtatja kővé! Bárki, aki úgy akar a medúzára támadni, hogy nem néz rá, -4 módosítót kap minden támadására, ráadásul a medúza +2-vel támadja. A medúza mágikus természetének köszönhetően +2-öt adhat a varázslat elleni mentődobásokra.



Medvék

	Fekete	Grizzly	Jeges	Barlangi
VO	6	6	6	5
HD	4	5	6	7
Sebesség	120'	120'	120'	120'
Támadás	2 karom +4 / harapás +4	2 karom +5 / harapás +5	2 karom +6 / harapás +6	2 karom +7 / harapás +7
Sebzés	1d4 / 1d4 / 1d6	1d6 / 1d6 / 1d8	1d6 / 1d6 / 1d8	1d8 / 1d8 / 2d6
Megjelenők száma	1d4 (1d4)	1 (1d4)	1 (1d2)	1d2 (1d2)
Mentők	F2	F2	F3	F3
Morál	7	8	8	9
Kincs típusa	U	U	U	V
Jellem	S	S	S	S

A medvéket minden kalandozó féli. Ha egy medve ugyanabban a harci körben mind a két mancsával talál, akkor a szorító ölelésétől extra sebzést okoz. Fekete medvénél d8, grizzlynél és jegesnél 2d6, barlanginál 3d6 HP ez a további, gyilkos sebzés.

Fekete medve: 6' magas fekete szőrű mindenevő medvék. Gyakran fosztják ki a kalandozók táborhelyeit mindenféle finomságok után kutatva. Kölykeiket utolsó csepp vérükig védik, de alapvetően nem agresszívak.

Grizzly medve: 9' magas, ezüstös barna vagy vörösesbarna bundájú medvék. Agresszívak és odavannak a húsert.

Jegesmedve: Fehér bundájú, 11' magas medvék, a sarkkörökön túl fordulnak elő. Kiváló úszók és a jégen sem csúsznak el. Agresszívak.

Barlangi medve: Állítólag még az ősemberek kiirtották ezeket a 15' magas, hatalmas bestiákat kik minden medvék legvadabbikjai. A barlangi medvéknek kitűnő a szaglásuk, ha vérszagot kapnak akár napokig képesek üldözni áldozatukat. A pletykák szerint viszont van egy gyengéjük: a látás.

Minotaurusz

VO	6	Megjelenők Száma	1d6 (1d8)
HD	6	Mentők	F6
Sebesség	120'	Morál	12
Támadás	öklelés +6 / harapás +6 vagy fegyver +6	Kincs típusa	C
Sebzés	2d6/d6 vagy fegyver szerint	Jellem	K

Nagydarab, emberevő bikafejű férfi. Jó másfél embernyi magas. A minotaurusz minden nála kisebb lényt megtámad, és, amíg tudja, követi. Félintelligens, képes a primitívebb fegyverek használatára, mint dárda, bunkó, esetleg fejsze. Az ezekkel való sebzésekre +2 módosítót kapnak emberfeletti erejüknek köszönhetően. Ha a minotaurusz fegyvert forgat, nem használhatja sem az öklelését, sem a harapását. A minotauruszok labirintusokban laknak.



Nagymacskák

	Puma	Párduc	Oroszlán	Tigris	Kardfogú tigris
VO	6	4	6	6	6
HD	3+2	4	5	6	8
Sebesség	150'	210'	150'	150'	150'
Támadás	2 karom+5 / harapás+5	2 karom+4 / harapás+4	2 karom+5 / harapás+5	2 karom+6 / harapás+6	2 karom+8 / harapás+8
Sebzés	1d4 / 1d4 / 1d6	1d4 / 1d4 / 1d6	1d6 / 1d6 / 1d8	1d6 / 1d6 / 1d8	1d8 / 1d8 / 2d6
Megjelenők száma	1d4(1d4)	1d2(1d6)	1d4(1d8)	1(1d3)	1d4(1d4)
Mentők	F2	F2	F3	F3	F4
Morál	8	8	9	9	10
Kincs típusa	U	U	U	U	V
Jellem	S	S	S	S	S

A nagymacskák óvatos és élelmes ragadozók, csak a legvégső esetben bocsátkoznak olyan harcba, ahol nincsenek egyértelmű előnyben. Sokak vonzónak találják ezeket a nemes fenevadakat, ám tudni kell, hogy hangulatuk gyorsabban változik, mint a divat, így igen veszélyes a közelükben tartózkodni. A nagymacskák gyengéje a mérhetetlen mértékű kíváncsiságuk.

Puma: Homokszínű, hegyes területeken tenyésző nagymacskák. A többi nagymacskához képest bátrabban merészkednek be a kazamatákba.

Párduc: Síkságok, erdők, bozótosok lakója. Hihetetlen gyorsak, rövidtávon szinte minden áldozatukat lefutják.

Oroszlán: Minden állatok királya, a szavannák és bozótisivatagok lakója. Általában csoportokban vadásznak.

Tigris: A közönséges nagymacskák legnagyobbika. Csíkos bundájuk elrejtí őket az erdős területeken. Erdőben 1-4/d6 eséllyel lepik meg az áldozatukat.

Kardfogú Tigris: Állítólag már az ősemberek kiirtották ezeket a hírhedt bestiákat. Nevüket a túlméretezett szemfogaikról kapták. Kegyetlen, vad teremtmények, igazi csúcsragadozók.

Neandervölgyi (ősember)

VO	8	Megjelenők száma	1d10 (10d4)
HD	2	Mentők	F2
Sebesség	120'	Morál	7
Támadás	fegyver +2	Kincs típusa	C
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	T

Az emberi faj elfeledett őse, vagy máig élő rokona?

Nagycsontú, izmos, zömök lények majomszerű, arccal, összenőtt szemöldökkel. Nagycsaládokban élnek barlangjaikban.

A neandervölgyiek általában dárdákat hajigálnak, majd a közelharcban kőbaltákkal, bunkókkal és kőalapácsokkal küzdenek. Vezetőjük mindig sokkal nagyobb termetű, mint az átlag: 6HD-s és 10' magas. Minden 10-40 neandervölgyire két vezér jut, egy hím és egy nőstény. A neandervölgyiek gyakran vadásznak barlangi medvékre és házi kedvencként tartják a fehér óriásmajmokat. A törpökkel és gnómokkal barátságosak, de gyűlölik a goblinokat és koboldokat. Az ogrékat azonnal megtámadják. Szégyenlősek és kerülnek a bajt, amíg egy találkozás nem torkollik harcba, barátságosak.

Nemes

VO	2	Megjelenők száma	2d6 (2d6)
HD	3	Mentők	Változó
Sebesség	60'	Morál	8
Támadás	fegyver +4	Kincs típusa	V*3
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	Bármely

A nemes "lény" kategóriája alapvetően a kastélyok urait és azok rokonait fedi le. A KéK szabályai szerint a nemes mindig 3. szintű fegyverforgató. A játékvezető természetesen dönthet másképp is. Az ő feladata a nemes címének kitalálása is, de természetesen hagyományosakat is használhat (sőt, erősen javasoljuk):

Báró/Baroness, Gróf/Grófnő, Herceg/Hercegnő, Emír, Kán, Lovag, Ögróf, Űgróf, Sejk

A nemes mellett mindig ott jár apródja (2. szintű fegyverforgató). A nemest az apródon kívül sokszor még 10 egyéb katona is kíséri (1. szintű fegyverforgatók). A nemesekkel való találkozásokra további információkat fog szolgáltatni a Hősök és Hatalmasok.

Oltárszolga

VO	2	Megjelenők száma	1d8 (1d20)
HD	1	Mentő	P1
Sebesség	60'	Morál	7
Támadás	buzogány +1	Kincs típusa	U
Sebzés	1d6	Jellem	Bármely

Az oltárszolgák első szintű papok. Ha találkozunk egy oltárszolga-csapattal, akkor ott minden tag jellemének meg kell egyeznie. Az oltárszolgák nem rendelkeznek varázslatokkal. Ha több mint 4-el találkozunk, vezetőjük is van, egy magasabb szintű pap (dobjunk 1d10-el. 1-4 = 2. szint, 5-7 = 3. szint, 8-9 = 4. szint, 10 = 5. szint.). A vezető pap varázslatait a játékvezető véletlenszerűen vagy belátása szerint választhatja ki.

Okkerszín zselé*

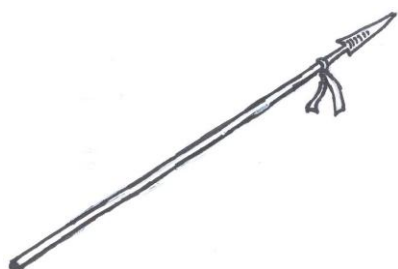
VO	8	Megjelenők száma	1(0)
HD	5	Mentők	F3
Sebesség	30'	Morál	12
Támadás	álláb +5	Kincs típusa	-
Sebzés	2d6	Jellem	S

Okkersárga óriás amőba, csak a tűz vagy a fagy tudja megsebezni. Ha fegyverrel vagy villámmal támadjuk, a sikeres találatok csak heves osztódásra készítetik a lényt, aminek eredményeképpen 1d4+1 kisebb (2HD-s) okkerszín zselé keletkezik. Az okkerszín zselé 2d6-ot sebez, ha bőrrel érintkezik. A kisebb zselék fele ennyit sebeznek. Minden kis lyukon, repedésen képes átszivárogni, továbbá 1 kör alatt elpusztítja a fát, a bőrt, a ruhát, de a fémre és a kőre nincs hatással.

Ogre

VO	5	Megjelenők száma	1d6 (2d6)
HD	4+1	Mentők	F4
Sebesség	90'	Morál	10
Támadás	kétkezes bunkó+5	Kincs típusa	C + 1000 AT
Sebzés	2d6	Jellem	K

Félelmetes, óriási emberszerű lények, 8-10' magasak. Állatbőrökbe burkolózó barlanglakók. Ha a barlangjukon kívül találkozunk velük, mindig hordoznak zsákjukban 1d6*100 aranyat. Gyűlölik a neandervölgyieket.



Óriásbogarak

	Tűz	Olaj*	Tigris
VO	4	4	3
HD	1+2	2	3+1
Sebesség	120'	120'	150'
Támadás	harapás +3	harapás +2	harapás +4
Sebzés	1d6	1d6+spec.	1d8
Megjelenők száma	1d8 (2d6)	1d8 (2d6)	1d6 (2d4)
Mentők	F1	F1	F1
Morál	7	8	9
Kincs típusa	-	-	U
Jellem	S	S	S

Tűzbogár: 2,5' hosszú éjjeli lények, igen gyakoriak a kazamatákban. Szemeik fölött és potrohuk végén fénykibocsátó mirigyek vannak melyek 10' távolságig világítanak. A bogár halála után még 1d6 napig termelik a fényt, de utána kihunynak.

Olajbogár: 3' hosszú, óriásbogarak, föld alatt is tenyésznek. Ha veszély fenyegeti őket, a támadóra olajos folyadékot spriccelnek (támadódobás szükséges, a hatótáv 5'). A bőrrel érintkező olaj fájdalmas hólyagokat eredményez, amely -2 módosítót ad minden dobásra 24 óráig, vagy amíg egy pap meg nem gyógyítja az áldozatot. A Gyógyítás ebben az esetben nem hoz vissza HP-t, csak a bőr irritációját szünteti meg.

Tigrisbogár: 4' hosszú, húsevő óriásbogarak, tigriscsíkos kitinpáncéllal. Kedvenc prédájuk az óriás rablólégy, de hallottunk már olyanról, hogy embereket is megtámadtak óriási csáprágóikkal.

Óriáscickány

VO	4	Megjelenők száma	1d4 (1d8)
HD	1	Mentők	F1
Sebesség	180'	Morál	10
Támadás	2 harapás+1	Kincs típusa	-
Sebzés	1d6 / 1d6	Jellem	S

Az óriáscickányok hosszú ormányú, barna bundás rágcslók. Áshatnak, mászhatnak és ugorhatnak (5' távolságig). Rovarevők, általában a különféle óriás ízeltlábúakat vadásszák le. Látása gyenge, szinte vakok – ennek köszönhetően az erős fény, vagy teljes hiánya egyáltalán nincs hatással rájuk. A denevérekhez hasonlóan ultrahangokkal tájékozódnak, ezért igen könnyen hatástalanítani lehet őket egy Csendvarázssal. Ekkor semmit nem észlelnek, VO-juk 8-as és -4 járul minden támadásukhoz. Az óriáscickányok sosem merészkednek nyílt terepre, a sötét, földalatti zugokat kedvelik.

Az óriáscickányok igen hevesen védik territóriumukat és akár halálukig is. Igen vadak, bármit megtámadnak. Hihetetlen gyorsak, **első körükben mindenképp nyerik a kezdeményezést és a másodikra is kapnak +1 bónuszt. Körönként**

kétszer is haraphatnak és támadásuk oly heves (a védekező fejét és vállait harapják és karmolják), hogy minden 3. szintűnél alacsonyabb karakternek halál elleni mentődobást kell tenni, vagy azonnal elmenekül rettegésében.

Óriásgyíkok

	Gekko	Sárkánygyík	Szarvas kaméleon*	Tuatara
VO	5	5	2	4
HD	3+1	4+2	5	6
Sebesség	120'	120' repülve: 210'	120'	90'
Támadás	harapás+4	harapás+6	harapás+5 / szarv+5	2 karom+6 / harapás+6
Sebzés	1d8	1d8	1d8 / 1d6	1d6 / 1d6 / 2d6
Megjelenők száma	1d6 (1d10)	1d4 (1d8)	1d3 (1d6)	1d2 (1d4)
Mentők	F2	F3	F3	F4
Morál	7	7	7	6
Kincs típusa	U	U	U	V
Jellem	S	S	S	S

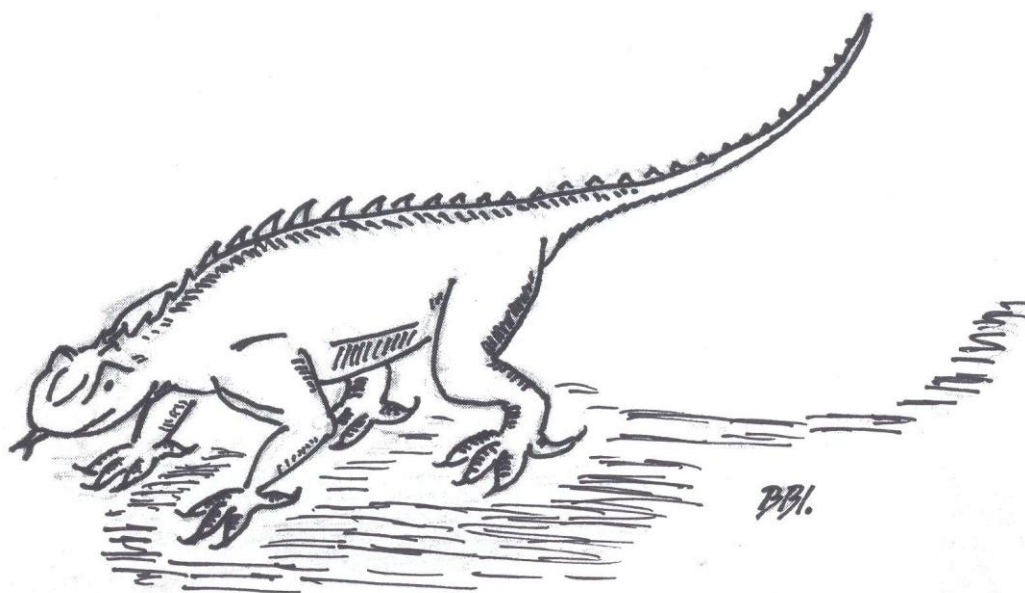
Gekko: A gekko 5' hosszú húsevő, éjjeli gyík, sápadtkék alapszínnel, melyet narancsbarna foltok pettyeznek. A gekkók a falakról és plafonokról vetik magukat áldozatukra, ahova speciálisan adaptálódott lábaikkal kapaszkodnak fel.

Sárkánygyík: 6' hosszú gyík, lábai között kifeszíthető lebernnyel mely tökéletesen alkalmas a siklórepülésre. Húsevő, agresszív lények, akik a fákról lesnek áldozataikra.

Szarvas kaméleon: 7' hosszú gyíkok, melyek képesek

testszínük megváltoztatására. 1-5/d6 eséllyel okoznak meglepetést. A szarvas kaméleon 5'-ig képes kinyújtani ragadós nyelvét. A sikeres találat azt jelenti, hogy a kaméleon a szájába húzza az áldozatot és automatikusan lesebzi a harapás sebzését (d8). A kaméleon a szarvával is képes támadni, sőt akár izmos farkát is bevetheti: ha talál, nem sebez, de ellenfele jelenlegi vagy következő körében nem támadhat.

Tuatara: 8' hosszú gyík, az iguán és a varangy torz kereszteződése. Foltos, olívaszínű bőre van, hátán fehér tüskék meredeznek. Húsevő, félagresszív állat.



Óriáshangya*

VO	3	Megjelenők száma	2d4 (4d6)
HD	4	Mentők	F2
Sebesség	180'	Morál	7, 1d. lejjebb
Támadás	harapás +4	Kincs típusa	U vagy 1d. lejjebb
Sebzés	1d8	Jellem	S

Az óriáshangyák 6' hosszú, kitinpáncélos, mindenevő fenevadak, amelyek bármit elpusztítanak, ami csak az útjukba kerül. Miután már harcba keveredtek, a moráljuk 12-re nő, azaz még akár lángokon is keresztülmennek, hogy elpusztíthassák kiszemelt áldozatukat. A legendák szerint az óriáshangyák kaptárjukban aranyat bányásznak. 30% az esély arra, hogy a kaptár 1d10*1000 AT értékű aranyrögöt tartalmazzon.

Óriásmenyét

VO	5	Megjelenők száma	1d8 (1d12)
HD	1+1	Mentők	F1
Sebesség	150'	Morál	8
Támadás	harapás +2	Kincs típusa	-
Sebzés	1d6	Jellem	S

3' hosszú óriási menyétek. óriáspatkányokra vadásznak, sokszor direkt erre képzik ki és használják őket. Sajnos hihetetlenül kiszámíthatatlanok és gyakran még a gazdájukat is megtámadják.

Óriáspók*

	Karolópók	Fekete özvegy	Tarantella
VO	7	6	5
HD	2	3	4
Sebesség	120'	60' hálóban: 120'	120'
Támadás	harapás +2	harapás +3	harapás +4
Sebzés	1d6 +méreg	1d8 +méreg	1d8 +méreg
Megjelenők száma	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d3 (1d3)
Mentők	F1	F2	F2
Morál	7	8	8
Kincs típusa	U	U	U
Jellem	S	S	S

Karolópók: 5' hosszú óriáspók. Áldozataikra falakról, vagy a plafonról lesve vadásznak. Mikor alájuk ér a szerencsétlen, a nyakába vetik magukat. Kaméleon-szerű képességüknek köszönhetően képesek beleolvadni környezetükbe, s ezzel 1-4/d6 eséllyel meglepetést okozhatnak. Első támadásuk után már normálisan láthatóak. A harapás áldozatának méreg elleni mentőt kell tennie, különben 1d4 fordulón belül meghal. A méreg gyenge, az áldozat +2 bónuszt kap mentőire.

Fekete özvegy: 6' hosszú, fekete pókok vörös, homokóraszerű folttal a potrohukon. Általában hálók közelében maradnak. Hálóikat kezeljük úgy, mintha a Pókháló varázslat lenne végtelen hatóidővel. A hálót a tűzzel lehet a leggyorsabban elpusztítani. A harapás áldozata rontott méreg elleni mentő esetén 1 fordulón belül meghal.

Tarantella: Hatalmas, szőrös, varázslatos pók, 7' hosszú. Marása nem halálos, "csak" fájdalmas görcsöket okoz (rontott mentő esetén), ami távolról akár egy örült táncnak is tűnhet. Ennek a táncnak mágikus hatása van mindarra, aki nézi a görcsökben vonagló szerencsétlent: a néző rontott varázslat elleni mentő esetén ugyanígy fog táncolni. A táncolók -4-et kapnak minden támadásukra, és rájuk +4-el lehet támadni. A harapás hatása 2d6 fordulóra tart, de az áldozatok már 5 forduló után teljesen kifulladásra és lihegve, tehetetlenül földre rognak. A varázslat áldozatai egészen addig táncolnak míg az eredeti áldozat táncol. (A Hősök és Hatalmasok Mágiaforrása megszüntetheti a hatást).

Óriás rablólégy

VO	6	Megjelenők száma	1d6 (2d6)
HD	2	Mentők	F1
Sebesség	90' repülve: 180'	Morál	8
Támadás	harapás +3	Kincs típusa	U
Sebzés	1d6	Jellem	S

3' hosszú óriáslegyek, fekete pöffeszkedő potrohukat sárga csíkok tarkítják. Távolból könnyen összetéveszthetőek kedvenc eledelükkel, a gyilkos méhekkel. Az óriás rablólégyekre nem hat a gyilkos méhek mérge. Türelmes vadászok, gyakran árnyakban rejtőzve várják be áldozatukat, ezért a 1-4/d6 eséllyel okoznak meglepetést. Az óriás rablólégy erős lábaival akár 30'-ra is el tud rugaszkodni a talajtól, hogy utána azonnal támadhasson. Húsevő, agresszív lények, embereket is meg szoktak támadni.

Óriás százlábú

VO	9	Megjelenők száma	2d4 (1d8)
HD	1/2 (1d4)	Mentők	F1
Sebesség	60'	Morál	7
Támadás	harapás	Kincs típusa	-
Sebzés	méreg	Jellem	S

1' hosszú százlábúak, sötét, nedves zugok lakója. Harapásuk nem okoz sebzést, de az áldozatnak méreg elleni mentőt kell dobnia, vagy 10 napig igazán rosszul fogja érezni magát (hányás, hasmenés, stb.). A rottott mentő felezi a sebességet és lehetetlenné tesz minden fizikai cselekedetet (pl.: harc).

Ork

VO	6	Megjelenők száma	2d4 (10d6)
HD	1	Mentők	F1
Sebesség	120'	Morál	8
Támadás	fegyver +1	Kincs típusa	D
Sebzés	1d6 fegyver szerint	Jellem	K

Csúnya, emberszerű lények, akiket mintha disznó és ember keresztezéséből hozott volna létre valami elborult agyú teremtmény. Földalatti, éjszakai lények, ezért teljes napfényben -1 módosítót kapnak minden dobásukra. A náluk gyengébbeket megölik, az erősebbektől elmenekülnek.

Az orkokat gyakran bérlik fel katonáknak és gyakran szolgálnak kaotikus vezetők seregeiben. Törzsekbe szerveződnek. A törzsek általában rivalizálnak, és ez véres harcokba torkollik, hacsak egy erőskező vezető meg nem állítja ezt. Minden orkfészekben csak egy törzs lehet. Minden férfira jut egy nő és két gyerek. A törzsfőnök egy 15HP-s, 4HD-s szörny +2 bónusszal a sebzésdobásaira. Minden 20 orkra 1/1d6 eséllyel jut egy ogre. (Hősök és Hatalmasokban minden orkfészekben 10% eséllyel él egy troll is.)

Öszvér

VO	7	Megjelenők száma	1d8 (2d6)
HD	2	Mentők	F1
Sebesség	120'	Morál	8
Támadás	rúgás+2 vagy harapás+2	Kincs típusa	-
Sebzés	1d8 vagy 1d6	Jellem	S

Az öszvér a ló és a szamár nemzéképtelen keresztezése. Makacs állatok, ideges vagy izgatott állapotban megrúghatják, megharaphatják bosszantóikat. Ha a játékvezető megengedi, az öszvéreket le lehet vinni a kazamatákba. Az öszvérekre maximum 3500 TE-t lehet pakolni. Az öszvéreket nem lehet betanítani, de képesek saját magukat megvédeni.

Patkányok

	Sima	Óriás
VO	9	7
HD	1 HP	1d4 HP
Sebesség	60' úszva: 30'	120' úszva: 60'
Támadás	harapás	harapás
Sebzés	1d6 + betegség	1d4 + betegség
Megjelenők száma	5d10 (2d10)	3d6 (3d10)
Mentők	F1	F1
Morál	5	8
Kincs típusa	L	C
Jellem	S	S

A patkányok mindent felzabálnak. Harapásuk olykor undok betegségeket terjeszt: Ha valakit patkányharapás ér 5% esély (1/d20) van arra, hogy megfertőződik. Az áldozat még elkerülheti a nagyobbik bajt egy sikeres méreg elleni mentődobással, azonban, ha kudarcot vall, dobnunk kell 1d4-el. Ha az eredmény 1, akkor a patkány által hordozott kór halálos. Ekkor az áldozat 1d6 napon belül meghal, ha viszont nem halálos, akkor 1 teljes hónapig ágyban lábadozik (képtelen a kalandozásra).

A patkányok óvatos lények és csak a biztos túlerő tudatában támadnak emberre. Kiváló úszók, levonások nélkül küzdhetnek a vízben. A tüzet viszont gyűlölik, és menekülnek előle.

Sima patkányok: 6"-tól 2'-ig terjedő testhosszú, szürkésbarna bundájú rágsálók. 5-10 egyedet számláló falkákban támadnak. Ha több mint 10 patkányt dobunk ki, akkor több, max. 10 fős falkára oszlanak és az egyes falkák külön-külön célpontokat szemelnek ki maguknak. Egy falka egyszerre csak egy ellenfelet támadhat, de a karmolások és harapdálások eredményeként összesen 1d6 sebzést (plusz a betegség esélyét) okozva így. A patkányok lerohanják áldozatukat, és rámásznak, ezért annak halál elleni mentőt kell dobnia, vagy földre döntik. A fekvő karakterek nem képesek támadni, csak, ha valahogy sikerül feltápaszkodniuk – ez önerőből igen nehéz.

Óriáspatkányok: Több, mint 3' hosszú, szürkésfekete gonoszok lények. Sötét kazamaták lakói, gyakran még olyan területekre is bemenekülnek, ahol **élőhalottak** kísértének.

Rovarok:

Lásd Óriásbogarak, Barlangi sáskák, Rovarraaj, Gyilkos méh, Óriás rablólégy

Rovarraaj

VO	7	Megjelenők száma	1 raj (1d3 raj)
HD	(2-4)	Mentők	F1
Sebesség	30' repülve: 60'	Morál	11
Támadás	raj	Kincs típusa	-
Sebzés	2 HP	Jellem	S

A rovarraj egy igen speciális típusú szörny. A raj nem egy egyedüli lényt, hanem teljes közösségeket, csoportokat jelöl, melyek együttműködő, apró kis rovarokból állnak. A rajt 10*30'-asnak tekintjük, de lehet ennél kisebb vagy nagyobb is. Három fajta rovarraj van: **a, mászó** (hangyák, pókok, százlábúak); **b, repülő** (méhek és darazsak); **c, mászó-repülő** (bogarak és sáskák).

Ha egy karakter bekerül egy rajba (úttörő felhangok?) automatikusan eltalálják az ízeltlábúak, és 2 HP sebzést okoznak (vért nélküli karaktereknek 4 HP-t). Ha a karakter megpróbálja elhessegetni (ld. később) a rajt, vagy kifut a rajból a sebzés feleződik. 3 körbe telik, hogy egy rajból kimenekült karakter összetapossa a ráakaszkodott ízeltlábúakat.

A karakterek egy fegyverrel vagy más hasonló tárggyal megpróbálhatják elhessegetni a rajt, de akkor abban a körben másra nem használhatják az adott tárgyat (vagy az adott tárgyat használó kezüket). Ha a karakter fáklyával teszi a hessegetést, a rovarraj 1d4 sebzést szenved. A sima fegyverek nem okoznak kárt a rovarrajban. A rovarrajra igen hatásos az Álom (ami minden egyedet elaltat a rajban), a füst (ami elűldözi őket) és a tűz, illetve az extrém hideg (ami sebző őket). A játékvezető természetesen más épkezláb ötletekre igent mondhat.

Ha feldühítünk egy rajt (megsebezük), akkor legjobb tudása szerint üldözni fog minket. A rajtól csak úgy lehet megszabadulni, ha a látótávolságánál messzebb menekülünk, vagy, ha a víz alá merülünk. A víz alá merült karakter még egy körig elszenved a sebzést a rácsimpaszkodott ízeltlábúaktól, de utána mind megfullad.

Rozsdaszörny*

VO	2	Megjelenők száma	1d4 (1d4)
HD	5	Mentők	F3
Sebesség	120'	Morál	7
Támadás	antennák +5	Kincs típusa	-
Sebzés	ld. lent	Jellem	S

Egy óriási armadilló testével, hosszú farokkal és két hosszú tapogatóval rendelkező abszurd teremtmény. Ha eltalálunk egy rozsdaszörnyet, vagy a rozsdaszörny talál el minket, a fémről készült felszerelésünk (fegyver, vért, stb.) azonnal elrozsdáll, teljesen használhatatlanná és értéktelenné válik. Ha varázstárgyakat ér a találat, egy bónuszt vesztenek véglegesen. Ez kumulatív, azaz több találat esetén a rozsdaszörny még a varázsfegyvereket és varázsvérteket is képes tönkretenni antennáival. Szerencsére ez viszont nem automatikus, azaz minden varázsfegyvernek/vértnek van bónuszonként 10% esélye, hogy nem hat rá a jelenlegi találat.

Példa: Egy +3 pajzs 30% eséllyel kivédi a rozsdaszörny képességét, ha ez nem sikerül +2 pajzsá válik.

A rozsdaszörny mérőföldről megérzi a fém szagát. Tápláléka nem más, mint a rozsdá.

Sárga penész*

VO	Mindig eltalálják	Megjelenők száma	1d8 (1d4)
HD	2	Mentők	F2
Sebesség	0	Morál	-
Támadás	spórák	Kincs típusa	-
Sebzés	1d6 +spec.	Jellem	S

Ez a gyilkos gombatenyészet egy 10 négyzetláb területet fed be (pl.: 2*5'), de sokszor tapasztalható, hogy egy óriástelepbe olvadnak össze az "egyedek". A sárga penészt csak a tűz öli meg, egy fáklya 1d4 sebzést okoz neki körönként. Képes átrágni magát a fán és a bőrön, de nem képes ártani a fémnek vagy a kőnek. Aktívan, önmagától nem támad, de ha hozzáérnek 50% eséllyel spórafelhőt spriccel ki egy 10 köbláb területre (10*10*10'). Bárki, aki belekerül ebbe a spórába, sebződik körönként 1d6-ot, és mentőt kell dobnia halál ellen, vagy a tüdejébe jutott spórától 6 körön belül megfullad.

Sárkányok

	Fehér	Fekete	Zöld	Kék	Vörös	Arany
VO	2	2	2	2	2	2
HD	5-7	6-8	7-9	8-10	9-11	10-12
Sebesség	Földön 90', repülve 240'					
Támadás	2 karom +(HD), harapás +(HD) vagy lehelet					
Sebzés	1d6/1d6/2d6	1d6/1d6/2d6	1d8/1d8/3d6	1d8/1d8/3d6	1d8/1d8/3d6	1d8/1d8/3d6
Megjelenők száma	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Mentők	F6	F7	F8	F9	F10	F11
Morál	8	8	9	9	10	10
Kincs típusa	H	H	H	H	H	H
Jellem	S	K	K	S	K	T
Környezet	Sarkkör	Mocsár, láp	Dzsungel, erdő	Sivatag, síkság	Hegyek, dombok	Bárhol
lehelet	Fagy	Sav	Klórgáz	Villám	Tűz	Tűz/Gáz
L. hatóterület	80'*30'	60'*5'	50'*40'	100'*5'	90'*30'	90'*30'/50'*40'
L. forma	Kúp	Vonal	Felhő	Vonal	Kúp	Kúp/Felhő
Beszéd %	25	40	55	70	85	100
Alvás %	60	50	40	30	20	10
Mágia% /szint	-	5/1	10/1-2	15/1-2	15/1-3	100/1-6

Ősi szárnyas hüllő faj, zárkóztak, hatalmasak, büszkék. Hatféle sárkány van.

Lehelet: A sárkányok naponta **háromszor** használhatják gyilkos leheletfegyverüket, ezért sokszor inkább “csak” ütnek vagy harapnak. Hogy mégis mikor döntenek a nehézfegyverzet bevetése mellett, egyszerűen dobjunk 2d6-al: ha az eredmény ≥ 7 , a sárkány lehel, ha kisebb, akkor más fegyverével támad. Természetesen, ha elfogyott a napi három alkalom, akkor nincs már szükség dobásra. **A lehelet sebzése egyenlő a sárkány jelenlegi HP-értékével.** A lehelet elleni sikeres mentő felezi a sebzést.

Kúp lehelet: A sárkány szájától indulnak 5' átmérőben.

Egyenes lehelet: A sárkány szájától egy egyenes mentén haladnak abba az irányba, amerre a sárkány feje áll a lehelés pillanatában.

Felhő lehelet: A megadott dimenziókban, a földfelszíntől 30' magasságig terjedő lehelet-felhő.

HD: A HD-k száma a sárkány természetét jelzik. A sárkányok 60%-a a középkategóriába tartozik (pl.: vörös sárkánynál 10), de 20%-uk kisebb, 20%-uk nagyobb.

D%	Méret
1-20	Kisebb
21-80	Közepes
81-100	Nagyobb

A sárkányok egyedfejlődése fölöttébb különös. Születésük után pár héttel elérik végleges testméretüket, majd utána évtizedekig gyarapodnak erőben és mágiában. Az érettség adja meg, hogy HD-nként mennyi HP-t kapnak (jelen esetben nem szükséges dobni).

Véletlenszerűen meghatározva	Megnevezés/ életkor	HD-k és lehelet max. értéke
1	Sárkányka/0-12 hónap	1HP/HD
2	Nagyon fiatal/1-5év	2HP/HD
3	Fiatal/6-15 év	3HP/HD
4	Ifjú/16-25 év	4HP/HD
5	Felnőtt/26-75 év	5HP/HD
6	Öreg/76-100 év	6HP/HD
7	Nagyon öreg/100-1000 év	7HP/HD
8	Ősi/1000+ év	8HP/HD

Alvó sárkányok: Az alvó sárkányokra támadók kapnak egy meglepetéskört és +2-öt a támadásukra.

Beszélő sárkányok: A sárkányok intelligensek és vannak köztük kik képesek a beszédre. Csak a beszélő sárkányoknál kell dobni mágia%-ot, beszéd nélkül nem lehet varázsolni.

Sárkánymágia: Azok a sárkányok, akik képesek a mágiára, érettség számú varázslatot tudnak az ismert varázslatszintekről elmondani. A sárkányok megmagyarázhatatlan természetű mágiával rendelkeznek, nincs szükségük varázskönyvekre. A sárkányok csak az erőből értenek, nem tisztelnek semmilyen istent, sőt sokszor saját magukat állítják be istennek.

Arany sárkányok: Minden sárkányok legnemesebbjei. **Minden arany sárkány tud beszélni és varázsolni.** Az arany sárkány gyakorlatilag a sárkányok karakter-kasztja, bármely sárkány ráléphet a tökéletesedés útjára – de ezt kevesen teszik. Az arany sárkányok akaratlagosan képesek az **alakváltoztatásra**. Az arany sárkányok Bahamut, minden sárkány öregatyjának hívői, így papi varázslatokat is választhatnak.

Sárkányok behódoltatása: Bármely támadásunknál dönthetünk úgy, hogy inkább csak fárasztjuk, kábítjuk az ellenfelet, mint hogy halálos sebet próbálunk okozni neki, de ezt a támadódobás előtt be kell jelenteni. A harci kör végén a kábuláspontokat elosztjuk az összes HP-val, megszorozzuk 100-al és kerekítünk: ezzel megkaptuk a sárkány behódolásának esélyét, amit d%-al kell ellenőrizni. Ha az adott esély alá, vagy azzal egyenlőt dobunk, a sárkány behódolt/elájult.

Példa: Egy nagyon öreg, közepes (6HD) fehér sárkánnyal találkozunk a kompánia amint épp barlangjában alszik. Három fegyverforgató előre lép és meglepi azzal a célzattal, hogy behódoltassa. A sebzések 3, 5, 5 összesen 13. 13 osztva 42-vel (max. HP) 0,31, ez százalékban 31%. A játékvezető kidobja, hogy ez elég volt-e ahhoz, hogy a sárkány elkábuljon. Mivel 33-at dobott, éppen nem. A következő körben a parti nyeri a kezdeményezést, és így ismét ők jönnek. Egyik ütés sem talál. A sárkány körében eldöntjük, hogy mit használ: 4, azaz karmol és harap. Két harcost azonnal széttep, de a harmadikat nem sikerül eltalálnia. Utolsó életben maradtunk megpróbálja leütni, de kudarcot vall! Kör végén újabb kábulás-próba: 10. A sárkány elájult! Egyetlen megmaradt karakterünk gyorsan kifosztja társait, majd megkötözi a sárkányt és nekifeszülve elkezd húzni kifelé. Jó pénzt fog érte kapni a piacon, ha kijut.

Egyszerre legfeljebb 8-an próbálhatnak egy sárkányt elkábítani.

Behódolt sárkányok piaci értéke: A sárkányokat el lehet adni a szabad piacon (a játékvezetőt kérdezd, hogy hol van ilyen) HP-nként 500-1000 AT-ért. A fenti példában említett fehér sárkány ezek szerint 21000-42000 aranyat érhet meg. Az ajánlatokat a játékvezető véletlenszerűen állapítja meg d6-os kockadobás segítségével (1=500at/HP, 2=600at/HP, ..., 6=1000at/HP). A játékosok egymás között is adhatják-vehetik a sárkányokat. Természetesen egy behódoltatott sárkányt meg is lehet tartani – senki sem mondta, hogy nem lenne hasznos a háznál egy ilyen bestia.

Meddig marad behódolva? A sárkány egészen addig a behódoltság állapotában marad, amíg nem jelentkezik lehetőség a menekülésre, vagy mesterének meggyilkolására. Természetesen, ha a mester szemmel látható hatalommal bír felette, meg sem próbálja egyiket sem.

Két vagy több sárkány: Ha a megjelenők száma 2, akkor egy sárkány-párral találkozunk, amelyek legalább 4-es érettségűek. Ha a megjelenők száma 3-4, akkor egy sárkánycsaláddal állunk szembe, amely egy hímből, egy nőtényből és egy vagy két kölyökből áll. A hím és a nőtény a 4+ kategóriákból származik, míg az utódok az 1-2-ből. Ha a kompánia megtámadja a kissárkányokat, a szülők azonnal bevetik lehelet-fegyverüket. Ha megtámadják a nőtényt, a hím kétszeres erővel fog harcolni (küzdőképesség*2) amíg őt is nem támadják (és fordított esetben a nőtény küzd így). A három vagy több sárkány nem feltétlen sárkánycsalád, lehet egy titkos szövetség stb. Természetesen ebben az esetben a kompániának jól fel kell kötnie a gatyáját.

Sárkányok kincse: A sárkánykák, nagyon fiatal és fiatal sárkányok nagyon kicsi valószínűséggel rendelkeznek kincssel. Az ifjak a kidobott kincs felét birtokolják. A nagyon öreg sárkányok a kétszeresét, az ősiek a háromszorosát is összegyűjtik hosszú életük során.

Sárkányok effektív HD-ja és az értük járó TP: A fenti rendszeren látható, hogy elég barokkos és nem feltétlen illik bele a többi szörny játéktechnikai rendszerébe. Hogy döntünk hát el, hogy mennyire veszélyes egy adott sárkány? Először is, tekintsük a 4-5HP/HD-s közepes sárkányt az alapnak. A legtöbb sárkány ehhez a méret és érettség-kategóriához tartozik, ráadásul HP-mennyisége a HD-jához képest átlagos, azaz korrekt. Vegyük elő 10 HD-s felnőtt vörös sárkányunkat játékevezetői farzsebünkéből és vizsgáljuk meg, hogy mit is jelentenek az érettségbeli változások valójában. Most a sárkányunknak 50 HP-ja van (ha ifjú, akkor 40). Ha viszont nagyon fiatal-fiatalra változtatjuk az érettséget, akkor csak 20-30 HP-ja lenne, ami megfelel egy 5-6 HD-s szörny átlag HP-jának. Így sárkányunk effektíve 5-6 HD-s (természetesen nem felejtettük el a csillagokat, amik az extra erőt/veszélyességet jelképezik). Ez nem jelent mást, mint hogy a nagyon fiatal-fiatal közepes vörös sárkányok a kazamaták 5-6. szintjére megfelelő kihívások (1d4), ebből pedig következik, hogy a kifejlett felnőtt vörös sárkányok (1d4) pedig jó, hogy ha a 10. szint környékén fordulnak elő. Ősi sárkányoknál meg pont fordított a helyzet: egy ősi közepes vörös sárkány effektív HD-ja 16-20 körül mozog! El lehet képzelni micsoda epikus küzdelem (illetve szörnyű szenvedés) lehet egy ilyen 1d4 fős Öregfiúk Klubját leverni a kazamaták 20. szintjén.

Ha sárkány-családokkal dolgozunk, akkor ökölszabályként elfogadhatjuk, hogy a család kihívása kb. a szülők effektív HD-jával egyezik meg.

A különböző érettségű sárkányokért járó TP-t egyszerűen kiszámolhatjuk. Itt is az ifjú-felnőtt érettségi kategóriákat vesszük az etalonnak, majd az ettől összes HP-ban való eltérést vizsgáljuk meg. Végül a kapott hányadossal szorozzuk meg az eredetileg HD-ból járó TP-t.

Példa: Közepes méretű zöld sárkánykáért járó TP.

HD=8.

Etalon HP= 36 (ifjú=32, felnőtt=40, átlaguk 36).

Sárkányka HP=8.

Arány=8/36

Etalon TP=1750 (csillaggal együtt)

Sárkányka TP=389 ($1750 \cdot (8/36) = 388,89 = 389$)

Sikoltó gomba

VO	7	Megjelenők száma	1d8 (0)
HD	3	Mentők	F1
Sebesség	9'	Morál	12
Támadás	ld. lent	Kincs típusa	-
Sebzés	-	Jellem	S

A sikoltók óriási gombák. Földalatti barlangokban élnek és áldozat után nézve vonszolják odébb pöffedt testüket. Fényre 60'-ról, mozgásra 30'-ról egy fülsiketítő sikollyal reagálnak, ami 1d3 körig tart. Minden körben, amikor a sikoltó sikít, 50% esély van arra, hogy egy császkáló szörny téved a területre. A császkáló szörny 2d6 kör alatt ér a helyszínre.

Stirge*

VO	7	Megjelenők száma	1d10 (3d12)
HD	1	Mentők	F2
Sebesség	30' repülve: 180'	Morál	9
Támadás	szívóka+1	Kincs típusa	L
Sebzés	1d3	Jellem	S

A stirge madárszerű lény hosszú szívókával: egy kicsi, tollas hangyaevőnek néz ki. Amikor a stirge megtámad valakit, megpróbálja szívókáját áldozatának testébe döfni, hogy 1d3 sebzést okozva vért szívhasson. **A sikeres találat azt jelenti, hogy rácsimpaszkodott az áldozatra.** Ha ez megtörtént, akkor körönként automatikusan 1d3-at sebez, amíg az áldozatot csontszárazra nem szívja, vagy amíg le nem verik onnét. A repülő stirge sebességének köszönhetően **első támadására +2 bónuszt kap.** A stirge-ök szívós bestiák, 2. szintű fegyverforgatóként mentenek.

Szürke kocsonya*

VO	8	Megjelenők száma	1 (1)
HD	3	Mentők	F2
Sebesség	10'	Morál	12
Támadás	kocsonya +3	Kincs típusa	-
Sebzés	1d8	Jellem	S

Ezt a szívárgó rettenetet igen nehéz észrevenni, sokszor csupán egy nedves kőkoloncnak tűnik. A szürke kocsonya igen erős savat választ ki, amely 1d8 sebzést okoz a csupasz bőrrel érintkezve. A sav a varázsvérteket egy forduló alatt feloldja és elpusztítja.

Az első támadás után hozzáragad áldozatához, a (közönséges) páncélokot azonnal elpusztítja és **automatikus** 1d8 sebzést okoz. A szürke kocsonyákra

nem hat a tűz, vagy a fagy, de fegyverekkel és elektromossággal elpusztíthatóak.

Thoul**

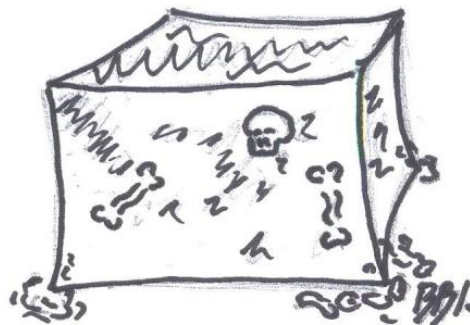
VO	6	Megjelenők száma	1d6 (1d10)
HD	3	Mentők	F3
Sebesség	120'	Morál	10
Támadás	2 karom +3 vagy fegyver +3	Kincs típusa	C
Sebzés	1d4/1d4 vagy fegyver szerint	Jellem	K

A thoulokat egy örült varázsló alkotta meg a ghoulók, a hobgolinok és a trollók (ld. Hősök és Hatalmasok) összegyűrásából. Őszintén szólva elég kellemetlen lett ez a turmix. A thoulokat még a figyelmes szemlélő is könnyen összetévesztheti a hobgoblinokkal, gyakran szolgálnak hát a hobgoblin király testőrségében. A thoul érintése a ghouléhoz hasonlóan paralizist okoz rontott paralizis elleni mentő esetén. A thoul körönként 1HP-t regenerálódik, ha sebzést szenvedett. (A játékvezető minden kör elején visszaad neki 1HP-t).

Törpe

VO	4	Megjelenők száma	1d6 (5d8)
HD	1	Mentők	T1
Sebesség	60'	Morál	8 vagy ld. lejjebb
Támadás	fegyver +1	Kincs típusa	G
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	T/S

A törpék megjelenése és harcértékei nagyban függenek a játékvezető kampányától. Nem ismételjük el a játékosai szekcióban leírtakat. Minden 20 törpére jut egy vezető (1d6+2. Szintű). A vezetőnek lehetnek varázstárgyai. Külön-külön szint*5 % esély van, hogy dobhatunk a varázspáncélzat, és/vagy varázsfegyverek táblázatán. Míg mellettük küzd vezérük, a törpöknek 10-es a moráljuk. A törpék azonnal megtámadják a goblinokat.



Troglodita*

VO	5	Megjelenők száma	1d8 (5d8)
HD	2	Mentők	F2
Sebesség	120'	Morál	9
Támadás	2 karom +2 / harapás +2	Kincs típusa	A
Sebzés	1d6/1d6/1d4	Jellem	K

A troglodita egy intelligens, humanoid hüllő. Rövid farokkal, hosszú lábakkal rendelkezik, továbbá fésűs csonttaréjjal határolja fejét és karjait. A trogloditák két lábon járnak, és az emberekhez hasonlóan használják kezeiket. Mindenkit gyűlölnék és bárkit megölnék a húsáért. Kaméleonszerű képességüknek köszönhetően 1-4/d6 eséllyel okoznak meglepetést (legtöbbször a falakba "olvadnak bele"). Bőrükön olajos folyadékot választanak ki, amelynek szaga hányingert okoz a mérge elleni mentődobás elbukóinak. A hányingerrel küszködő karakter -2-vel dobja támadódobásait a közelharcban.

Tündérke*

VO	3	Megjelenők száma	2d4 (10d4)
HD	1	Mentők	E1
Sebesség	90'/180	Morál	7
Támadás	tőr+1	Kincs típusa	R+S
Sebzés	1d4	Jellem	S

Kicsi 2' magas humanoid lények, rovarszerű szárnyakkal. Állítólag az elfek távoli rokonai. Hacsak nem kívánják másként, láthatatlanok maradnak (egy Láthatatlan látása varázslat felfedheti őket). A Láthatatlanság varázslattal ellentétben képesek fenntartani a láthatatlanságot még akkor is, ha megtámadnak valakit: mindig kapnak egy meglepetéskört. A csata első körében, a kompánia még túl döbönt ahhoz, hogy megtámadhassa őket, azonban a későbbiekben észrevehetik az árnyékokat és a levegő rezdüléseit. Ekkor -2 módosító járul minden támadódobásra. A Tündérké szárnyai gyengék, csak 3 fordulóig képesek levegőben maradni, utána egy teljes fordulót pihenniük kell.

Vaddisznó

VO	7	Megjelenők száma	1d6 (1d6)
HD	3	Mentők	F2
Sebesség	150'	Morál	9
Támadás	agyar +3	Kincs típusa	-
Sebzés	1d8	Jellem	S

Mindenevő, pokróc természetű vadállat.

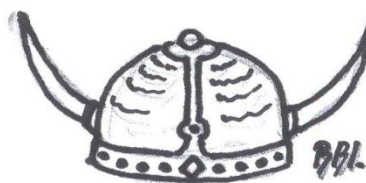
Vérlények (vérmédve, vérpatkány, vértigris, vérfarkas):

Lásd Likantrópok

Veterán

VO	2	Megjelenők száma	2d4 (2d6)
HD	1-3	Mentők	F1-F3
Sebesség	60'	Morál	9 (változó)
Támadás	fegyver +(HD)	Kincs típusa	V
Sebzés	fegyver szerint	Jellem	Bármely

A veteránok alacsony szintű fegyverforgatók, kik sokszor épp a háborúból jöttek meg, vagy oda tartanak. A veterán szintjét véletlenszerűen határozhatjuk meg, de ha a játékevezető természetesen önkényesen is mondhat egy számot. Egy csapatnyi veterán különböző szintű és jellemű katonákból is állhat.



Vízköpő*

VO	5	Megjelenők száma	1d6 (2d8)
HD	4	Mentők	F8
Sebesség	90' repülve:150'	Morál	11
Támadás	2 karom+4 / harapás+4 / szarv+4	Kincs típusa	C
Sebzés	1d4 / 1d4 / 1d6 / 1d4	Jellem	K

A vízköpők mágikus szörnyetegek, szarvakkal és agyarakkal csúfított rémisztő, szárnyas bestiák. Sokszor megkülönböztethetetlenek a szobroktól és ezt ki is használják e ravasz, félintelligens lények. 8. szintű fegyverforgatóként mentenek. A vízköpőket csak mágiával, illetve varázsfegyverekkel lehet megsebezni. Gyakorlatilag minden megtámadnak (75% esély). Nem hat rájuk sem az Álom, sem a Személyi bűbáj. Veszedelemes ellenfelek.

Wight*

VO	5	Megjelenők száma	1d6(1d8)
HD	3	Mentők	F3
Sebesség	90'	Morál	12
Támadás	érintés +3	Kincs típusa	B
Sebzés	életerő csapolás	Jellem	K

A wight egy élőholt lélek, aki egy halott ember vagy demihumán testében kísért. Csak ezüst vagy varázsfegyver képes megsebezni. A wightok nevét mindenki rettegéssel ejtik ki, hisz e pokoli kreatúrák egyetlen érintésükkel képesek a legerősebb harcost is remegő ronccsá gyengíteni. Minden találatuk egy teljes szintet elszív (ld. életerő csapolás).

Példa: Egy 3. szintű fegyverforgatót eltalál egy wight, így 2. szintű fegyverforgatóvá válik 6000 TP-vel (félúton a 3. szint felé). A fegyverforgató az TP-n kívül még egy HD-nyi HP-t is elveszít (érdemes újradozni a megmaradt HD-t). Ha valakit teljesen leszív egy wight, az 1d4 napon belül maga is wighttá válik és mindenben "teremtője" szavát fogja követni.

Zombi

VO	8	Megjelenők száma	2d4 (4d6)
HD	2	Mentők	F1
Sebesség	120'	Morál	12
Támadás	csapás+2 vagy fegyver +2	Kincs típusa	-
Sebzés	1d6 vagy fegyver szerint	Jellem	K

A zombik élőhalott emberek vagy demihumánok, akiket egy nagyhatalmú anti-pap vagy varázshasználó elevenített meg. Mint minden élőhalottat őket is el tudják üzni a papok, de nem hat rájuk az Álom, a Személyi bűbáj, vagy a gondolatolvasás. Gyakran használják őket kincsek őrzésére, hisz harcon kívül nem csapnak zajt. A zombik azonnal megtámadják a halott szemeik elé kerülőket. A zombikra hatnak a hétköznapi fegyverek. Igen lassúak, mindig utoljára cselekednek (nem kell dobni kezdeményezést).

Zöld iszap*

VO	1-esen kívül minden talál	Megjelenők száma	1 (0)
HD	2	Mentők	F1
Sebesség	3'	Morál	12
Támadás	+2	Kincs típusa	-
Sebzés	Ld. lent	Jellem	S

A zöld iszap rászorgált a nevére, hisz teljesen úgy néz ki, mint valami szivárgó, csöpögő, zöld iszap. Csak a tűz és a fagy sebezheti meg, semmi más. 6 kör alatt felold minden fát és fémét, de a kővel nem tud mit kezdeni. A zöld iszap gyakran felkapaszkodik a falakra, vagy a plafonra, hogy onnan essen a fölértébb szerencsétlen kompánia nyakába. Ha egyszer **érintkezésbe lépett a hússal, hozzátapad, és zöld iszappá alakítja azt.** Nem lehet levakarni, le kell égetni. (vagy Betegség gyógyítása varázslatot kell rá alkalmazni, de ez túlmutat a kötet keretein). Amikor a zöld iszap ráveti magát áldozatára, általában még van idő leégetni, mielőtt feloldaná a páncélzatot és a ruhát. Ha ez nem történik meg, 1 perc és 1d4 kör után a áldozat **teljesen átalakul zöld iszappá.** Az égetésből származó sebzés felét az iszap, felét az áldozat szenved el.

Zseléköcka*

VO	8	Megjelenők száma	1(0)
HD	4	Mentők	F2
Sebesség	60'	Morál	12
Támadás	álláb +4	Kincs típusa	V
Sebzés	2d6+spec.	Jellem	S

Áttetsző, zselatinos anyagból álló 10'*10'*10'-es élő kockák. Minden élő és élettelen anyagot felzabálnak, ahogy végigarasznak a kazamaták termein, folyosóin. Átlátszóságuknak köszönhetően könnyen meglephetik a kompániát, erre 1-4/1d6 esélyük van. Minden találatuk a sebzésen kívül paralizist is okoz rontott mentő esetén. A lény a paralizált áldozatot bekebelezi és ezzel körönként automatikusan 2d6 sebzést okoz. A paralizis a megszokott ideig tart és a megszokott módon lehet eltávolítani. A zseléköckán nem fog a fagy vagy a villám, de a fegyverek és a tűz normálisan sebzik.

VI. Tapasztalat

Tapasztalati pontok osztása

A karakterek tapasztalatát TP-ben mérjük, ez egy absztrakt jelzése annak, hogy a karakter mennyi kalandban vett részt, és azokban mennyire kockáztatta életét, stb. A TP-k mögötti filozófia az, hogy könnyűvé teszik a játékosok jutalmazását, továbbá egy bizonyos hajtóerőt adnak a játéknak: ahhoz, hogy nagyobb veszélyekkel nézhessünk szembe, illetve hogy más dimenziókba emeljük a játékélményt, szinteket kell lépünk. Szinteket lépni pedig csak TP szerzésével lehet.

A tapasztalati pontok két forrásból erednek: A megszerzett kincsekből származó pénz elköltéséből (elherdálásából), illetve a szörnyek legyilkolásából. A KéK nem támogatja a "történeti jutalmak", a "jó szerepjátszás" és hasonló divatos okokért adogatott TP-eket. A TP ugyanis alapvetően a játékos jutalma és nem a karakteré, ezért gyakorlatilag azért adunk TP-t, mert a játékos ott volt és játszott – ebbe pedig már minden szerepjátszás beletartozik. Történeti jutalom pedig azért nincs, mert nem akarjuk mesterségesen fabrikált sztorikkal untatni közönségünket. Ha ugyanakkor a játékosok önállóan maguk elé tűznek egy célt, és el is éri azt, akkor a siker édes íze mellé már nincs is semmi szükség TP-kre.

Az 'A' rendszer

Az A rendszer – bár kissé szentségtörésnek tűnhet, amit mondok - az „életszagúbb” rendszer. Azt feltételezi, hogy a karakterek kapzsi, de józan emberek, akik próbálnak kimaradni a harcokból, hogy veszteségek nélkül élvezhessék a kincsek adta örömeit. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy az A rendszer jobban jutalmazza a kincsek megszerzését, míg a szörnyek legyilkolását nemigen. A legutóbbi kijelentés mondjuk nem feltétlen igaz, ugyanis a könyv keretein túlmutató HD-jú lények esetén az A rendszer több TP-t ad a B-nél: ezt felfoghatjuk úgy, mint az epikus küzdelmek bátorítását a goblindarálással szemben.

A lentebb tárgyalt TP-k mindig a komániára értendők, azaz, hogy megkapjuk az egyes tagokra jussát, az összeget el kell osztanunk a csapat létszámával (a követők esetén érvényes szabályokhoz lásd a III. Fejezetet).

Szörnyekért járó TP:

Szörny HD-ja	Alap TP	Csillagért járó bónusz
0-1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225

Egy szörnyért járó TP meghatározásához fogjuk a szörny HD-ját, megkeressük az érte járó alap TP-t, és amennyiben a szörny HD bejegyzésében van csillag, minden egyes csillagért hozzáadjuk az értékhez a csillagért járó bónuszt.

Példa: A kompánia egy hősieles küzdelemben legyőz hét Stirge-öt. A játékalom végén a játékvezető megnézi a Stirge-ök HD-ját: 1*. Ez azt jelenti, hogy minden egyes Stirge 10+3, azaz 13 TP-t ér. Így a csapat összesen 13*7=91 TP-vel gazdagodik. Ha ebbe beleszámoljuk azt, hogy ezt még el is kell osztani a tagok között, rá kell jöjjünk, nem érdemes annyira kekeckedni.

Kincsekért járó TP:

Minden egyes olyan aranyérme elköltéséért, amit a karakter kalandozás során szerzett, 1 TP jár. Az elköltés fogalmába minden belefér: használati tárgyak, élvezeti cikkek, ingatlanok, stb.

Ha viszont a pénzt elherdálják, azaz olyan célra költik, amiből a karakternek semmilyen előnye nem származik, akkor az AT érték kétszerese jár TP-ben. Nagyon fontos, hogy a herdálás tényleg herdálás legyen, azaz semmilyen gazdasági vagy politikai előny nem kovácsolható belőle. Ha pl.: a karakter úgy dönt, hogy herdálás céljából megrendezi az évszázad legnagyobb bálját, melyre minden uralkodót meghív, akkor alakuljanak úgy az események, hogy a karakter részegségében csúfosan lejárhatja magát stb., tehát semmiképp nem “vágódik be” senkinél. Természetesen a herdálás az esetek döntő hányadában a fenténél jóval prózaiabb: a kompánia hatalmas ivászatot rendez a helyi kocsmában. De itt is fontos, hogy ne járjon a herdálásért “törzsvásárlói kedvezmény” vagy hasonló.

A herdálás filozófiája a hard-fantasy regényekből eredezteti magát: hőseink hatalmas kincseket szereznek, de mégis szegények maradnak barbár fogyasztási szokásaiknak köszönhetően.

A 'B' rendszer

A B rendszer a szokottnál jobban jutalmazza a gyilkolást. Ezt a rendszert olyankor érdemes használni, ha csak alkalmi játékosok vagyunk, azaz nincs időnk rendszeresen összeülni játszani. A B rendszer a játék elején sokkal gyorsabb fejlődésre ad lehetőséget, azonban később lelassul az 'A' rendszerhez képest. Ha valaki gyorsan a Hősök és Hatalmasokra akar ugrani, akkor neki a B rendszert ajánljuk. Viszont amíg nincsenek meg a következő kötetek, illetve ha a csapat a kazamata-központú és alacsonyszintű játékokat kedveli, akkor inkább használják az A rendszert.

Szörnyekért járó TP:

Minden szörny HD*100 TP-t ér, a csillagok ehhez HD*20 pontot adnak hozzá.

Kincsekért járó TP:

Ugyanaz, mint az A rendszernél, csak itt nem engedélyezett a herdálás.

VII. Kincsek

Kincstáblázatok

Csoportos kincsek

Kincs típus	x1000 réz	x1000 ezüst	x1000 arany	Drágakövek ékszerek*	és	Térképek vagy mágia
A	25%: 1d6	30%: 1d6	35%: 2d6	50%: 6d6		40%: bármely 3
B	50%: 1d8	25%: 1d6	25%: 1d3	25%: 1d6		10%: kard, vértet vagy egyéb fegyver
C	20%: 1d12	30%: 1d4	-	25%: 1d4		10%: bármely 2
D	10%: 1d8	15%: 1d12	60%: 1d6	30%: 1d8		20%: bármely 2 + 1 bájital
E	05%: 1d10	30%: 1d12	25%: 1d8	10%: 1d10		30%: bármely 3 + 1 tekercs
F	-	10%: 2d10	45%: 1d12	20%: 1d12		35%: semmi fegyver, bármely más 3 + 1 bájital, +1 tekercs
G	-	-	75%: 10d4	25%: 3d6 25%: 1d10		40%: bármely 4 + 1 tekercs
H	25%: 3d8	50%: 1d100	75%: 10d6	50%: 1d100 50%: 10d4		20%: bármely 4 +1 bájital, +1 tekercs
I	-	-	-	50%: 2d8		20%: bármely 1
J	25%: 1d4	-	-	-		-
K	-	30%: 1d6	10%: 1d2	-		-
L	-	-	-	50%: 1d4		-
M	-	-	40%: 2d4	55%: 5d4 45%: 2d6		-
N	-	-	-	-		40%: 2d4 bájital
O	-	-	-	-		50%: 1d4 tekercs

*Dobj mindkét kategóriára külön, ugyanakkora eséllyel kivéve, ha a cellában két különböző sor van.

Táblázat használata: Példa alapján mutatjuk be. Van egy A típusú kincsünk. Ez azt jelenti, hogy a kincs 25% eséllyel tartalmaz rézet, 30% eséllyel ezüstöt és 35% eséllyel aranyat is. Dobások: 05, 10, 03. Minden nemesfémről van a kincsben! A kettőspont mögött álló kockadobás értéke azt mondja meg, hogy hány ezer érme található a kincsben. Dobások: 4, 3, 3. Azaz 4000 RT, 3000 ET és 3000 AT tornyosul halmokban. Nézzük a drágaköveket és ékszereket! Mindkét kategóriába tartozó kincs jelenlétére 50% esély van. Dobások: 67, 29. Csak ékszereink vannak, abból pedig 21. A pontos méretüket, megjelenésüket és értéküket későbbi táblázatok alapján kell meghatározni, egyelőre csak jegyezzük fel számukat. Végül dobunk a varázstárgyakra is: 20, azaz bármilyen 3 varázstárgy lehet a kincsben. Ezek meghatározásához szintén tovább kell lapoznunk a további táblázatokhoz.

Egyenkénti kincsek

Kincs típus	Réz	Ezüst	Arany	Drágakövek és ékszerek*	Térképek vagy mágia
P	3d8 lényenként	-	-	-	-
Q	-	3d6 lényenként	-	-	-
R	-	-	1d6 lényenként	-	-
S	-	-	2d8 lényenként	-	-
T	-	-	10d6 lényenként	-	-
U	10%: 1d100	10%: 1d100	5%: 1d100	5%: 1d4	2%: bármely 1
V	-	10%: 1d100	10%: 5d100	10%: 1d4	5%: bármely 1

Táblázat használata: Ugyanúgy működik, mint az előbbi, csak itt az érmékre vonatkozó dobást szó szerint értelmezzük, nem szorozzuk fel számmal. Pl.: 3d6 ezüst lényenként, az valóban 3d6 db. ET lényenként.

Varázstárgy táblázatok

Térképek/varázstárgyak véletlen táblázata

D%	Típus
01-75	Varázstárgy
76-00	Térkép

MINDEN OLYAN KINCS BEJEGYZÉSRE, MELYEK NEVE: “BÁRMELY”, DOBJUNK KÜLÖN A FENTI TÁBLÁZATON!

Varázstárgyak

D%	Tárgy
01-20	Kardok
21-35	Vértezetek
36-40	Egyéb fegyverek
41-65	Bájitalok
66-85	Tekercsek
86-90	Gyűrűk
91-95	Pálcák/botok
96-00	Egyéb varázstárgyak

Térképek

D%	Tárgy
01-60	Kincses térkép
61-90	Térkép varázstárgyhoz
91-00	Térkép kincshez és varázstárgyhoz

Kardok

D%	Kard
01-35	+1-es kard
36-40	+1-es kard, +2 likantrópok ellen
41-45	+1-es kard, +2 varázshasználók és megidézett lények ellen
46-50	+1-es kard, tárgyak fellelése képesség
51-60	+1-es kard, +3 trollok (papok) ellen
61-65	+1-es lángoló kard: +2 trollok (pegazusok, hippogriffek, óriás sasok) ellen, +3 élőholtak (entek) ellen
66-70	+1-es kard, 2d4 kívánságot teljesít
71-75	+1-es kard, +3 sárkányok ellen
76-78	+2-es kard
79-80	+2-es kard, személyi bűbáj képesség
81-82	+3-as kard
83	kard, életerőcsapoló
84-00	-2-es kard, átkozott

Vértezetek

D%	Vértezet és/vagy pajzs
01-30	+1-es pajzs
31-60	+1-es vértezet
61-75	+1-es vértezet, +1-es pajzs
76-83	+2-es pajzs
84-90	+2-es vértezet
91-97	+2-es vértezet, +2-es pajzs
98-00	+3-as pajzs

Egyéb Varázsfegyverek

D%	Varázstárgy
01-35	10 vessző (vagy lövedék)
36-40	3d10 vessző (vagy lövedék)
41-55	Tör +1 emberméretű ellenfelek ellen +2 goblinok és koboldok ellen
56-60	Tör +2 emberméretű ellenfelek ellen +3 orkok, goblinok, koboldok ellen
61-65	Íj
66-70	+1-es fejsze
71-80	+2-es buzogány
81-85	+1-es csatapöröly
86-89	+2-es csatapöröly
90	+3-as csatapöröly, 60' dobástáv, visszatér
91-96	+1-es dárda
97-99	+2-es dárda
00	+3-as dárda

Bájjalok

D%	Bájjal	D%	Bájjal
01-04	Nagyítás	49-52	Tisztánlátás
05-08	Kicsinyítés	53-55	Tisztánhallás
09-12	Óriásrő	56-60	Állatirányítás
13-16	Láthatatlanság	61-64	Élőholtirányító
17-20	Gázalak	65-68	Növényirányító
21-24	Önmagunk átalakítása	69-72	Emberirányító
25-28	Gyorsaság	73-76	Óriásirányító
29-32	Levitáció	77-80	Sárkányirányító*
33-36	Repülés	81-84	Méreg**
37-38	Extraszenzoriális percepció	85-88	Sebezhetetlenség
39-40	Átverés	89-92	Tüzellenállás
41-44	Gyógyítás	93-96	Kincstaláló
45-48	Ifjúság	97-00	Hősiesség

*A játékvezető dönti el, hogy a hat fajtaból melyiket tudja irányítani

**A játékvezetőnek ravaszul át kell vernie a játékosokat, például másnak nevezve a mérget, mint ami.

Tekercsek

D%	Tekercs	D%	Tekercs
01-20	1 varázslat	61-70	Védelem a likantrópoktól
21-35	2 varázslat	71-80	Védelem az élőholtaktól
36-45	3 varázslat	81-90	Védelem az elementáloktól
46-50	7 varázslat	91-00	Védelem a mágitól
51-60	1 átok*		

25% az esély arra, hogy egy tekercs nem varázshasználói, hanem papi varázslatokat tartalmaz.

*A játékvezetőnek nagyon ravasznak kell lennie, hogy rászédhesse a játékosokat, mert az átok azonnal aktiválódik, amint elolvassák a szövegét. Azaz, ki kell valamit találni, hogy amíg végig nem olvassák, ne lehessen tudni egy tekercsről, hogy micsoda. Pl.: Mágia olvasása nélkül a tekercs megfejtethetetlen, de még ha el is mondjuk, akkor is csak a teljes végigolvasás után lehet rájönni, miről szól a tekercs. Ezt érdemes átgondolni.

Átok véletlenszerű meghatározása

D8	Átok (30' átmérős hatóterület)
1-2	A játékvezető döntése szerinti szörny megjelenik és megtámadja a partit.
3-4	Halálos betegség, 3 fordulón belül végzetes.
5-6	A játékvezető döntése szerinti izeltlábúvá változik az olvasó.
7	Véletlenszerű irányba 1000 mérföldre teleportálás.
8	Teleportálás egy másik bolygóra.

Gyűrűk

D%	Gyűrűk	D%	Gyűrűk
01-09	Láthatatlanság	81-85	Védelem 5'
10-15	Emlősirányítás	86-90	Regeneráció
16-21	Emberirányítás	91-92	Dzsinn-idézés
22-30	Gyengeség	93-94	Telekinézis
31-39	Védelem	95-96	Röntgenszem
40-49	Három kívánság	97-98	Varázsfordító
50-60	Átverés	99	Varázstároló
61-70	Vízen járás	00	Sok kívánság (4d6)
71-80	Tüzellenállás		

Pálcák és botok

D%	Pálca	D%	Pálca/Bot
01-15	Fém-detektor	61-65	Átalakítás
16-20	Ellenséget-detektor	66-70	Tagadás
21-25	Mágiadetektor	71-80	Gyógyítás botja*
26-30	Titkosajtó- & csapdadetektor	81-85	Parancsolás botja**
31-35	Illúzió	86-90	Kígyóbot*
36-40	Félelem	91-95	Csapások botja**
41-45	Fagy	96-97	Hervadás botja*
46-50	Paralizáció	98-99	Az Erő botja***
51-55	Tűzlabdák	00	Varázlók botja***
56-60	Villámok		

*Csak papok használhatják

** Papok és varázshasználók használhatják

*** Csak varázshasználók használhatják

Egyéb Varázstárgyak

D%	Varázstárgy
01-04	Kristálygömb
05-06	A Tisztánlátás kristálygömbje
07	Az Extraszenzoriális percepció kristálygömbje

Térképek

Kincsekhez

D8	Térkép a következőkhöz:
1	1d4*10000 ezüst
2	5d6 * 1000 arany
3	1-es és 2-es pont egyszerre
4	1-es pont és 2d10 drágakő
5	2-es pont és 5d6 drágakő
6	3-as pont és 1d100 drágakő
7	10d6 drágakő, 2d10 ékszer
8	3-as és 7-es pont egyszerre

08-12	Az Extraszenzoriális percepció talizmánja, 30' hatótáv*
13-15	Az Extraszenzoriális percepció talizmánja, 90' hatótáv*
16-18	Kristálygömbök és Extraszenzoriális percepció ellen védő talizmán*
19-24	Gonosz főpapok ellen védő skarabeus*
25-29	Feneketlen zsák*
30	Légelementál-idézés füstölője
31	Földelementál-idézés köve
32	Tüzelementál-idézés rézüstje
33	Vízelementál-idézés lábosa
34-35	Efreet üveg*
36-38	Eltolás köpenye*
39-47	Elf köpeny és csizmák*
48-52	Gyorsaság csizmája*
53-57	Levitáció csizmája*
58-62	Utazás és ugrás csizmája*
63-67	Repülés seprűje
68-72	Mágia és nyelvek olvasásának sisakja*
73-75	Telepátia sisakja*
76	Teleportáció sisakja
77-87	Káosz (rend) sisakja*
88	Repülő szőnyeg*
89	Pánik dobjai, 240' hatótáv*
90	Robbanás kürtje, 100' hatótáv*
91-97	Ogre erő kesztyűje*
98-99	Óriás erő öve*
00	Életcsapda tükör

*Bármely kaszt használhatja

Varázstárgyakhoz

D8	Térkép a következőkhöz:
1-3	Bármely 1 varázstárgy
4-5	Bármely 2 varázstárgy
6	Bármely 3 varázstárgy, kivéve varázskardok
7	Bármely 4 varázstárgy, 1 bájital
8	Bármely 5 varázstárgy, 1 tekercs és 1 bájital

Kincsekhez és Varázstárgyakhoz

D8	Térkép a következőkhöz:
1	1-es kincsek és 1-es varázstárgyak
2	2-es kincsek és 1-es varázstárgyak
3	3-as kincsek és 4-es varázstárgyak
4	Térkép 7-es kincshez, és 6-os varázstárgyak helyben
5	5-ös kincsek és 4-es varázstárgyak
6	Térkép 1-es kincshez, és 1-es varázstárgyak helyben
7	6-os kincsek és 8-as varázstárgyak
8	8-as kincsek és 7-es varázstárgyak

Megjegyzés: Minden a térkép által mutatott kincset a kincs értékének megfelelő szintű és számú szörny fog őrizni. A játékvezető egyszerűen dobhat az 5. vagy 6. szintű császkáló szörnyek táblázaton (ld. H&H)

Varázstárgyak leírása

Varázskardok

A varázsfegyverek között csak a kardok rendelkeznek emberi (és emberfeletti) tulajdonságokkal. Minden varázskardnak van jelleme (rend, semlegesség, káosz), intelligencia és egoizmus értéke, továbbá egyes esetekben célja/származása is. A fentieket véletlenszerűen határozzuk meg:

Jellem

D%	Jellem
01-65	Rend
66-90	Semlegesség
91-100	Káosz

Jegyezzük meg, hogy a fenti százalékok pont fordítva vannak, ha a kardunk rendelkezik az életerő csapolás képességével. Ha a kard kaotikus, akkor a bónusz a zárójelben lévő lényekre (papok, pegazusok, hippogriffek, óriás sasok, entek) érvényes az eredetiek helyett (trollok, élőhalottak).

Ha egy karakter egy olyan varázskardot vesz fel, aminek a sajátjától különböző jelleme van, akkor a következő sebzéseket szenved el:

Ellentét mértéke	Sebzés
Rend – káosz	2d6
Semlegesség – rend/káosz	1d6

Ha egy bérencet vagy követőt, illetve bármilyen nem játékos karaktert kényszerítenek, hogy kézbe vegyen egy varázskardot, akkor a fenti sebzések feleződnek: nem szabad akaratból történt a kontaktus.

A sebzésen kívül a varázskardok képesek varázslatok megszüntetésére, jellem megváltoztatására is. A varázskardok akár további hatalmakat is adományozhatnak azoknak, kik megszabadítják őket korábbi mesterüktől.

Ha a kard intelligenciája/egoizmusa 6 vagy több ponttal magasabb, mint az őt felvevő karakteré, azonnal totális befolyása alá vonja, és a saját jellemére változtatja jellemét. Ezek után a játékosnak az új jellem szerint kell eljárnia a karakterét.

Példa: A kompánia rend jellemű tagja ráveszi egyik bérencét, hogy vegyen fel egy varázskardot. A kard igen intelligens és öntudatos ezért azonnal felülkerekedik a kevés eszű szolgán. Ha a kard semleges, akkor a bérenc legjobb képessége szerint hazudni fog annak tulajdonságairól. Ha viszont a kard kaotikus, a bérenc rátámad a csapatra.

Miután készen vagyunk a jellem meghatározásával, a következő lépés az intelligencia kidobása.

Intelligencia

A varázskardoknál az intelligencia alatt a mentális hatalmat és a kommunikációs képességet értjük.

Intelligencia (d12)	Mentális hatalmak	Kommunikációs képesség
1-6	-	Nem tud kommunikálni*
7	Egy elsődleges hatalom	Empátia
8	Két elsődleges hatalom	Empátia
9	Három elsődleges hatalom	Empátia
10	3 elsődleges hatalom és nyelvek**	Beszéd
11	Mint 10-es és Mágia olvasása	Beszéd
12	Mint 11 és természetfeletti képesség	Telepátia

*A kard nem képes semmilyen kommunikációra, de a használója megkapja a kard bónuszait, amennyiben azokat a karakter képes felfedezni.

**A közönsön és a kard jellemének nyelvén túli nyelvek megállapításához tekintsünk a beszélt nyelvek táblázatra

Elsődleges hatalmak

D%	Hatalom
01-15	Mozgó falak és termék észlelése
16-30	Lejtő folyosók észlelése
31-40	Titkosajtók megtalálása
41-50	Csapdák észlelése
51-60	Láthatatlan látása
61-70	Gonosz és/vagy arany érzékelése
71-80	Étel és étel típusának észlelése
81-90	Mágia észlelése
91-95	Drágakövek észlelése (szám és méret)
96-99	Dobj kétszer, de a 96-99 értékeket ne vedd figyelembe!
00	Dobj a Különleges képességek táblázaton!

Beszélt nyelvek száma

D%	Beszélt nyelvek száma
01-50	Egy
51-70	Kettő
71-85	Három
86-95	Négy
96-99	Öt
100	Dobj kétszer és add össze (a 100-ast hagyd figyelmen kívül).

Különleges képességek

D%	Képesség
01-10	Tisztánhallás
11-20	Tisztánlátás
21-30	Extraszenzoriális percepció
31-40	Telepátia
41-50	Telekinézis
51-59	Teleportáció
60-68	Röntgenszem
69-77	Illúzió generátor
78-82	Levitáció
83-87	Repülés
88-92	Gyógyítás (1 pont/kazamata-forduló, 6 pont/vadon-forduló)
93-97	Id4-szeres Erő Id10 fordulóig, 1/nap
98-99	Dobj kétszer, ha nagyobb, mint 97, hagyd figyelmen kívül
100	Dobj háromszor, ha nagyobb, mint 97, hagyd figyelmen kívül

Minden elsődleges hatalom és különleges hatalom átruházódik a felhasználóra. Ha kétszer dobjuk ki ugyanazt, akkor az adott hatás kétszer olyan erős, kétszer akkora a hatótávja, stb.



Egoizmus

A 7-nél magasabb intelligenciájú kardok egoizmus értékkel rendelkeznek, melyet 1d12-vel kell kidobni. Az egoizmus többek között a következő hatásokat okozhatja:

- A kard nem engedi meg a viselőjének, hogy nála jobb fegyvereket használjon.
- A kard nagy veszélybe keveri a viselőjét, csak hogy harcolhasson.
- A kard megpróbál jelenlegi használójánál magasabb szintű, hatalmasabb karakter/lény kezébe kerülni. Ez a lény általában olyan, hogy jelleme és céljai közelebb állnak a kard saját céljaihoz, mint jelenlegi gazdájának.
- A kard alacsonyabb szintű karakter kezébe veti magát, mert afölött nagyobb uralmat tud gyakorolni.
- A kard a csatákban való közreműködésért egyenlő részt kér a kincsből, melyet ön maga szépítésére, jobbítására fektet be: jobb markolatokba, drágaköves berakásokba, sőt akár mágikus szerkezetekbe melyek védelmezik, ha épp nincs használatban.
- Az olyan helyzetekben, ahol a fenti lehetőségek bármelyike felmerül, életbe lép a varázskard egoizmusa.

Egoizmus hatása kritikus helyzetekben: A játékvezető összeadja a varázskard intelligenciáját és egoizmusát (8-24-ig terjedhet az eredmény), majd minden egyes különleges képességért még eggyel-eggyel (1-4) növeli az értéket. Ezt a végösszeget (8-28) össze kell hasonlítani a karakter erejének és intelligenciájának összegével, illetve annak körülmények által befolyásolt értékével. Ha a karakter friss és nagyjából sértetlen (HP > teljes HP 90%-a), akkor 1d6 pontot adunk hozzá (az összegünk így 7-42-ig terjedhet). Ha mentálisan/fizikálisan fáradt, illetve ha a teljes HP 50-90%-án van, 1d4 pontot levonunk (2-35). Ha a sérülések miatt a HP < Teljes HP 50%-a, vagy a karakter súlyosan megerőltette magát mentálisan (akár valamilyen mágia miatt), akkor 2d4 pont levonást szenved el (0-34).

A varázskard végösszegének vesszük a különbségét a karakter végösszegével.

Különbség	Hatás
>=6	Magasabb pontszámot elérő fél akarata érvényesül mindig.
2-5	A magasabb pontszámú az esetek 75%-ban érvényesül
0-1	50%, hogy egyik, 50%, hogy másik érvényesül

Egoizmus hosszútávon: Ha a varázskard és használója nincsenek éppen kritikus helyzetben, a közöttük lévő viszonyt könnyedén meg tudjuk állapítani. Hasonlítsuk össze a fegyverforgató szintjét és a kard egoizmusát (1-12)! Nézzünk a fenti táblázatra! Ha valamelyik fél hat vagy annál több ponttal veri a másikat, akkor mindig az ő akarata érvényesül, és sosem kell újabb próbákat dobni, **még kritikus helyzetekben sem!** A 2-5 ponttal való győzelem azt jelenti, hogy a magasabb pontszámot elérő az esetek 75%-ban képes akaratának érvényesítésére, a "stresszhelyzetekben" viszont dobni kell. A 0-1 különbség állandó küzdelmet jelent a varázskard és a fegyverforgató között, ahol szinte mindennaposak az újradobások: mindkét fél lesi az alkalmat a másik pillanatnyi gyöngeségének kihasználására.

Eredet/cél

A varázskardok eredetét általában a rend, a semlegesség és a káosz küzdelmének történetében találhatjuk, de vannak olyan fegyverek, amelyeket még hatalmasabb erők kovácsoltak egy sürgősebb célra. Ahhoz, hogy megállapítsuk, hogy ilyen kardról van-e szó, dobjunk d%-al. Ha az érték >=91, akkor az azt jelenti, hogy varázskardunknak különleges küldetése van. Ezek a kardok a kidobható legmagasabb intelligenciával és egoizmussal indulnak, és további képességgel rendelkeznek:

Nagyhatalmú kardok képességei

Jellem	Képesség
Rend	Kaotikus ellenfelek paralizálása.
Semlegesség	+1 bónusz minden mentőre
Káosz	Rend ellenfelek dezintegrálása.

A fenti különleges hatások csak azokra érvényesek, akik ellen, vagy akik érdekében az ismeretlen hatalmak felruházták a kardot.

Példa: egy káosz jellemű kard nem tud minden lovagot dezintegrálni, csak Sir Lancelotot. Egy semleges kard csak Billynek ad jó mentőket, másoknak nem. Az ilyen hatalmas kardok akár kampányokat is szülhetnek, de ajánlott, hogy ne tudatosan, hanem véletlenszerűen helyezzük el őket saját magunk és játékosaink minőségibb játékélménye érdekében.

Példák célokra:

- Minden varázshasználó elpusztítása
- Minden fegyverforgató elpusztítása
- A rend megdőntése
- Minden pap elpusztítása
- Minden szörny elpusztítása
- A káosz megdőntése

Azaz egy a rend által felruházott kard, a kaotikus varázshasználók megsemmisítésére teremtve, paralizálna minden örült varázslót és azok szolgálait, de semmi hatása nem lenne pl.: egy császkáló óriásra.

Az fő cél viszont mindig a jellemekről szól: a káosz/rend megdőntése, vagy a semlegesek varázskardok esetén az egyensúly biztosítása.

A különleges kardok mindig a céljuk végrehajtásán munkálkodnak, és, ha a viselőben bármilyen kicsi, a letérésre való szándék jelentkezik, akkor az azonnali befolyás-dobást eredményez (a felek ereje/intelligenciája, illetőleg intelligenciája/ egoizmusa megmérettetik).

Varázskardok sebzésmódosítója

Támadódobás esetén minden varázskard használhatja a bónuszát, **de sebzésre nem**. Csak azok a varázskardok kapnak bónuszt a sebzésre is, amelyeknek egy bizonyos ellenfél ellen (pl.: trollok, griffek stb.) +2,+3 bónuszuk van. Azok a kardok, amelyek “csak” önmagukban rendelkeznek a +2-es/+3-as módosítóval, ez nem érvényesül.

Páncélzat

A módosítók minden esetben a VO-ból vonódnak le kumulatíván, kivéve a pajzsok esetében. A varázspajzsok módosítója csak akkor érvényes, ha magasabb a vérteténél, és ekkor is csak az esetekben 1/3-ában (1-2/d6), amikor azzal fogunk meg egy ütést.

Példa: Jimmynek lemezvértje van és egy +1-es pajzsa. A VO-ja 2-es, de az esetek 1/3-ban 1-es a mágikus pajzs miatt. Ha a vértje is +1-es lenne, akkor mindig 1-es maradna a VO-ja. Ha a pajzsa +2-es és a vértje +1-es, akkor az esetek 2/3-ában 1-es, az esetek további 1/3-ban 0-ás az VO-ja.

Egyéb varázsfegyverek

A +1,+2,+3 bónuszok mind a támadásra mind a sebzésre érvényesek, kivéve lásd lent.

Varázsvessző: +1 a támadódobásra, +1 a sebzésre, kivéve, ha valamilyen szörny ellen nagyobb ez a módosító. Az esetek döntő többségében azonban a sebzés 1d6+1.

Varázsíj: +1 a belőle kilőtt vesszők támadódobására, de a sebzést nem módosítja. Egy varázsíjból kilőtt varázsvessző +2 bónusszal támad $((+1) + (+1) = (+2))$.

Fejszék: Közelharc és dobófegyvernek egyaránt alkalmasak a +1 bónusszal. Dobás esetén a maximális hatótáv 30', és minden célpont a közepes távolságkategóriában van.

Harci Pörölyök: A +1, +2 módosítóval rendelkezőket a fejszékhez hasonlóan lehet hajítani. Ha a +3-ast törpe használja, akkor a következő extra képességeket kapja: 60' maximális hatótáv, a fegyver minden dobás után visszatér viselőjéhez. Két kockányi sebzés, óriások ellen két kockányi +3. (A +3-as fejsze módosítója nem adódik hozzá a sebzéshez, épp elég a két kockányi.)

Dárdák, lándzsák: A fentiekhez hasonlóan a +1,+2,+3 módosító a sebzésre is érvényes. Ha valaki felnyársalja magát egy lándzsára (belezuhan, belerohan), a sebzés az eredeti kétszerese, sőt akár háromszorosa is lehet, ha elég nagy az erőhatás.

Bájjalok

Egy adag bájjal pontosan elég ahhoz, hogy kifejtse a kívánt hatást. Ennek ellenére, ha veszünk egy kis mintát, attól még nem fog megtörni a hatás (de az ismételt mintavétel már nem ajánlott. Azok a bájjalok, melyek hatása csak bizonyos ideig áll fenn, általában 6+1d6 fordulóig tartanak. Nem minden bájjalt sorolunk itt fel, mivel sokuk egy adott varázslatot másol, vagy pedig hatásuk egyértelmű.

Nagyítás: Bárki elérheti a 30' magasságot, ha ezt a bájjalt lenyakalja. Ha teljesen elfogyasztjuk, akkor a növekedés arányos a megivott mennyiséggel.

Kicsinyítés: Mint a Nagyítás, csak hogy a bájjal 0,5' "magasra" kicsinyít (ha teljesen elfogyasztják).

Óriáserő: Elfogyasztója olyan erős lesz, mint egy óriás: két kockával sebez.

Gázalak: A karakter elpárolog, majd egy egybefüggő gázfelhőben alakul újjá értelmének teljes tudatában. Mozgásával bármilyen nem légmentesen zárt területre bejuthat. Fegyverei, vértete és ruhája természetesen mind hátramarad.

Gyorsaság: Megkétszerezi az elfogyasztó sebességét. Pl.: Egy eredetileg 60' sebességű karakter úgy tud mozogni a Gyorsaság italával, mintha a 120'-as kategóriában tartózkodna.

Átverés: Szó szerint átveri elfogyasztóját: annak a bájjalnak a hatását imitálja, amelynek a megivó legjobban örülne. Természetesen az egész csak illúzió. Minden egyes Átverés bájjal teljesen máshogy néz ki, a jövőbeni fogyasztók igényei szerint.

Gyógyítás: Az azonos nevű varázslattal megegyező hatású: 1d6+1 HP-t állít vissza.

Ifjúság: Minden egyes adag 10 évet fiatalít. Tehát ha csak részlegesen is, de képes visszafordítani a Hervadás botjának hatását.

Állatirányítás: Egy fordulóval az elfogyasztása után 3d6 kis állat, vagy 2d8 közepes állat vagy 1d6 nagy állat csatlakozik a kompániához.

Élőholtirányítás: Mint a fenti, kivéve hogy 2d4 db ≤ 4 HD-jú élőholtra, vagy 1d4 db $4 < \text{HD}$ -jú élőhalottra hat.

Növényirányító: Az elfogyasztója képessé válik a növények és a gombák irányítására. Egy 10'*10'-es terület 1d6 db nagyobb egyedét tudunk irányításunk alá vonni. A hatótáv 60'.

Emberirányító: Mint a Személyi bűbáj, csak 1d12 db. ≤ 3 HD-s, 2d4 db 4-6 HD-s, 1d4 db 7-9 HD-s, vagy 1db 10 $< \text{HD}$ -s személyre hat. Mentődobás engedélyezett.

Óriásirányító: 1d4 óriásra ható Személyi bűbáj. Az óriások jogosultak a mentődobásra.

Sárkányirányító: Mint az Óriásirányító, csak 1d3 sárkányra hat.

Sebezhetetlenség: -2 VO, +2 minden mentőre. Ha egy héten egynél több adagot fogyasztanak, akkor pont ellentétes hatást vált ki.

Tűzellenállás: Az elfogyasztóval szemben a természetes tüzek teljesen hatástalanok. A Tűzfal varázslat ellen szintén hatásos védelmet nyújt. tűzlabdák és sárkánytűz ellen +2 mentődobás-módosítót ad és -1 sebzést (ez utóbbi még balrogok ellen is érvényesül).

Kincstaláló: E gőz belégzője képes meghatározni a nagyobb kincsek irányát és távolságát. Ebbe a kategóriába az 5000-nél magasabb darabszámú réz, ezüst és aranyérme-rakások tartoznak, vagy az 50-nél magasabb darabszámú drágakő-kupacok. A hatótáv 360'. A mágia mindenén áthatol.

Hősiesség: Az 1-3. szintű fegyverforgatókat 4. szintűre fejleszti, az 5-7. szintűeket 2 szinttel feljebb tolja, a 8-10. szintűeket eggyel.

Tekercsek

Majdnem minden tekercset varázshasználók írtak varázshasználóknak. A tekercsek varázslatokat tartalmaznak és a varázshasználók szintjüktől függetlenül képesek használni őket. A “Védelem” tekercseket minden olvasni képes karakter képes használni. A tekercseken lévő varázslatok, mind 6. szintű varázslatmondó által elvarázsoltnak számítanak, kivéve, ha elvarázslásukhoz még ennél is magasabb szint kell: ekkor az adott varázslat elmondásához szükséges minimális szint a szintjük. Miután elolvastunk egy tekercset, az írás azonnal eltűnik, azaz minden tekercs egyszer használatos!

A TEKERCSEN LÉVŐ VARÁZSLATOK SZINTJÉNEK MEGHATÁROZÁSÁHOZ DOBJUNK 1D6-AL, MAJD AZ ADOTT VARÁZSLATSZINTRŐL (AKÁR DOBÓKOCKA SEGÍTSÉGÉVEL) VÁLASSZUNK KI EGY VARÁZSLATOT. MINDEN TEKERCSEN 1-7 (1D6+1) VARÁZSLAT VAN.

Védelem a likantrópoktól: A felolvasót és a tőle legfeljebb 10'-ra állókat megvédi 2d6 likantróptól. Hatóidő: 6 forduló.

Védelem az élőholtaktól: Mint fent, kivéve, hogy az élőholtak HD-jától függ, hogy mennyi ellen véd:

HD 1-3 : 2d12

HD 1-5: 2d6

HD 6+: 1d6

Hatóidő: 6 forduló.

Védelem az elementáloktól: Mint fent, de csak **egy** Elementál ellen véd.

Hatóidő: 4 forduló.

Védelem a mágiától: Egy szuper anti-mágikus varázslat, amely az elmondótól 10'-nyi távolságig hat: minden mágikus működést megakadályoz 8 fordulóig. Se ki, se be. A kör (félgömb) mobil, a felhasználóval együtt mozog.

Gyűrűk

A gyűrűk hatása csak akkor érvényesül, ha viseljük őket. Mindét kézen csak egy lehet (ennek az irányelvnek a betartását igen erősen javalljuk a játékegyensúly fenntartásának érdekében). A gyűrűket minden karakter képes használni. Azok a gyűrűk, melyek hatása egy bájtalt vagy egy varázslatot másol, nincsenek részletezve. Az ilyen gyűrűk hatóideje végtelen.

Emlősrányítás: A viselő 3d6 kicsi emlőst vagy 1d8 nagy emlőst képes irányítani. Az “óriás” előtaggal kezdődő nevű szörnyek természetes nem tartoznak ide. A gyűrű viselője teljhatalommal bír a megidézettek felett: az állatok még saját fajtársaikat is megtámadják, ha arra utasítják őket. Hatótáv: 60'.

Gyengeség: Ha egyszer felkerül valakire, már sosem lehet levenni, kivéve, ha egy pap Átokeltávolítást mond az áldozatra. A gyűrű felvételét követően azonnal megkezdí hatását, fordulónként 10%-al gyengítve viselőjének támadó és védekezőképességét (-2 a támadódobásokra, +2 VO **fordulónként**). Ez egészen 50%-ig (-10,+10) megy.

Védelem: -1 VO, +1 minden mentődobásra

Három kívánság: Mint minden kívánságot, a gyűrű által nyújtottakat is érdemes limitálni a játékegyensúly megtartásának érdekében. Ez a játékvezető gondos megfontolását kívánja meg. Természetesen a kapzsi játékosok általában azt fogják kívánni, hogy bármely kívánságuk teljesüljön. Ekkor a játékvezetőnek a leghangulatosabb megoldás, ha a karaktert egy végtelen idő-ciklusba dobja, ami mindig visszatér ahhoz a ponthoz, ahol a karakter először megszerezte a Három kívánság gyűrűjét. Így tényleg minden kívánsága teljesül, de csak egy ideig, aztán jöhet az újabb, az újabb és az újabb.

A másik visszás helyzet az szokott lenni, ha valaki egy erős varázstárgyat kíván magának. Ekkor a legjobb, ha a kívánság valóban teljesül, de igen kellemetlen következményekkel.

Példa: valaki egy Életcsapda varázstükröt kíván, és meg is kapja, de úgy, hogy azonnal bebörtönözve találja magát benne! Így aztán valóban örökké az övé lehet.

Azokat a kívánságokat, amelyeket olyan céllal hoznak, hogy korábbi kalandokat tegyenek meg nem történtté, nyugodtan engedélyezhetjük.

Átverés: A gyűrű olyan varázserejűnek mutatkozik, mint amilyennek a karakter legjobban örülne. Természetesen az egész csak illúzió.

Regeneráció: A viselő körönként 1 HP-t regenerálódik. Hacsak nem bánnak el úgy vele, mint egy trollal kellene, akár a halálból is képes visszatérni – természetesen, amíg rajtamarad a gyűrűje.

Dzsinn-idézés: A gyűrű szolgálója egy dzsinn, aki a viselőt mindaddig szolgálja, míg annak ujján van a gyűrű. A dzsinn azonnal megjelenik.

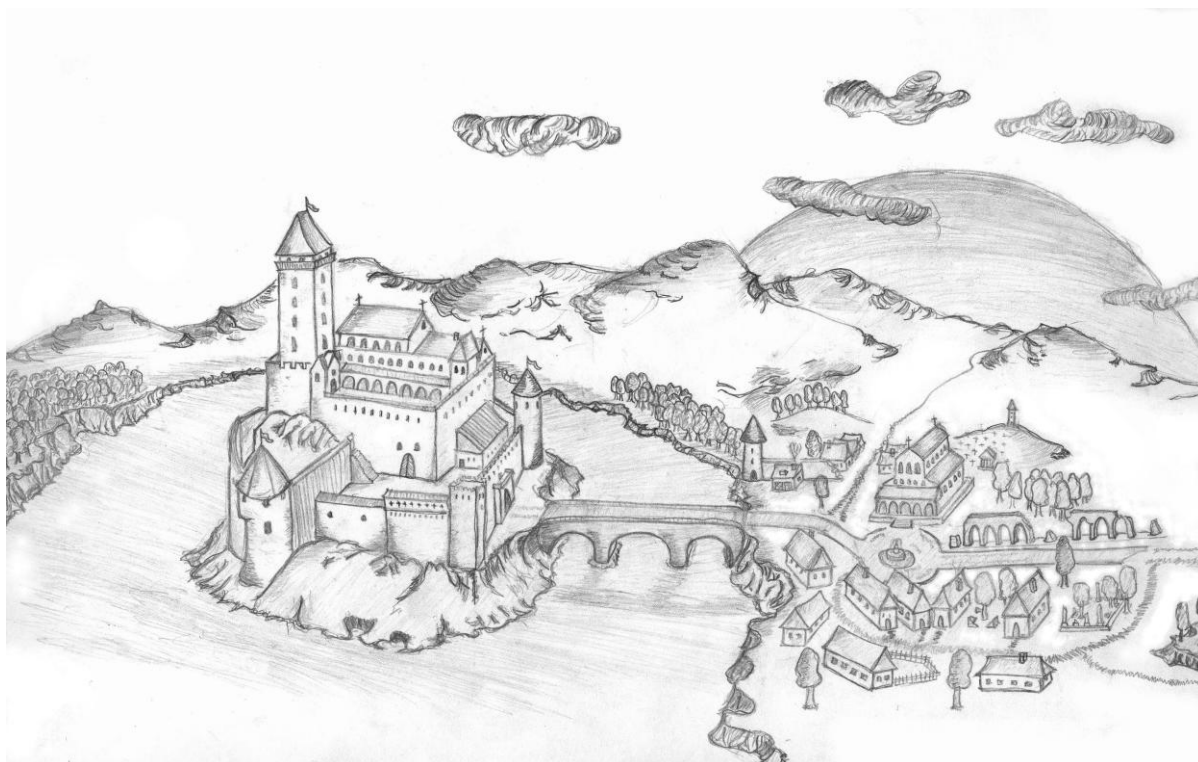
Telekinézis: Egy 10. szintű varázshasználó varázslatával egyenértékű telekinézist ad.

Röntgenszem: A használó képes átlátni 10' kövön, vagy 60' vason. A fal mögötti 30'-as területet mind látja. Mind az arany, mind az ólom útját állja. A Röntgenszemmel képesek vagyunk megtalálni a csapdákat és titkosajtókat. 10' * 10' - as területet 1 forduló alatt lehet letapogatni.

Varázsfordító: Minden (még a papi vagy sárkányi) varázslatokat is képes visszafordítani, a Halál ujjának kivételével. Minden varázslat visszafordítására egy bizonyos %-nyi esély van: dobjuk ki d%-al! A dobott érték %-ban hat a mágia az elmondóra, a maradék viszont kifejti hatását a gyűrű viselőjére. A gyűrű nem véd sem a varázspálcák sem a varázshotok ellen: csak az elmondott varázslatokat képes visszafordítani.

Példa: Good Omen Bringert eltalálja egy varázslövedék, de annyira nem keseredik el, mert van egy Varázsfordító gyűrűje! 86-ot dobunk, ez azt jelenti, hogy a Varázslövedék 86%-ban az elmondóra hat és csak 14%-ban GOB-re. Mivel sebzésnek 1-et dobtunk, ezt mind benyeli a botor merénylet.

Varázstároló: 1d6 db, egyenként 1d6. szintű varázslatot tároló gyűrű. Mihelyt felhelyezzük az ujjunkra, telepatikusan azonnal megtudjuk, hogy milyen varázslatokat tartalmaz. A gyűrűt bárki használhatja, de csak a varázshasználók vagy a papok képesek újratölteni. Az esetekben 20%-ban papi varázslatokat tartalmaz, és ekkor 50% esély van arra, hogy a varázslatok kaotikusak.



Varázspálcák és varázshotok

A varázspálcák 6. szintű lövedékekkel (vagy sugarakkal) felruházott mágikus tárgyak. A botok 8. szintűek. A legtöbb varázspálca 100 töltettel, a varázshotok 200 töltettel rendelkeznek. Természetesen egyes varázspálcák és varázshotok kivételt képeznek a fentiek alól, mint a Fémdetektor, az Ellenségedetektor, a Titkosajtó- és Csapdadetektor, a Gyógyítás, a Kígyó és a Csapás pálcája/botja.

Fémdetektor: Amint megmarkolják, azonnal a nagy fémtömegek (mint kb. 1000 arany) felé fordul. A pálca a fém formáját és anyagát/értékét is megmondja.

Hatótáv: 20'.

Ellenségedetektor: 60' távolságig felfedi a bujkáló és láthatatlan lényeket, feltéve, hogy azok észlelik a kompánia jelenlétét, ugyanis a pálca mentális jelek alapján detektál.

Mágiadetektor: Megragadva és kimondva a varázsszót a pálca 20' távolságig bármilyen mágia jelenlétét kimutatja. Ha a használó egy bizonyos területre koncentrálna, egy idő után képes lesz felismerni az észlelt mágia főbb jellegzetességeit.

Titkosajtó- és Csapdadetektor: A pálca azonnal jelez, ha titkosajtót vagy csapdát érzékel hatótávján (20') belül.

Illúziók pálcája: A Fantomérökkel majdnem teljesen megegyező hatást produkál. Az Illúziók pálcájának forgatója mozoghat az illúzió létrehozása és fenntartása közben is.

Félelem pálcája: Egy kúp alakú (60' hosszú, 30' átmérőjű alap) térre hat. A kúp a pálca csúcsából terjed ki. Minden belékerülőnek sikeres mágia elleni mentődobást kell dobni, vagy pánikba esik és elmenekül.

Fagyópálca: Hatóterülete a Félelem Pálcájáéval megegyező, azonban ez a varázspálca fagyos lövedéket bocsájt ki (6d6 sebzés). Aki sikeres mentőt dob, a sebzés felét szenved csak el.

Paralizáció pálca (Parapálca): A Félelem pálcájához hasonló kiterjedésű sugarat bocsájt ki. A sikeres mentőt dobóknál feleződik a paralizáció hatóideje.

Tűzlabda pálca: A varázslatnak megfelelően működik (ld. H&H, vagy Túlélőkészlet).

Villámcsapás pálcája: A varázslatnak megfelelően működik (ld. H&H, vagy Túlélőkészlet).

Átalakítás pálcája: Átalakítás varázslatot kilövő pálca. A használó dönti el, hogy az önátalakítást, vagy a mások átalakítását alkalmazza.

Negáció pálcája: Más pálcák és botok hatását semlegesítő varázspálca (a közelharcban barbár módon bevetett varázspálcák/botok ütlegelésből adódó sebzésével természetesen nem tud mit kezdeni). A semlegesítés mértéke pálcáknál általában teljes, botoknál csak 3/4-es hatású. Pl.: az alaphoz 8 kockával sebző botok csak 2 kockányi sebzést okoznak. A Negáció pálcája egyszerre csak egy pálca vagy bot hatását tudja negálni és előre be kell jelenteni, hogy melyikét.

Gyógyítás botja: Egy papi varázshot, mely a Gyógyítás varázslatnak megfelelően 1d6+1 HP-t állít vissza. A töltetek kimerüléséig akármennyi embert meggyógyíthatunk vele, de egy személyre naponta csak egyszer használható.

Parancsolás botja: Egyesíti az Állatirányítót, a Növényirányítót és az Emberirányítót (ld.: tekercsek).

Kígyóbot: Papi varázshot, ami +1-et ad támadásra és sebzésre. Továbbá forgatójának parancsára, találat esetén az ellenfél köré tekeredhet. Ha az áldozat emberi méretű, a Kígyóbot szorítása harcképtelenné teszi, ha ennél nagyobb, akkor csak 1d4 fordulóig képes semlegesíteni. A bot a hatóidő lejártá után visszamászik a pap kezébe.

Csapás botja: A benne feszülő energiáknak köszönhetően találat esetén két kockányit sebez.

Hervadás botja: Ha talál, a sebzésen túl 10 évvel öregíti az áldozatot. Egy fiatal karaktert ötször-hatszor megcsapva botorkáló öregembert kapunk, ha egy állattal tesszük ugyanezt, már csak egy csontváz marad. A Hervadás botja nem hat az élőhalottakra, továbbá a hosszú élettartamú lényekre is csupán kis hatással van.

A Hatalom botja:

A következő hatalmakat egyesítő bot:

Fagypálca	Csapás botja
Tűzlabdák	Folyamatos fény
Villámcsapás	Telekinézis

A használója még a fentieknél is hatalmasabb erőt szabadíthat fel, ha végrehajtja a Végső csapást. Ez a bot eltörését jelenti. A Végső csapáskor a bot energiái egy robbanásban szabadulnak fel, az összes megmaradt töltet 8*-osának megfelelő HP veszteséget okozva minden olyan élőlénynek, ki a bot eltörésének pillanatában forgatójától max. 30'-nyira volt.

Varázslók botja: Mint a Hatalom botja, de még annál is több képességgel. **+1 minden támadásra**, illetve a továbbiak:

Paralizáció	Át a falon
Láthatatlanság	Forgószerű (mint a dzsinnek)
Tűzfal	Pókháló
Elementálok idézése (1d4 db, 1d4-el véletlenszerűen meghatározva a típust)	

Egyéb varázstárgyak

Kristálygömb: A kristálygömbbel való érzékelés nagyobb távolságok, a célpont bizonytalan ismerete, ellenvarázssok alkalmazása, illetve ólomból álló akadályok esetén általában nem igazán sikeres. Naponta csak három fürkészés engedélyezett, ennél gyakoribb használat a varázshasználó megőrüléséhez vezethet. Ha hosszan használják, a következő napot teljes pihenésben kell tölteni. A kristálygömbön keresztül nem lehet varázslatokat átküldeni, de ha előtte magunkra varázsolunk egy infralátást, akkor látni a túlpan terjengő sötétben.

Az Extraszenzoriális percepció talizmánja: A varázslatnak megfelelően működő tárgyat bármelyik kaszt használhatja, de az esetek 1/6-ában hamis eredményt ad (dobjunk 1d6-al).

Kristálygömb és Extraszenzoriális percepció ellen védő talizmán: A Kristálygömböknek és ESP-nek hamis eredményt adó talizmán. Mindig hatásos.

Gonosz főpapok ellen védő skarabeus: Ez a kis bogár 12 alkalommal képes megvédeni a gonosz főpapok Halál ujjá varázslatától, mielőtt elpusztulna.

Feneketlen zsák: Úgy tárol 10000 AT-ét, mintha az csak 300 lenne. Ha tárgyak cipelésére használják, akkor max. 10'5'3' méretéig bármit bele lehet tuszkolni, de ekkor a zsák cipelt tömege 600 TE lesz.

Elementálidéző tárgyak: Ez a négy eszköz elementálok megidézésre alkalmas. Elég nagyok és nehézkesek, ezért egy teljes fordulóba kerül a felállításuk, illetve az elpakolásuk. Az elementál egy forduló múlva jelenik meg. Az elementál 12HD-s.

Efreet üveg: Az efreet egyedül csak az üveg megtalálóját fogja szolgálni, és őt is "csak" ezer és egy napig.

Eltolás köpenye: A köpeny képes elhajlítja a fénysugarakat, ezért viselője valódi helyzetéhez képest 10'-al odébb látható. Ez 10%-al csökkenti eltalálásának esélyét, azaz -2VO,+2 minden mentőre.

Elf köpeny és csizmák: A köpeny viselete majdnem láthatatlanná tesz, míg a csizmák teljesen hangtalanná teszik a lépteiket.

Gyorsaság csizmája: A viselője képes lesz egy könnyű lónak megfelelő sebességgel utazni egy teljes napig, de az utána következő napot pihenéssel kell eltöltenie.

Levitáció csizmája: Mint a varázslat, csak korlátlan ideig tart.

Utazás és ugrás csizmája: A felszínen +1hex/nap sebességnövekedés, a föld alatt 30' hosszú és 10' magas ugrásokra ad lehetőséget.

Repülő seprű: A sárkányok repülési sebességét adja (240'). A varázsszó nélkül nem működik. A Repülő seprű mesterének hívó szavára megjelenik, ha legfeljebb 240'-nyira van tőle. Két embert is képes hordozni, de ekkor a sebesség az eredeti negyedére csökken.

Mágia és nyelvek olvasásának sisakja: Viselőjét felruhazza minden nyelv, mágia, vagy ősi felirat elolvasásának képességével. Harcban sajnos nem véd. Minden sikeres közelharcos találatnál 10% esély van arra, hogy az a fejre ment és ekkor a sisak megsemmisül.

Telepátia sisakja: 90'-on belül bármely élőlény gondolatait képesek leszünk érzékelni, ha fejünkre húzzuk a Telepátia sisakját. Ha a viselő intelligenciája magasabb, mint a hatótávon belül lévő embereké (vagy humanoidoké), akkor megpróbálkozhat azok telepátikus szuggesztióval való irányítására. Szörnyek ellen a véletlenszerű hozzáállás táblázaton +2 módosító járul, ha karakterek vagy a kompánia bármely tagjáról van szó, akkor mind a viselő, mind az áldozat dob d20-al. A viselő itt is +2 módosítót kap. Ha a viselő nagyobb dob, mint az áldozata, akkor képes irányítani azt. Az öngyilkosságot senkiben sem lehet szuggerálni. A Telepátia sisakja harcban haszontalan.

Teleportáció sisakja: Ebből a sisakból csak a nagyhatalmú varázshasználók képesek profitálni, ugyanis a viselőjének rendelkeznie kell egy előkészített Teleportáció varázslattal. Amíg a varázslat memorizálva van, és a varázshasználón van a sisak, **önmagát végtelenszer elteleportálhatja**, de amint egy másik személyt vagy egy tárgyat próbál megutaztatni az éterben, akkor a varázslat aktivizálódik, nem a sisak. Tehát a sisak csakis a viselőjét képes elteleportálni, és őt is csak akkor, ha van előkészített Teleportáció varázslata. A Teleportáció sisakja nem véd az ütések ellen.

A Káosz (Rend) sisakja: Ha valaki fejére húzza ezt a sisakot, azonnal jellemet vált: az új jelleme a sisak jelleme lesz. Csak egy Mágiaöréssel lehet eltávolítani a sisakot, de a viselője természetesen mindent megtesz, hogy ez ne történhessen meg!

Repülő szőnyeg: Maximum három főt képes cipelni 180' sebességgel. Ha csak egy személy használja, akkor a sebesség 300'. A Repülő seprűhöz hasonlóan viselkedik.

A Pánik dobjai: Ezen üstdobokon való dobolás rontott moráldobás (játékos karaktereknél rontott mágia elleni mentődobás) esetén minden embert és fantasztikus kreatúrát örült menekülésbe kerget. A növényevő állatok azonnal elmenekülnek, a húsevők közül csak a ≤ 5 HD-s lényeknek engedélyezett a mentődobás. A Pánik dobjait mobillá lehet tenni, ha lovon vagy szekéren, vagy más járművön cipeljük. A Pánik dobjai csak **10' távolságon túlra** hatnak, középen olyasmi alakul ki, mint a viharok "szeme".

Robbanás kürtje: A Robbanás kürtjének hatása egy kúp formában (20' átmérőjű alap, 100' magasság) érvényesül. Minden útjába kerülő élőlény 2d6 sebzést szenved el, és, ha ezt még túl is éli, egy fordulóig megsüketül. A falakra, kapukra, stb. is igen nagy hatással van, ennek pontos meghatározását a Játékvezetőre bizzuk.

Ogre erő kesztyűje: Ezzel a kesztyűvel valóban ogrékhoz méltó erőre teszünk szert! Minden sebzésünkre +2 módosító járul, de a találati esélyünk (támadódobás) nem nő.

Óriásérő öve: Egy dombi óriás erejét adja a viselőnek. A karakter küzdőképessége +9-re nő, kivéve, ha már alaphoz is nagyobb volt. A kis fegyverek sebzése 1d6-ra, az egykezes fegyvereké 1d8-ra, a kétkézes fegyvereké 2d6-ra nő.

Életcsapda tükör: Egy kis kerek pajzs méretével megegyező nagyságú tükör, ami bármely beletekintő humanoid (ember, elf, törpe, gnóm, félszerzet, ork, stb.) lelkét csapdába ejti. Az áldozat mindaddig a tükörben marad, míg a tükröt birtokló varázshasználó elő nem szólítja, illetve amíg a tükröt el nem törik. Az áldozatok fizikai teste a csapdába ejtés/kimenekülés pillanatában eltűnik/megjelenik. Akár élőholtakat is képesek vagyunk csapdába ejteni. A tükrön belül minden áldozat külön rekeszekbe kerül. A tükör foglyaival anélkül is lehet társalogni, hogy kiengednénk őket. Az élőhalottak elvesztik minden hatalmukat a tükörben. Az Életcsapda tükre legfeljebb 20 főt képes tárolni. Ha nyílt színen van, akkor a gyanútlan nézelődőknek 90% esélye van arra, hogy véletlenül odapillantanak, és ezzel csapdába esnek. Ha valaki már tud a tükrőről, akkor csak 10% esély van arra, hogy odanézzon. Ha a varázshasználó meg akarja akadályozni a véletlen beletekintést, akkor egyszerűen a fal felé fordítja a tükröt. A hatótáv kb. 10'.

Varázstárgyak mentődobásai

A varázstárgyakat a játék során különböző hatások érhetik, de az egyszerűség kedvéért azt feltételezzük, hogy ha a viselőjük túléli a csatákat, akkor a tárgyak is sértetlenek maradnak (kivéve a Sisakokat, lásd az egyes sisakok leírását). Ha a viselő meghal, vagy a tárgyakat magukra hagyjuk és Tűzlabda, ill. Villámcsapás jellegű hatások (pl.: sárkánylehelet) érik, akkor a táblázatban található célszámokat kell megdobni egy d20-as dobással, hogy ne pusztuljanak el. (Azok a tárgyak, amelyeket nem sorolunk itt fel, azonnal megsemmisülnek a fenti esetekben).

<i>Tárgy</i>	<i>Mentődobás célszáma</i>
A Hatalom botja	10
Varázslók botja	12
Tűzlabdák/Villámcsapás pálcája	14 (16, ha az ellentétes hatás)
Tűzellenállás gyűrűje	10 (12, ha Villámcsapás jellegű hatás)
Védelem gyűrűje	12
Varázskard, pajzs, vért +1	14
Varázskard, pajzs, vért +2	12
Varázskard, pajzs, vért +3	10

Ereklyék

Habár a véletlenszerű táblázatokban nincsenek megemlítve, léteznek a rendnek és káosznak oly hatalmas tárgyai, melyek képesek bármely másik varázstárgyat felülmúlni. Ezeket a tárgyakat hívjuk ereklyéknek, és szupererejük miatt teljesen a játékvezetőre vannak bízva.

Pár példa ereklyékre: Teleportálógép, Fegyverforgatók koronája, Fegyverforgatók országalmája, Fegyverforgatók jogara, Varázshasználók koronája, Varázshasználók országalmája, Varázshasználók jogara, Papok koronája, Papok országalmája, Papok jogara, Kökristályosító gép stb.

Ha a beleveszünk a játékba hasonló tárgyakat, súlyos hatások kell érjék azt, aki ellentétes jellemmel ér hozzájuk. Pl.: Azonnali halál, paralízis (ereklyétől függő ideig, vagy hatásig), 6 szint azonnali elvesztése, 4 szint azonnali elvesztése, 1 teljes hónapig tartó örület, 10d6 sebzés, stb.

Ha egyáltalán engedélyezünk mentőt, akkor csak igen magas célszámmal tegyük.

Egyéb kincsek

Értékes fémek:

1 aranytallér = 10 ezüsttallér

1 ezüsttallér = 10 réztallér (játékvezető döntése alapján lehet 5 is)

Ha elektrom érméket is szeretnénk, akkor annak értéke vagy a fele, vagy a kétszerese legyen az aranyénak. Ha platinát is, akkor az legyen 5-ször, vagy akár 10-szer értékesebb, mint az arany.

Drágakövek:

A drágakövek értékét az alábbi táblázat határozza meg.

D%	Érték AT-ban
01-10	10
11-25	50
26-75	100
76-90	500
91-100	1000

Minden egyes drágakő esetén dobjunk még 1d6-al (ha nagyon sok drágakövünk van, jobb, ha minden 5., vagy minden 10. drágakőnél tesszük ezt meg). 1-es értékek esetén, az adott drágakövek még magasabb kategóriából származnak:

(Ezen a táblázaton CSAK AKKOR dobjunk, ha előtte az adott drágakőre már 1-est dobtunk, a fenti szabályok szerint!)

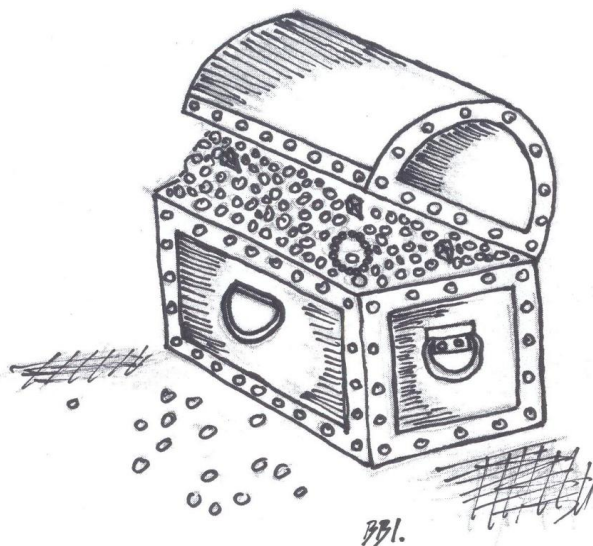
Új dobás	1	2	3	4	5	6
Érték	5000	10000	25000	50000	100000	500000

Ékszerek:

Az ékszerek értékét az alábbi táblázat alapján határozzuk meg:

D%	Érték aranytallérokban
01-20	3d6*100
21-80	1d6*1000
81-100	1d10*1000

A fémek tömör rögökké olvadnak, ha tűz vagy villámcsapás éri őket. A tűz csak ritkán pusztítja el a drágaköveket (10% az esély erre), de a villámcsapás mindig. Az ékszerek értékét mind a tűz, mind a villám az eredeti érték 75%-ra csökkenti.



VIII. Játékvezetés

Elérkeztünk hát a legnehezebb fejezethez. Bár itt is fogunk közölni pár szárazabb szabályt a játék futtatásával kapcsolatban, sokkal inkább irányelveket, illetve átfogó kalandírási lépéseket mutatunk be. Ne is húzzuk tovább az időt, fogjunk bele a játékvezetés mélységeinek tárgyalásába!

A kazamata filozófiája

A Kazamaták és Kompániáknak már a nevében is benne van, hogy mik a célkitűzései: a földalatti, labirintusbéli kalandozás áll e kötet középpontjában. Természetesen, ha valaki eddig velünk tartott a könyv során, az nem igazán lepődhet meg a fenti kijelentésen, de ha mégis ez lenne az eset, akkor az esetleges későbbi köteteket (Hősök és Hatalmasok, Várak és Veszedelmek) ajánljuk a figyelmébe. A szerzőnek mindenesetre ez a kalandfajta a kedvence és a könyv karaktereinek erőszintje is ehhez igazodik. De tegyük félre ezeket a magyarázatokat: **ez a könyv erre készült!** Hogy miért? Nem kívánom megvitatni a stílus magasabb, vagy alsóbbrendűségét senkivel, inkább bemutatom azokat az eszközöket, amelyekkel már a kételkedők szemében is teljes fénnel tündökölni lehet a kazamata-központú játék! De előtte pár pontban szedjük össze a dolgok mögött álló megfontolásokat.

Játékosok: Vajon miért ülünk le az asztalhoz? Miért fogadjuk el a játékvezető meghívását? Mi az, amit akarunk ettől az egésztől? Nos, a jelenlegi trendek általában erre hamisítatlan posztmodernizmussal azt szokták válaszolni, hogy "mindenki mást". De ezzel nem értek egyet. A válasz ennél sokkal egyértelműbb: **szórakozni akarunk és társaságban lenni.** Az egész heti tanulás vagy munka után mindenki ugyanarra vágynak: a pihenésre, és mi, szerepjátszó játékot játszó, ezt a formáját választjuk. Minden egyes játékülésnek tehát a legfőbb célja az, hogy a résztvevők jól szórakozzanak. Minden egyes szerepjátszó játék más módon akarja ezt megadni. Sokszor ez egyáltalán nincs letisztázva és ebből adódnak a játékosok és a játékvezető közti félreértések. Mi azonban ezt nem hanyagoljuk el.

A Kazamaták és Kompániák a játékvilág felfedezésének élményét nyújtja, úgy hogy a játékosok kezébe adja a gyeplőt.

Nem a karakterek kijátszása a lényeg, **nem** a mesterségesen fabrikált, játékosokra erőszakolt sztorik végigjátszása, **nem** egy képzeletbeli „realisztikus” világ részletes megalkotása! Sokan mindezt furcsállhatják, mert szerepjátékos neveltetésük során eme eszméket sugározták beléjük. Nem azt mondjuk, hogy a fentieket nem lehet élvezni, hanem azt, hogy nagyon könnyen élvezhetetlenné válnak. Ezért visszatérünk az alapokhoz, visszatérünk az expeditív játékformához. Az ideális játékos tehát olyan, aki szívesen venne részt ősi romok feltérképezésében, végtelen vadonok megszelídítésében, ismeretlen királyságok felfedezésében, akár idegen létsíkok meglátogatásában is. Az ideális játékos képes megszabadulni a fentebb említett eszméktől és képes a szabadságban való feloldódásra. Az ideális játékos elég bátor ahhoz, hogy fejest ugorjon az ismeretlenbe, hogy (ha csak képzeletben is) eljusson oda, ahol még ember soha nem járt.

De sajnos az ideális játékos egy kihalt faj, utolsó egyedeit '70-es évek végén, '80-as évek elején regisztrálták az USA-ban. Nekünk, játékvezetőknek a feladatunk, hogy bevezessük játékosainkat ebbe a világba, hogy azok ráérezve ízére egyre inkább átvegyék a kezdeményezőkézséget. Ebben segít ez a fejezet.

Karakterek: A K&K karakterei erősen archetipikusak. A fegyverforgató, a tolvaj, a törpe stb. Mind-mind megjelennek a huszadik századi anglo-amerikai fantasztikus irodalomban, a filmekben, sokszor még mitológiai alapjuk is van. Viszont a könyvben egyáltalán nem találunk olyan lehetőségeket, amelyekkel a jelenleg népszerű könyvekben/képregényekben/filmekben szereplő, menő gyilkológépeket alakíthatunk. Ez nem véletlenül van így. Manapság sok mindenki el van szállva magától. Manapság mindenki azt hiszi, hogy, ha kicsit meghúzná a gatyaszíját, akkor akár Batman is lehetne belőle. Ez mind önámítás, hazugság. Ha valaha is olyan szituációba kerülnénk, amit nem tudunk ésszel megmagyarázni, mind úgy viselkednénk, mint a Kazamaták és Kompániák karakterei. A világ ellenséges. Az emberek esetlenek. Csak azok emelkedhetnek ki, akik mindent kockáztatnak. A legtöbben inkább megalkusznak, és a földet fogják túrni generációkon át, valaki azonban ezzel nem elégszik meg. Van, aki inkább beugrik a darálóba, minthogy az idő vasfoga eméssze el. Természetesen sokan elhullnak. Ezért olyan gyors a karakteralkotás. Gary Gygax egyszer azt mondta, hogy addig ne is adj nevet a karakterednek, amíg nincs negyedik szintű. Nos, talán jobb, ha ennél lágyabb szívű játékvezetők vagyunk, de a kijelentés eléggé egyértelműen lefesti a helyzetet! Akkor mi is ebben az élvezet? – kérdezheti egy újabb generáció tagja. Nem más, mint a már sokadszorra említett felfedezés izgalma. A K&K a játékosokat akarja szórakoztatni, nem a karakterüket. A karakterek állandósága nem feltétel ahhoz, hogy élvezzük a játékot, de (és ez egy nagyon fontos de) ahhoz, hogy más jellegű kalandozásba is belekezdhessünk, szinteket kell lépni, fejlődnie kell a karakternek. A játékvezetőnek azt ajánljuk, hogy mindig olyan helyzeteket teremtsen, amelyekből nem feltétlen lehet élve kijutni, de mindenképp megvan az esély rá. Továbbá fontos, hogy mindig hagyjuk a kockát úgy, ahogy lehullott – ezzel fokozzuk az izgalmakat és így lesz a játék teljesen fairplay játékosok és a játékvezető között.

A kompánia: A szerepjátszó játék társas szórakozás. Van egy játékvezető és vannak a játékosok. A KéK rendszere a kooperációt támogatja, ugyanis "a szörnyek számosak". A KéK világa gyönyörűen leképezi azt, amit a valóságban is tapasztalunk: ha nincs kibén megbízunk, egyedül nem fog menni semmi. A kompániát sokkal inkább a játékosok alkotják, mint a karaktereik – hisz azok változhatnak (a KéK világa kegyetlen) – míg játékosból ritkábban jön új. A játékos székcióban említettük a játékos feladatokat. A vezért és a térképészt. Azokról, akik ezt elvállalják, és utána észrevehetően élvezik is, tudhatjuk, hogy sikerrel jártunk velük. Ezek az emberek sokáig hozzá lesznek kötődve a játékhoz, bár karaktereik halála megtörheti őket. (Jobb, ha kegyesen úgy döntünk, hogy a kompániának van otthon egy másolata a térképből. Így megakadályozhatjuk a tömeges elkedvetlenedéseket.) Az érem másik oldala, hogy akiket kizárunk ebből, pl.: az, aki az asztal végéről nem látja a térképet, vagy akinek sosem jut el a szava a vezérig, azok hamar megunhatják a játékot, mert egyszerűen nem látják át, nem értenek semmit, azt se tudják, hogy hova megy a kompánia, azt meg végképp nem, hogy miért. Gyógyír lehet erre, ha minden alkalommal más térképet stb. Sajnos ezekre a problémákra nincs általános megoldás, mindenkinek tudnia kell, hogy hogyan lehet a játékosainak érdeklődését megfogni.

A KéK-ról tehát elmondható, hogy egységben az erő. Ha néhány tolvaj ki is fosztja társait, az csak erősíti a szabályt. Mindenesetre soha ne erőszakoljuk rá a csapatszellemet a játékosokra! Nincs is annál szórakoztatóbb, mint amikor száz méterrel a föld alatt, életveszélyben derülnek ki a furkálódások, intrikák stb. Az első pár karakterhalál után úgyis összeszedik magukat az emberek.

Szörnyek: A KéKben az ellenfelek nem NJK-k, hanem szörnyek. „Szörny mindaz, ami többet ér halva, mint élve.” A gonosz főpap szörny, hisz távol áll minden emberitől démoni bálványával és embertelen varázslataival. Ne értsük félre, a KéK világában ritka kivétellektől eltekintve mindenki önző. De aki kaotikus, az egyszerűen több (kevesebb?) ennél, még a saját javát sem nézi, hanem egyszerűen az örült pusztítás jegyében zajlik az élete. De a rend jellemű lovag is szörny, mert rajtakapja a karaktereket lopás közben. Végül is miről van szó?

Ismét egyszerű, ám szokatlan a válasz. A KéK főhősei a karakterek. Annak ellenére, hogy gyakran cserélődnek, körülöttük forog a világ. Ne alkossunk mindenféle segítő NJK-t, meg titokzatos megbízót, meg fejdázsklánt, meg nemesi dinasztíát stb. A karakterek esetlenek, de teljesen **szabadok**. Ők döntenek el hova mennek, ők döntenek el, mit vállalnak. Persze a városokban rend van, és az örökkel nagyon ritkán tudnak csak elbánni, de akkor sem akadályozhatjuk meg, hogy felgyűjtsák a kocsrát, ha olyan kedvük van. Mindennek meglesz a következménye, de nem feltétlen kapják el őket, azonban ellenségeket szereznek. Ezek az ellenségek is szörnyek.

Minden olyan élőlény, ami akadályozza a játékosokat a kincs és TP megszerzésében, szörnynek minősül.

Kincsek: A KéKben a tapasztalat több mint 90%-a a kincsek megszerzéséből, illetve elherdálásából adódik. Ennek gyökere részben irodalmi (lásd Conan történetek) részben pedig játékkilozófiai megfontolás. A játékosok sikeressége abban mérhető, hogy mennyi vagyont tudnak összegyűjteni. Ugyanis a kincseket nem adják ingyen (ha meg mégis, amögött valami nagyon-nagyon csúnya dolog áll ("Pelikán elvtárs, egyszer majd kérni fogunk magától valamit...").

A kincsek a föld mélyén rejtkeznek, a sötétségben várva megtalálójukra. A kincsekhez le kell ereszkedni, el kell kerülni a csapdákat, rejtvényeket kell megfejteni, és a általában túl kell élni a környezet megpróbáltatásait. Ha meg már megvannak, akkor fel is kell őket valahogy hozni. Minél mélyebben van egy kincs, annál nagyobb az értéke, mivel annál veszélyesebb eljutni hozzá. Ezért a 3. szinten több aranyat találhatunk, mint az 1.-n. Itt meg kell jegyezzem, hogy ismét nem a realitás a célunk, hanem az, hogy a szórakozást növeljük, illetve megtartsuk a játékegyensúlyt. A veszedelmekkel egyenes arányban kell nőnie a megszerzett kincs értékének. De, ha ilyen fontosak a kincsek, akkor miért kaphatunk tapasztalatot a szörnyekért? Mivel minden egyes küzdelemmel még jobban nő a veszélyességi szint. A szörnyekkel való megvívás extra veszélyét jelent és ezért extra TP jár. Ilyen egyszerű.

A kazamata: Majdnem minden kaland helyszíne a kazamata (legalábbis ebben a kötetben). A kezdő kalandozóknak a vadon még a mélységnél is veszélyesebb, ezért döntenek úgy, hogy inkább a föld alatt próbálnak szerencsét (természetesen itt sem kell erőltetni, a Túlélőkészletben adunk néhány szabályt a vadonbéli kalandozásra, az első pár találkozás remélhetőleg elveszi a játékosok kedvét).

Voltunk már valaha templom alatt, kazamatákban, sírhelyeken, várakban, barlangokban, alagutakban, pincékben? Ha nem, feltétlen tegyük meg, hogy átérezzük azt az elemi félelmet, amit őseink is érezhettek ilyen helyen. Csak oltsuk le a lámpát pár pillanatra és azonnal ránk tör a pánik. Nos, ezt az érzést kell átadnunk a játékosainknak. A kazamata gonosz, ellenséges hely, ahol soha nem jön fel a nap, nincs vége az éjszakának: az örökkévaló sötétség birodalma. A kazamatákban még a falnak is füle van, mindenhol furcsa hangok visszhangzanak, a huzat becsapja az ajtókat, elzárva előlünk a menekülésnek még a lehetőségét is. A föld alatt idegen, vak, fehér teremtmények mászkálnak, akik mintha egy másik bolygó szülöttei lennének. Ha valaha is használták ezeket a helyeket emberek, az talán még félelmetesebbé teszi az egészet. Sosem tudhatod, hogy a következő sarkon ott lesz-e valaki, vagy sem. Egyáltalán milyenek, akik ezt építették? Mi van, ha a halottaikat temették ide? Te jó ég, akkor ez a recsegő hang a cipőm talpa alatt... SEGÍTSÉG!

A kazamata nem csupán egy földalatti komplexum. A kazamata a misztikus alvilág, ahol a rendes világ törvényei nem úgy működnek, ahogy kéne, ahol olyan lények tanyáznak, akiknek nem szabadna léteznie, ahol magának a térnek és az időnek is más jelentése van. A kazamatákban maga az ember is átalakul, számító, kapzsi és könyörtelen lesz, kivéve, ha ott vannak a barátai. Ez az egyetlen esély arra, hogy a kazamata ne tegye magáévá, hogy ne válj a részévé. Nos, ezért kalandoznak a karakterek kompániában.

Ne reális kazamatákat alkossunk, hanem szórakoztatókat. És melyik érzés lehetne izgalmasabb, mint a félelem?

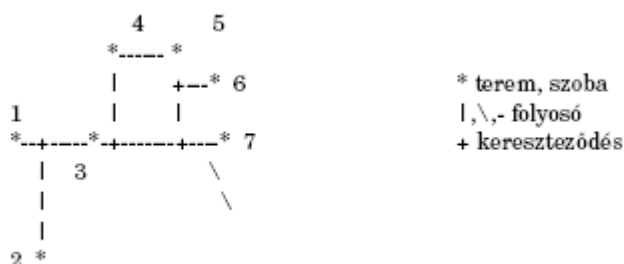
A kazamata térképének megtervezése

Ha a mai trendeket követnénk, akkor a fentiekkel le is zárulna a mesélői fejezet. Azonban eddig csak a gondolati keretet kaptuk meg, semmi konkrétumot. A következőekben megpróbálkozok elétek tárni egy világos, jól körülhatárolt lépésekben megfogalmazott “konstruálást”. Ez igen saját tapasztalataim felhalmozásból és mások tanácsainak megfontolásával született meg. Remélhetőleg nektek már nem kell (szerencsétlen játékosaitokon) kikísérletezni a jó kazamata formuláját. Végül meg kell jegyeznem, hogy, ha ez a módszer nem is tökéletes, de akárki akármit mond, **működik**. És ez a lényeg.

(a vonalmodellt először Lux Gábor dragonsfoot.org-on leadott posztjában láttam)

A vonalmodell

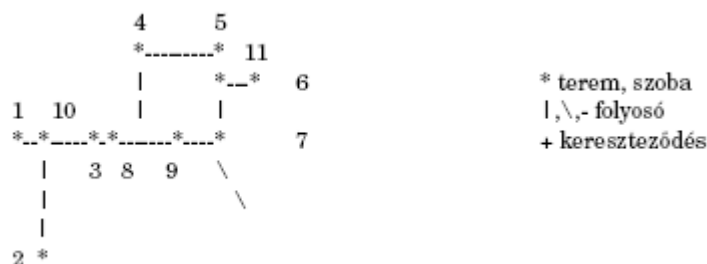
Minden kazamatát modellezni tudunk egy pontokból és vonalakból álló alakzattal (akár gráfnak is mondhatjuk, de van pár különbség, ezért nem tartom jogosnak a konkrét matematikai megfogalmazást).



A vonalmodell értelmezése

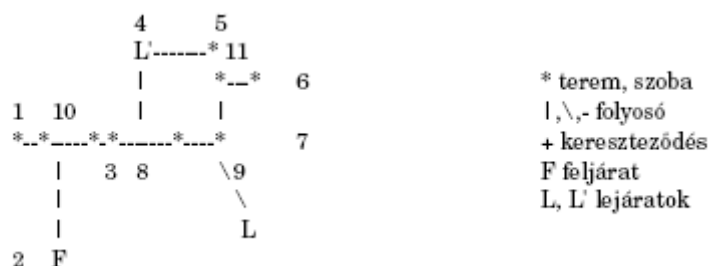
A fenti ábra egy 7 teremmel rendelkező kazamatát ábrázol. Van benne egy főfolyosó (1-3-7), amiben egy elágazás vezet a 2-eshez, illetve rá van illesztve egy körfolyosó (4-5), amelyen belül szintén van egy elágazás (6).

A szobák számát természetesen tetszőlegesen növelhetjük (bár ez nem feltétlen jó játéktechnikai szempontból, ld. később). Tegyük például a kereszteződésekbe is.



Látható, hogy egy egyszerű módszerrel megnöveltük a terem számát, de úgy, hogy azzal nem sértettük meg a nemlinearitást (ez szintén egy fontos fogalom, melyet később tárgyalunk).

Bonyolítsuk még egy kicsit az ábrát. A kazamatában a folyosókon és a termeken kívül van még két megkülönböztetett objektum: a lejárát (L) és a feljárát (F).



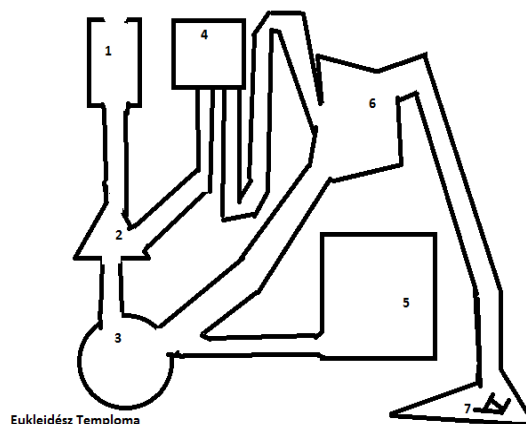
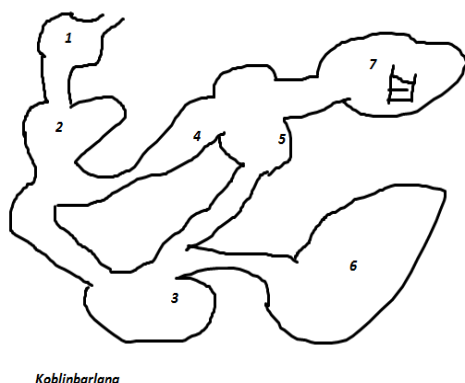
A feljárát alatt egy olyan járatot, lépcsőt, létrát stb. értünk, amellyel a jelenlegi szintnél magasabb szintre vagyunk képesek eljutni. A lejárát meg értelemszerűen pont az ellentettje, mélyebbre vezető járat.

Látható, hogy ebbe a kazamatába egy ponton lehet lejutni – az F feljáraton – de két ponton lehet lejjebb menni – az L- en és az L'-ön. Hogy ezekből mennyit és hol érdemes lerakni, az szintén későbbi megfontolás tárgya.

Nagyjából minden szimbólummal megismerkedtünk, amelyre a vonalmodell megalkotásánál szükségünk lesz. Hogy csak ennyi? Igen. Elég ez mindenre? Természetesen.

És mi van, ha egy barlangrendszert akarok modellezni?

Nos, ez már egy jobb kérdés. Azonban a modell érvényességének megtöréséhez nem elegendő, ugyanis a modellünk felkészült erre is. A vonalmodellnek nem célja a kazamata geometriájának ábrázolása, ez csak egy későbbi lépésben történik meg. A pontok és a vonalak (élek) itt még teljesen absztraktak. Mégis, már itt, a tervezés korai szakaszában eldől, hogy jó kazamatát alkotunk-e, vagy sem. Ugyanis semmi sem fontosabb, mint hogy az egyes terem hogyan vannak összekötve. Egy terembe hány járat vezet? A járatok hova vezetnek? Hogy lehet egy pontból eljutni egy másikba? Az alábbi ábrákra tekintve könnyen belátható, hogy két esztétikailag és tartalmilag teljesen különböző kazamatának lehet ugyanaz a vonalmodellje, vagy másképp mondva a váza, ha tetszik. Míg stilisztikai szempontból más élményt fog nyújtani, stratégiaailag egy és ugyanazt.



A terem formája, a folyosók hossza, a számozás, stb. mind-mind más, de ha jobban megnézzük a két ábrát, rá kell döbbenjünk, hogy a szerkezetükben semmi különbség nincs! (A szerző kinézetben különbözőbbé is tehetné volna a két dungeont, de ennek hiányát tudják be szerény rajzkészségének.)

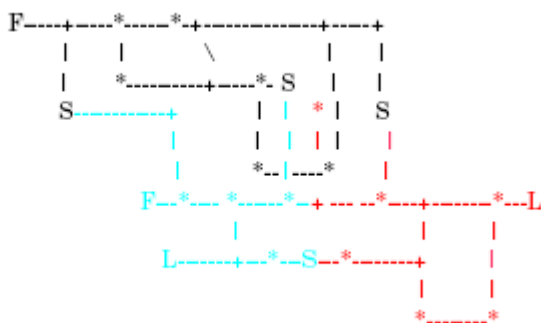
Mindkét minikazamatát ugyanaz a vonalmodell írja le:



Még a ferde vonalakat sem kellett volna bent hagyni, de így jobban hasonlít a rajzra, talán kevésbé zavaró. Látható, hogy nem érdemes mindent feláldozni az absztrakció oltárán (legalábbis amíg a KéKről van szó), a vonalmodell is nyugodtan sejtethet valamit a végső térképből. De vigyázat, ne ragadjunk le a részleteknél! Tervezzünk egy jó szerkezetet és onnan már fél sikerünk van! De milyen is az a jó szerkezet? Hamarosan választ kapunk erre, de előtte még rendre kell utasítanunk valakit...

No és mi van, ha én alszinteket akarok? 3D-s dungeon. Érted, komplexebb. Ennyit ér a modelled?

Mondhatná egy a régi stílusú játékokban már jártas játékvezető. Azonban keckeckedése balgaságra vall. Válasszunk két szint. Vagy használjunk sima, illetve szaggatott vonalat. Máris tudunk egymáshoz képest magasabban, illetve alacsonyabban fekvő alszinteket rajzolni. Ilyenkor érdemes egy újabb szimbólumot bevezetni a szinten belüli lépcsőkre. Ha ezeket az extra lépéseket megtesszük, akkor még bonyolultabb, még izgalmasabb és még addiktívabb kazamatákat tudunk tervezni!



A helyes szerkezet

Most, hogy megismerkedtünk magával a vonalmodellel, itt az idő, hogy megtanuljuk mi a helyes szerkezet. Az ebben a szellemben alkotott kazamaták élvezetesebbek, mert elég bonyolultak ahhoz, hogy térképészeti és stratégiai kihívást adjanak, ugyanakkor nem viszik ezt túlzásba, mint egy rossz PC játék idegtépő labirintusai (természetesen, ha ez a célunk, akkor ezt is végre tudjuk hajtani. Fogalmazzuk meg pontosan, hogy mi az idegesítő egy hasonló útvesztőben, és ezeket a pontokat figyelembe véve máris elérhetjük a játékosok kiugrását az ablakon. A Szerző nem vállal felelősséget).

Ahogy azt már a Kard és Mágiában is olvashattuk, a leggyakoribb hiba a túlzott linearitás. Egy folyosó, mindkét oldalon pár-pár ajtóval. Uncsi. A játékosok szép sorban végigmennek, előbb az egyik oldalt, majd a másikat próbálva ki. Teljesen kiszámítható. Nem is lehet újra játszani, mindig ugyanazt az élményt nyújtja. Le se rajzoljuk itt, nehogy a rossz példa maradjon meg. Ezt az "kalandvasutat" kell feloldanunk, hogy valódi döntéseken múljon a felfedezés menete.

A leágazás: Az "egyvonalúság" megtörésének legegyszerűbb eszköze a **leágazás**. Ez nem más, mint egy oldaljárat a jelenlegiből, mely gyorsan véget is ér egy-két szobába torkollva. Egy leágazást minimális munka felderíteni, ezért relatíve könnyű és gyors sikerélményhez juttathat. Nagyobb kazamataszinteken már a leágazás nem számít komoly dolognak, de egyes rész-egységek feldobására kiváló.



A példánkon láthatunk egy leágazást a főjáratról. Ha a leágazást úgy fogjuk fel, mint egy járatról való letérést egy szobához, akkor ebben az esetben egy leágazást láthatunk a leágazásról. Ahelyett, hogy ezt a végtelenségig folytatnánk, jobb elfogadni azt, hogy a két-három szobából álló leágazás tökéletesen teljesíti játékbéli feladatát. Ha ennél nagyobb, illetve komplexebb rendszerű a részegység, akkor már **elágazásról** beszélünk.

Az elágazás: Van köztünk olyan, aki még sosem olvasott, vagy látott filmen olyan jelenetet, ahol a szereplők tanácstalanul állnak egy elágazás előtt? Kötve hiszem. Az elágazás döntéshelyzet elé állítja a játékosokat, ugyanis gyökeresen más irányokba viheti őket és mindez csak egy egyszerű döntésen múlik: jobbra vagy balra? Arról már nem is beszélve, hogy van, amikor ennél sokkal több lehetőség van, négy, öt, hat, vagy akár nyolc is!

Minden egyes becsatlakozó folyosónál meg van a lehetősége annak, hogy ez csak egy leágazás, de annak is, hogy egy elágazás. Kicsi kazamaták esetén nincs is nagy különbség a kettő között, de egy emberesebbnél már drámai.

Az alábbi modellen látható, hogy ha a kompánia É-ről a feljáró felől közelíti meg a középén lévő kereszteződést, akkor, ha balra fordulnak, csupán egy leágazásba jutnak, ahol a három szobát könnyen kitisztíthatják. Míg, ha jobbra fordulnak, akkor egy igen komplex részegységbe kerülnek, ahol résen kell lenniük az átlátásához. Persze ott a harmadik opció is, a továbbhaladás egyenesen, de ott jelenleg nem törekedtünk komolyabb részegység kialakításra, bár az első szobát követően balra fordulva egy egyszerűbb elágazásba (vagy bonyolult leágazásba, látható, hogy ilyen méretekben még felcserélhető egymással a két fogalom) keverednek.



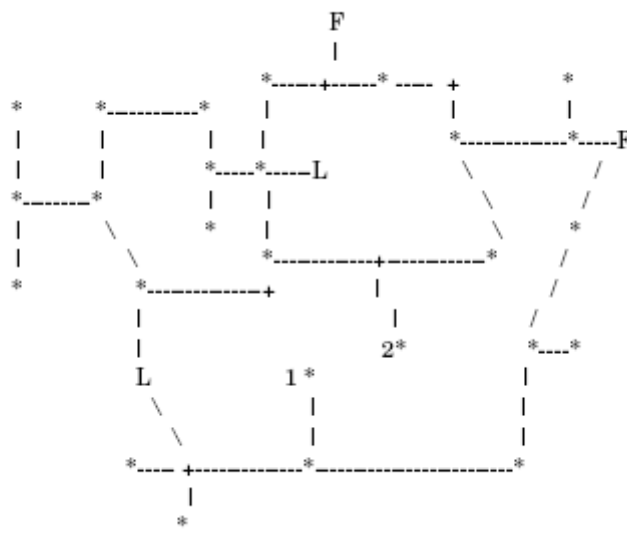
Most azonban fordítsuk figyelmünket a Ny-on látható elágazáson belüli struktúrára! Ez egy olyan rész a vonalmodellben, amit eddig nem említettünk a szerkezeti egységek között, de a 3D-s kazamata példájánál már észrevehettük. Ez nem más, mint a **körfolyosó**.

A körfolyosó: Minden szerkezeti egység legbonyolultabbika, a nemlinearitás büszke bajnoka. Hihetetlen értékes elem lehet a kazamatában, azonban a legveszélyesebb is: túlzott alkalmazása romboló hatással van a szerkezetre, elidegenítve azt mindattól, ami helyes.

A körfolyosó lehetővé teszi, hogy a kazamatában való felderítés során visszajuthatunk egy adott terembe úgy, hogy egyszer sem fordulunk vissza, illetve, hogy egy terembe több úton is el lehet jutni. Ha jobban körülnézünk civilizációnk valóságában, rá kell döbbenjünk, hogy mindenhol körülvesznek a körfolyosók. Van, akinek már a lakása is ilyen: a nappaliból a szobába, a szobából a fürdőbe, a fürdőből a konyhába, a konyhából a nappaliba – természetesen ezen kívül is lehetnek összeköttetések – egy mindennapi példa a körfolyosóra.

A körfolyosókkal gigászi kazamatákat is lehet tervezni, ugyanis, ha a körfolyosók keresztezik egymást, az még inkább megkavarja a rendszert. De vigyázat! Azoknak a termeknek, amiket érint a körfolyosó, nem érdemes sok bejáratot adni, főleg nem összekötni őket egymással – hisz akkor akárhonnan akárhova el lehet jutni és ez minden csak nem izgalmas (sőt nagyon unalmas, játékromboló) –, de persze lehet egy-két kivétel. Ezekkel lehet megakadályozni azt, hogy egy hatalmas körgyűrűnk legyen sok-sok egymás után következő teremmel – ha jobban belegondolunk, ez is egy csak egy hosszú vonal, csak az egyik vége megegyezik a másikkal...

Hogy jobban konkretizáljuk: A körfolyosó termei – hívhatjuk gyöngyöknek is, amelyeket egy láncra fűzünk – nagy hányadának elég, ha két bejárata van (ahol jön, és ahol távozik a körfolyosó). **De legyenek olyan “nagyobb gyöngyök” is, amelyek egy leágazást, vagy egy elágazást tartalmaznak** (sőt akár egy kisebb körfolyosót tartalmazó elágazást is). Mindez viszont úgy érzem túl általános. Ha egyszer ráérünk a helyes körfolyosókra, utána szinte automatikusan tudjuk rajzolni őket. Itt fontosnak tartom megjegyezni, hogy nem kell óriási méretekben gondolkodni, ez egy körfolyosó, nem pedig a Nagykörút.



Nos, eléggé impresszív? Az északi részen két egymásba kapcsolódó körfolyosó van, és az egészet átöleli egy kevés teremhez kapcsolódó, de grandiózus nagyobb körfolyosó. Láthatóak hogy az egyes “gyöngyszemekből” leágazások jönnek (elágazások itt nincsenek). Lehetne esetleg tükesebbre is tervezni, hogy a pontokból nagyobbak legyenek az elágazások, stb., de a fenti elrendezés is tökéletes az izgalmas kalandokhoz. Azonban mindenki figyelmét felhívnom az 1-es és 2-es pontra. Még egyszer elmondom: **Nem kell minden pontot összekötni!** Ha itt megtennék, azzal csak rontanánk az összképen, a nagykör eleganciáján. Ha megtennék, sokkal szabadabb lenne az átjárás a felső körből a nagyba stb. Értem az olvasók problémáját: Mégis meddig jó, mikortól nem jó? Sajnos tényleg nem tudok rá konkrét, számszerű választ adni. Ha figyelünk a fent leírtakra (“gyöngyszemek” és “nagyobb gyöngyszemek”) továbbá elgondolkodunk azon, hogy melyik területet mennyire kívánjuk elérhetővé tenni, akkor úgy féltucatnyi próbálkozás (és tesztelés) után már mi is érezni fogjuk a határokat, ezt garantálom.

De várjunk, területek elérhetősége? Elérkeztünk a következő ponthoz!

A területek elérhetősége (feljáratok és lejáratok): “Hova rajzoljam a bejáratot, hogy elférjünk a papíron?” – gyakran ezzel a kérdéssel ragad pennát a kezdő térképész. Később rájön, hogy reménytelen.

Egyszer játszott egy csapat Gary Gygaxszal, egy szerepjátékos találkozón. Az öreg Gary látta, hogy a térképész elővigyázatosan a lap közepére rajzolja a csigalépcsőt.

–“Az északi toronyban ereszkedtetek le, nem gondolod, hogy a jobb felső sarkába kéne rajzolnod, hogy elférjen a kazamata?”

A térképész habozott, majd kiradirozta és átrajzolta. Gary hátradőlt a székén, majd széles mosollyal folytatatta:

–“Leérkeztek a lépcsőn, a folyosó kelet felé megy tovább.”

Nos, így megy ez. A feljáratok és a lejáratok kritikus pontjai minden kazamatának, vagy inkább mondjuk úgy, hogy minden kazamata-szintnek.

Minél távolabb van a lejárát a feljárattól, annál nehezebb oda eljutni. Ne felejtjük el a nagy modellezés közben, hogy kis ártalmatlan csillagjaink olyan termeket jelölnek, ahol akár szörnyek tanyázhathatnak, sőt gonosz csapdák várnak áldozatukra! Minden egyes pont érintése magában rejt a harc lehetőségének kockázatát, amely a KéKben tudvalevően életveszélyes. És nekünk pont ez a célunk, hogy ezt kiprovokáljuk. Minél mélyebb szinten vannak a kalandozók, annál több kincsre tehetnek szert. Nem szabad túl könnyűvé tenni a lejjebb jutást, mert ekkor elvesz a stratégiai nehézség a játékból, és a könnyű játékokat hamar megunják az emberek. Ugyanakkor az sem jó megoldás, ha csak egyféleképpen lehet eljutni az egyetlen lejárathoz, mert ez nem egy rossz PC játék, ahol csak akkor lehet továbbjutni, ha minden ellenfelet megöltél a szinten.

Kicsit eltér a témától, de itt tárgyalnám meg a kulcslyuk-módszert. Kulcslyuk-módszer az, ha a játékvezető úgy tervez meg valamit, hogy az csak egyféleképpen legyen megoldható. Ez lehet, hogy a valóságban jó (nem tud a szomszéd bejönni a saját kulcsával a mi házunkba), de a KéKben balgaság. Mindig legyen több lehetőség, sőt inkább hagyjuk nyitva az egész kérdést, elég, ha csak körvonalazódik bennünk a probléma természetéhez illő megoldás. Ha a játékos ráérez egy ezzel egybevágó lehetséges válaszra, és azt úgy érezzük, hogy működhet, akkor működjön is...

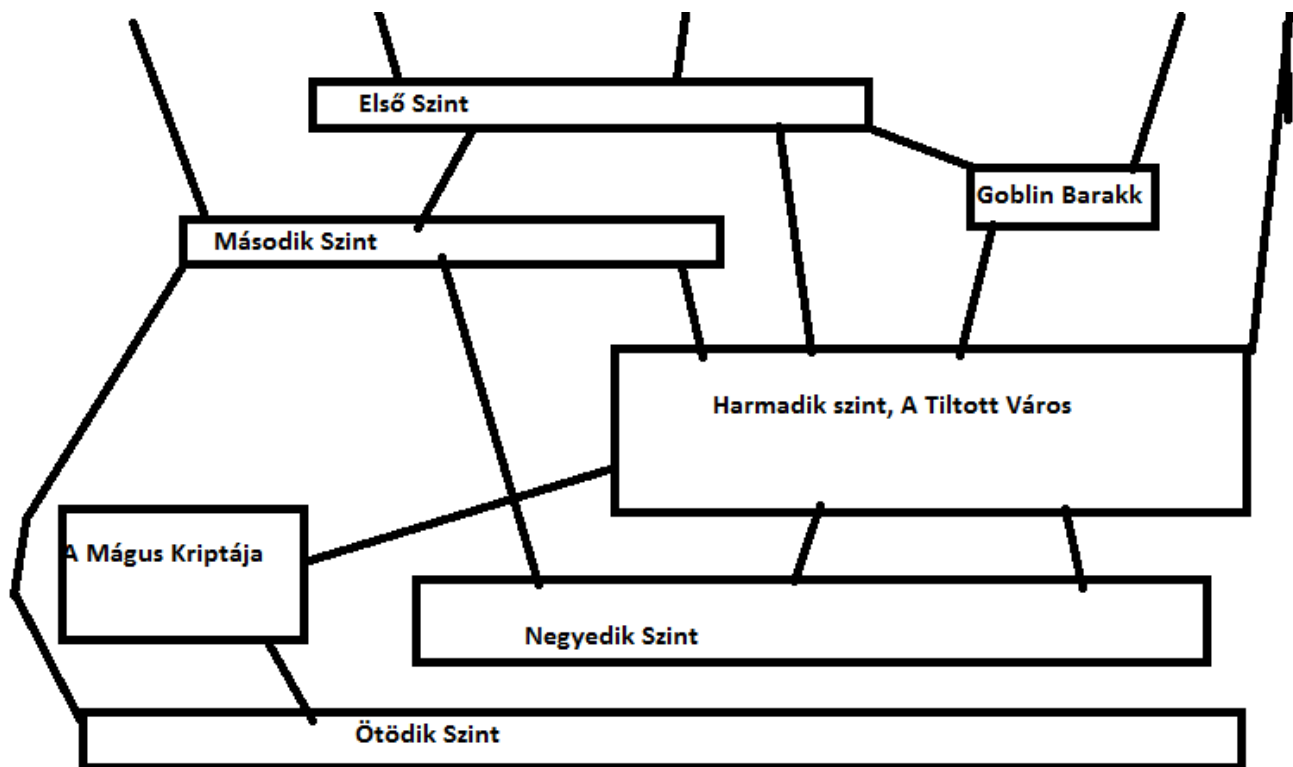
No, de visszazsárolva a tervezés folyamatához, egyértelmű, hogy a játékos nem szólhat abba bele, hogy hol is legyen az a lépcsősor, de ne tegyük gyakorlatilag elérhetetlenné, hanem "csak" nehéz munkával (de több megközelítéssel) elérhetővé.

Nem illusztráljuk, a magyarázat és a fenti példák remélhetőleg elegendőek a megértéshez.

A kazamata keresztmetszete

A kazamata méretét a síkbéli kiterjedésén túl a mélysége is befolyásolja: a mélységet szintekre osztjuk. A mélységgel egyenesen arányos a veszély, a veszéllyel pedig egyenesen arányos a vállalásáért járó jutalom. Vannak egyszintű, kétszintű, háromszintű és sokszintű kazamaták. A KéK keretein belül egy jól megalkotott kazamatának elég, ha harmadik szintű – felfedezésével és kifosztásával nagyjából eljuthatunk a 4. szintre, ezzel a kalandozás új dimenzióiba lépve. Azonban maga a kazamata szó sokkal inkább illik a végtelen komplexumokra, a misztikus alvilág sötét, terebélyes, kaotikus összességére. Az itt ismertetett szabályokkal, irányelvekkel akármeddig bővíthetjük kazamatánkat. A szerző ezt bátorítja is, ne várjatok a H&H-re, találjátok ki magatoknak a folytatást! Aki pedig a vadonbéli kalandozás irányába akar elindulni, annak meg ott a Túlélőkészlet.

A szinteket felülről lefelé számozzuk. A felszínhez legközelebbi szint tehát az Első szint.



A fenti ábra egy ötszintes kazamata keresztmetszeti képét mutatja. Az egyes szinteket összekötő vonalak a feljáratozat, illetve lejáratozat jelzik oldalirányból. Látható, hogy nem is olyan egyértelmű a dolog. Nem győzöm hangsúlyozni a PC-s játékoktól való gyökeres elhatárolódást: itt a szintek nem úgy működnek, hogy végigmész rajta egyféleképpen, majd a végén megölve a boszt, a következőre jutsz. A felelősséget ismét áthárítjuk a játékosokra, hogy ők döntsék el,

merre tartanak. Van olyan lejárát, amely a következő szintre vezet, de akad olyan is, mely ismeretlen, felfoghatatlan mélységekbe – akár az első szintről is! De itt sem szabad a túl sok hibájába esni: **nem kell minden szinttel összekötni!** Itt is csak irányelvet tudok mondani, de szintenként (mérettől függően) kettő-négy feljárt (nem feltétlen azonos helyekről) és ugyanennyi lejárát (nem feltétlen azonos helyekre) nagyjából megfelelő. Fontos az elérhetőségre is gondolni, ha egy becsapdázott kincseskamra-szintet akarunk, azt csak kevés helyről lehessen elérni (akár csak egyes időpontokban), de egy gigantikus barlangrendszerben, a kazamata éléskamrájában legyen nagy az átjárás. Az előbbi nem is feltétlen kell teljes szint legyen, hanem csak **alszint**. Az alszint olyan kisebb kazamata-szint, mely nem tartozik bele a főszintek sorába tematika, kiterjedés és veszélyességi szint szempontjából. A példánkon a Goblin barakk és a Mágus kriptája ilyen, míg a Tiltott város inkább egy megaszint, egy kazamata a kazamatában. (A megaszintekre itt részletesebben nem térünk ki, legegyszerűbb úgy elképzelni őket, mint egy mini-Atlantiszt, vagy mint Vernétől az Utazás a Föld középpontja felé c. regényt: vannak földterületek, füledt földalatti erdők őslényekkel, építmények, kultúrák, stb. de minden elsüllyedve egy gigászi barlangban. Az épületek alatt új szintek kezdődnek, és folytatódik lefelé a kazamata). Az alszint egy jutalom a játékosoknak, akik vették a fáradságot megkeresni azt és eljutni odáig, letérve ezzel a felfedezés fő csapásáról. Ki ne szeretne goblinokat irtani, vagy egy hatalmas mágus kriptáját kifosztani, akik csak úgy melleleg építkeztek a kazamata mellé?

De térjünk vissza a vonalakra: igen, itt is többet jelentenek, mint pusztá egyeneseket.

Feljáratok és lejáratok típusai

Lépcső: A legegyszerűbbnek tűnik, igaz? Korántsem az. Minden lépcső egyedi. Van köztük széles, keskeny, lapos, meredek, töredezett, gyanúsán ép, mohás, csúszós, véres, poros, van márványból, fából, kőből, fémből, műanyagból és még lehetne sorolni. Mindez csak a külső. A lépcsők itt nem vezetnek mindig ugyanoda (emlékezzünk, a misztikus alvilágban vagyunk). A lépcsők nincsenek mindig ott, ahol legutóbb láttuk őket. A lépcsők be lehetnek csapdázva stb. Természetesen ismét nem szabad túlzásokba esni, a legtöbb lépcső általában oda vezet másodjára is, ahova elsőre, de a játékosoknak ezt nem kell tudniuk. A változó helyekre vezető lépcsőt érdemes a kazamata egy kitüntetett pontjára helyezni, ahonnan sokfelé el lehet indulni a bátor kompániáknak – kérdés, hogy lesz-e e visszaút. A másik nagyszerű felhasználhatóságuk, ha alszintekhez vezetnek – de pl.: csak minden teliholdkor.

Egy változó lépcsőhöz bármikor könnyen összedobhatunk egy véletlenszerű táblázatot, a könnyebbség kedvéért be is mutatok egyet:

(Két különböző hatoldalú kockával dobunk.)

1.kocka	1	2-6					
2.kocka	bármí	1	2	3	4	5	6
Hatás	A lépcső eltűnik 4d6 órára, aki rajta ragad az eltűnik a tér és az idő labirintusában	3 szinttel lejjebb vezet, 3d6 óráig, utána újradobás	2 szinttel lejjebb vezet, 2d6 óráig, utána újradobás	1 szinttel lejjebb vezet, 1d6 óráig, utána újradobás	1 szinttel feljebb vezet, 3d6 óráig, utána újradobás	2 szinttel feljebb vezet, 2d6 óráig, utána újradobás	3 szinttel feljebb vezet, 1d6 óráig, utána újradobás

Láthatólag ez egy elég gonosz lépcső, hagyja az embereket lemenni jó mélyre. Ó és majd elfelejtettem, természetesen semmi nem jelzi, hogy a lépcső éppen hova vezet. Ha még inkább fokozni akarjuk az élvezeteket, akkor minden egyes használat után dobjuk újra a lépcső helyzetét (ilyen piszkos trükköt csak tényleg kulcsfontosságú ponton lévő lépcsőkkel, és tapasztaltabb kompániákkal szabad elkövetni).

A csigalépcsők akár több szinten is keresztüljárhatják magukat, azaz, mikor a kompánia megérkezik egy szintre, dönthet, hogy "kiszáll", vagy megy tovább lefelé...

Lejtő járatok, rámpák: Nem véletlenül kapják meg a törpök a lejtő járatok érzékelésének képességét. Egy hatalmas kazamatában előfordulnak hosszú folyosók és, ha egy ilyen folyosó akár egy kicsit is lejt, iszonyatos mélységekbe vezetheti a tudatlan karaktereket. A lejtő járatok ritkán vezetnek egy szinttel mélyebbre, ha mégis, akkor a lejtés általában észrevehető. A rámpák olyan lejtő járatok, amik általában felülről nyitottak és nem próbálják álcázni azt, hogy nagy mélységekbe vezetnek. A rámpák szélesek és sűrű rajtuk a forgalom (több császárkáló szörny).

Aknák: A kazamatáknak szellőznie is kell valahol. Az aknák függőleges, relatíve sima falú járatok, melyek több szintet is összeköthetnek. Az aknák tökéletesen alkalmasak arra, hogy valaki beléjük essen, ezért csapdáknak is kiválóak. A karakter, ha még túl is éli a zuhanást, akkor sem tud visszamenni oda ahonnan jött (kivéve esetleg, ha van kötele és

csáklyája is, vagy ahogy hívni szoktuk: megvan a batman-felszerelés...). Dilemmának sem rossz, ha a kincseskamrába csak a tökéletesen sima, 90 fokos lejtésű aknán keresztül vezet az út.

Kürtők: Gyakorlatilag természetes aknák. A kürtöket az eső mossa ki, és állandóan bővíti: semmi sem izgalmasabb, mint a kazamatákba betörő víz. A kürtők mindig a felszínen nyílnak (valahol be kell folyjon a víz) és általában igen nagy mélységekbe vezetnek – tökéletesek arra, hogy egy tapasztaltabb csapat anélkül jusson le egy alsóbb szintre, hogy végig kellene járnia a felsőbbeket (illetve arra is, hogy egy kezdő csapat szépen „leöngyilkolja” magát). A kürtőkön nem feltétlen csak batman-felszereléssel lehet közlekedni, gigászi kazamatákban akár szamarakkal és sherpákkal is szépen „lekolbászolhatunk” a sötétségbe.

Lifte: A kommersz fantasyn felnőttek talán felsikolhatnak, de igenis lehetnek liftek egy kazamatában, ha keverjük a stílusokat (sőt annyira nem is kell, mert csörlős, fából ácsolt lifteket már jó régóta használnak). A liftek lehetnek fából, fémből, kőből (törp tárnák), antigravitációs korongokból stb. A liftek kezelőfelületére külön fordítsunk figyelmet – néhány jelöletlen kar, vagy idegen nyelven címkézett gomb nagyon megkavarhatja a játékosokat – a kísérletezés akár végzetes is lehet. A liftek vezethetnek lefelé, felfelé, akár vízszintesen is mozoghatnak. Az öreg liftek leszakadhatnak, elromolhatnak, és bármelyik liftet használhatják mások is. A liftek általában hangosak. Az elegánsabb liftekben ott a liftesfiú, aki kezeli azt. A liftesfiú lehet bármi, egy koszos kis goblintól egy lakájruhás balrogig Jean néven. A liftesfiúnak nem adni borraalót udvariatlanság.

Csúszdák: Általában csapdákból lehet rájuk kerülni, elég kellemetlenek: az ember nem tudja irányítani, hova jut. Nem ritka, hogy egy éhes bestia fészkebe kerülnek a vidám csúszdázók.

Vizesés: Elég extrém. A földalatti patakoknak, folyóknak valahogy el kell jutni a mélyebb szintekre. A lejtás rajtuk talán még egy macskának is életveszélyes.

A szintek

A szintekről már sokat beszéltünk, de egy dolgot még nem említettünk: objektív és egymáshoz képesti méretüket. Egy állandó kampánynak otthont adó kazamata szintjei akár 100-100 szobások is lehetnek! Akárhogy is döntünk, legyen a kazamata sokkal nagyobb annál, mint amit egy akármilyen lelkes játékos képes lenne felderíteni pár játékkalom alatt: a kazamata a misztikus alvilág, a végtelenséget kell sugározni, de ezt nem szabad idegesítően tennie. Ha a játékosok úgy érzik megértették a struktúrát, attól még bármikor felbukkanhat egy nem várt irányba tartó folyosó... Fontos azonban, hogy ez a vég nélkülség ne blokkolja a mélyebb szintekre való haladást – azaz ne olyan helyre rakjuk a lefelé vezető lépcsőt, ahová csak éonok alatt lehet odaérni: legyen nehezen megközelítő, de ne ennyire.

Két szintnek van kitüntetett szerepe: az első és az utolsó szintnek.

Az első szintre nagyon jellemző, hogy itt a szokottnál is több karakter esik áldozatul – ennek egyszerűen a karakterek törekenysége az oka, amire még egy lapáttal rátesz a kezdő játékosok tapasztalatlansága is. Mivel ilyen nagy a kompánia amortizációja, ezért könnyen előfordulhat olyan helyzet, hogy „kifutunk a dungeonből”, azaz újból mindenki első szintű, de már teljesen ismerik a kazamata első szintjét, amely csak úgy mellékesen ki is van pucolva és fosztva. **Ne legyen így!** A helyzetet a legkönnyebben úgy kerülhetjük el, hogy az első szintet a többi szinthez képest kétszer-háromszor nagyobbra tervezzük. Ha például minden szintünk úgy 33-34 szobás, akkor az első legyen 100 szobás, ha valami gigantikus Kazamata szörnyünk van 100 termes szintekkel, akkor az első bizony lehet 200-300 szobás is. Ne higgyük azt, hogy ez lehetetlen – ha már sokadszorra fogunk bele a kazamata-tervezésbe, előjöhetnek megalomán vágyaink. Ne hagyjuk őket beteljesületlenül, de inkább legyen kisebb a kazamata, és játszunk hamarabb, mint hogy tervezzünk csak, és soha ne kerüljünk baráti társasággal asztal mellé.

A skicc

Miután végeztünk a vonalmodellel, esetleg már több szintet is megterveztünk és összekötöttük őket egy keresztmetszeti képen, készen állunk a szintek tényleges megrajzolására. Ebben segít a skicc, ami ugyanazt jelenti, mint a hétköznapiakban. A skiccet ki lehet hagyni, ha időszükében vagyunk, illetve, ha tökéletes képpel rendelkezünk arról, hogy mit is akarunk ráhúzni vonalmodellünkre. A legtöbb esetben azonban úgy rajzolunk meg egy vonalmodellt, hogy fogalmunk sincs, mi lesz belőle (aki ezt nem hiszi, az meséljen pár hónapig KéKet, és maga is így fogja csinálni). Ilyenkor érdemes megrajzolni a skiccet egy üres fehér papírra, vagy többre, négyzetláncok vagy bármilyen szabadságot korlátozó vonalak nélkül. Az alkotás közben arra törekszünk, hogy a vonalmodell betartásával egy jól kinéző és

jellegzetes formájú kazamatát rajzoljunk meg. Ez lehet barlang, szigorú párhuzamosokból és merőlegesekből álló rendszer, kripták, kacskaringózó alagutak, nagy csarnokok oszlopokkal, akármi. A lényeg az, hogy míg korábban nem törődtünk azzal, hogy mekkorák a szobák, milyen hosszúak és hogy kanyarodnak a folyosók, annak itt meg kell jelennie. Nem kimérve, négyzetrácson (az a következő lépés), de úgy kb. meghatározva. Ha a vonalmodell után rögtön a “kockás füzethez” nyúlunk, akkor nagyon sokszor előfordul az, hogy a kazamata nem fér rá arra a területre, amit szántunk neki. Ebből születnek az összecelluxozott papírdarabkák, kitépett füzetlapok, stb. Egy kis extra munkával mindettől megkímélhetjük magunkat. Ráadásul nem is feltétlen kell továbblépnünk – ha nem vesszük olyan szigorúan a távolságokat és a sebességet, akkor játékvezetői szempontból tökéletesen megfelel a skicc is. Nem fogunk példát mutatni skiccre, a Goblinbarlang és Eukleidész temploma tökéletesek erre (bár kicsik).

Egy táblázat a kazamata miliójének véletlenszerű meghatározására, ha semmire nem jutnánk:

D6	Milió
1	Kastély, Torony
2	Barlangok
3	Elhagyatott Bánya
4	Kripta, Kazamaták
5	Ősi Templom
6	Erődítmény, Város

A térkép

Megvan a modellünk és talán többszöri próbálkozásra, de elégedettek vagyunk a skiccünkkel is. Ha még marad időnk a kazamata szerkezetével törődni, akkor fogjunk neki a térkép megrajzolásának. Az eddigi munkánk után ez gyerekjáték lesz. Fogunk egy négyzetrácsos papírt, választunk léptéket, majd a skiccnak megfelelően kimérjük az egyes termeket, illetve folyosókat és meghúzzuk a vonalakat.

A lépték: Tradicionálisan a kazamata stratégiai térképén (az, ami nálunk van, illetve, amit majd később a térképész próbál lerajzolni az elbeszélésünk alapján) egy négyzetrács (0.5 cm) 10'-at jelent a “valóságban”. Ettől különleges esetekben (pl.: kazamata a kazamatában szituáció, vagy egy kicsi, taktikai élvezetet nyújtó kazamata stb.) eltérhetünk, de nem hiszem, hogy ez gyakorta elő fog fordulni. A folyosók legtöbbje 10' széles, de nem ritkák az 5', illetve a 20' szélesek sem: ez mind rajtunk múlik, illetve az adott kazamata-szint tervezett tartalmán (egy katakombában nincsenek széles folyosók, míg egy borospincében talán még szekérrel is meg lehet fordulni).

Termek: A skiccen lévő többi teremhez viszonyítjuk a méretét és egyszerűen meghatározzuk, hogy hány-ször-hányas. Pl.: 30x30-as négyzet alakú terem, 20' sugarú kör, 40' oldalú egyenlő háromszög, kb. 60' hosszú barlang, középen maximálisan 30' szélességgel stb.

Vonalak: Végre határozottan húzhatjuk meg a vonalainkat, kialakítva ezzel a kazamata-szint végleges (?) képét. Érdemes megfontolni, hogy mennyire akarjuk reálisan kezelni a falakat, ugyanis a valóságban egy falnak van vastagsága, míg a kazamatában lehet csak egy kvázi szélesség nélküli egyenes. A döntés, hogy melyik megoldást választjuk, gyökeresen más kinézetű kazamatákat eredményez. Míg a vastag falas nagyon jó lehetőségeket ad a titkos folyosók, illetve titkos kamrák elhelyezésére, addig a “vastagság nélküli” falak olyan örült kacskaringókat járhatnak, amit a valóságban sosem lehetne kivitelezni. Az esetek többségében a vonal-falakkal megrajzolt katakombák könnyebben bővíthetők.

Végül, de nem utolsósorban még egy választás elé kell állnunk: ceruza, vagy toll? A tollal rajzolt kazamaták határozottan látszódnak még akkor is, ha nem optimális fényviszonyok mellett vezetjük a játékot – ez előny is, de hátrány is, ha a játékosaink szeretnek leskelődni. A ceruzával rajzolt kazamaták könnyebben és esztétikusabban bővíthetők, azonban már akár árnyékban sem láthatók, az évek során meg a sok lapozgatástól egyszerűen elkophatnak, eltűnhetnek (ezzel kissé misztikus sokkot okozva a játékvezetőnek, a bent ragadt kompániának még inkább).

A kazamata „feltöltése”

Előttünk van az a gyönyörű térkép, tele leágazásokkal, elágazásokkal, körfolyosókkal és bizarr formájú termekkel. Azonban az egész kong az ürességtől. A feladat adott: életet kell lehelnünk szörnyű frankensteini teremtményünkbe!

“Hogyan fogjak bele egy megadungeonbe?”

“Fejezd be az első szobát!”

(evreux, dragonsfoot.org)

Fenti mottónk hatalmas bölcsességet fejez ki. Még egyáltalán ne törődjünk azzal, hogy mi a kazamata “háttéré”: kik építették, miért, stb. Ez mind fölösleges balgaság. Legjobban a maga kárán tanul az ember, ezért nem feltétlen ellenzem az előbbi megközelítést, így bárki megtapasztalhatja a véleményem mögött álló érveket. A háttérrel való foglalkozás nagyon hamar leblokkol minket. Itt ez a monumentális komplexum, valahogy értelmet akarunk adni neki, de egyszerűen nem lehet. Pár hétig talán még írogatjuk is a kazamata történelmét, a lakosainak eredetét, a szembenálló frakciókat, a szembenálló frakciók terveit, aztán feladjuk az egészet, talán még a KéKet is kidobjuk a kukába.

Ne legyen így! A kazamatának ugyanis valóban nincs a szó eredeti jelentésében vett értelme, de gyakorlatilag mégis van: a játékosok és a játékvezető szórakoztatása. Ebben a szellemben fogjunk hát hozzá a feltöltéshez, és ne csüggedjünk: a játékok során a kazamatának magától ki fog alakulni a „háttéré” és sokkal színesebb lesz, mint azt legvadabb álmunkban is el tudnánk képzelni!

Az alapszituáció

Attól, hogy még nem érdemes a háttéren agyalni, engedjük meg a kockáknak, hogy kicsit megmozgassák a fantáziánkat. Az alapszituáció segít majd a speciális szobák kitalálásában és később a nem véletlenszerű szobák, szörnyek és kincsek elhelyezésében, ha már kezd körvonalazódni a kazamata jellege.

<i>D10</i>	<i>Alapszituáció</i>
1	Az ismeretlen felfedezése
2	A káosz előretolt helyőrségének felkutatása
3	Romok helyrehozatala
4	Egy ősi gonosz elpusztítása
5	Egy ősi szentély meglátogatása
6	Egy küldetés teljesítése
7	Menekülés az ellenfelek elől
8	Rabok kiszabadítása
9	Varázskapu használata
10	Egy elveszett faj megtalálása

A terem tartalma

Ha van valami konkrét elképzelésünk a kazamata-szintről - azaz a térkép alapján tudunk mondani olyan termeket, ahova már előre kiterveltük, hogy mi legyen – akkor miután készen vagyunk az előre elrendezett szobákkal, a fennmaradóakat (ami általában igen nagy hányadot szokott kiadni) véletlenszerűen érdemes megtöltenünk. Így nem csak izgalmas és változatos lesz, hanem kevesebb munkánk is van vele, ráadásul a kockadobások eredményei hihetetlen mértékben be tudják indítani kreativitásunkat – már ha persze nyitottak vagyunk buzgó szavaiknak.

A termék tartalma az alábbi táblázat alapján kerül meghatározásra:

2d6	Tartalom
2	Speciális
3	Csapda
4-5	“Üres”
6	Szörny
7	“Üres”
8	Szörny
9-10	“Üres”
11	Kincs
12	Speciális

Ez egy igen jelentős táblázat, talán mindegyik más táblázatnál gyakrabban fogjuk használni. Ez a motor, a véletlenszerű kazamata-feltöltés lelke, minden dolog mozgatórugója. Elemeit rendre tárgyaljuk.

Szörnyek

Csapjunk bele a közepébe! A szörnyek szerepéről már korábban is beszéltünk a kazamata filozófiájánál, de bárki, aki eljutott idáig már, észrevehette, hogy milyen szignifikáns terjedelmet foglal el leírásuk a KéKben. A szörnyekről gyakorlatilag már mindent tudunk csak azt nem, hogy hogyan is helyezzük el őket a kazamatában. Nos, mivel a nagy táblázat ezt adta, rögtön újra vehetjük is elő kockáinkat. Továbbra is rábizzuk magunkat a véletlenre.

Első szint

D20	Szörny(jellem)	MSz	VO	HD	Támadás, sebzés	Seb.	Mentő	Morál	Kincs
1	Oltárszolga(B)	1d8	2	1	buzogány+1, 1d6	60'	P1	7	U
2	Bandita(S, v K)	1d8	7	1	+1, fegyverfügő	120'	T1	8	U
3	Óriás tűzbogár (S)	1d8	4	1+2	harapás+3, 1d6	120'	F1	7	-
4	Törpe(R,S)	1d6	4	1	+2,fegyverfügő	60'	Töl	8	G
5	Gnóm(R)	1d8	5	1	+2, fegyverfügő	60'	Töl	8	C
6	Goblin(K)	2d4	6	1-1	+1,fegyverfügő	60'	F1	7	R
7	*Zöld iszap(S)	1d4	-	2	speciális	3'	F1	12	-
8	Félszerzet(S)	3d6	7	1-1	fegyver, fegyverfügő	90'	H1	7	V
9	*Gyilkos méh(S)	1d10	7	1/2	fullánk, 1d3+méreg	120'	F1	9	Spec.
10	Kobold(K)	4d4	6	1-1	fegyver, fegyverfügő	60'	F1	6	P
11	Óriásgyík, Gekko(S)	1d6	5	3+1	harapás+4, 1d8	120'	F2	7	U
12	Ork(K)	2d4	6	1	+1, fegyverfügő	120'	F1	8	D
13	Óriásckány(S)	1d4	4	1	2 harapás +1, 1d6/1d6	180'	F1	10	-
14	Csontváz(K)	3d4	7	1	karom +1 v. fegyver +1, 1d4 vagy fegyverfügő	60'	F1	12	-
15	*Kígyó, köpködő kobra(S)	1d6	7	1	harapás+1 v köpés +1, 1d3+méreg	90'	F1	7	-
16	*Óriás karolópók(S)	1d4	7	2	harapás+2, 1d6+méreg	120'	F1	7	U
17	*Manó(S)	3d6	5	1/2	átok	60',180'	E1	7	S
18	*Stirge(S)	1d10	7	1	szívóka+1,1d3	30',180'	F1	9	L
19	Kereskedő(B)	1d8	6	1	+1, fegyverfügő	120'	F1	7	U+V
20	Farkas(S)	2d6	7	2+2	harapás+4, 1d6	180'	F1	8(6)	-

Második szint

D20	Szörny(jellem)	MSz	VO	HD	Támadás, sebzés	Seb.	Mentő	Morál	Kincs
1	*Óriásbogár, olaj(S)	1d8	4	2	harapás+3, 1d6+spec.	120'	F1	7	-
2	*Berserker(S)	1d6	7	1+1	+4, fegyverfügő	120'	F1	Spec.	P
3	Nagymacska, puma(S)	1d4	6	3+2	2 karom+5 harapás+5, 1d4/1d4/1d6	150'	F2	8	U
4	*Elf(S)	1d4	5	1+1	+2, fegyverfügő	120'	E1	8	E
5	*Ghoul(K)	1d6	6	2	2 karom+2 / harapás+2, 1d4/1d4/1d4	90'	F2	9	B
6	Gnoll(K)	1d6	5	2	fegyver +3 vagy harapás +3, fegyverfügő v. 1d4	90'	F2	8	D
7	*Szürke kocsonya (S)	1	8	3	kocsonya +3, 1d8	10'	F2	12	-
8	Hobgoblin (K)	1d6	6	1+1	+2, fegyverfügő	90'	F1	8	D
9	Óriásgyík, sárkánygyík(S)	1d4	5	4+2	harapás +6, 1d8	120'	F2	7	U
10	Gyíkember(S)	2d4	5	2+1	+3, fegyverfügő	60'	F2	12	D
11	Neandervölgyi (S)	1d10	8	1	+1, fegyverfügő	120'	F2	7	C
12	Nemes(B)	2d6	2	3	+3, fegyverfügő	60'	Spec.	8	V*3
13	*Tündérke(S)	2d4	3	1	tőr+1, 1d4	90', 180'	E1	7	R+S
14	Óriás rablólégy(S)	1d6	6	2	harapás+2, 1d6	90', 180'	F1	8	U
15	Kövi pávián(S)	2d6	6	2	bunkó+2 (1d6) v. harapás+2 (1d4)	120'	F2	8	U
16	*Kígyó, veremi vipera(S)	1d8	6	2	harapás+2, 1d4+méreg	90'	F1	7	-
17	*Óriáspók, fekete özvegy(S)	1d3	6	3	harapás+3, 1d8+méreg	60', 120'	F2	8	U
18	*Troglodita(K)	1d8	5	2	2 karom+2 (1d6, 1d6) / harapás +3 (1d4)	120'	F2	9	A
19	Veterán(B)	2d4	2	1-3	fegyver (+HD), fegyverfügő	60'	F1-F3	9, spec.	V
20	Zombi(K)	2d4	8	2	csapás+3, 1d6 vagy fegyver +3, fegyverfügő	120'	F1	12	-

Harmadik szint

D20	Szörny(jellem)	MSz	VO	HD	Támadás, sebzés	Seb.	Men tő	Morál	Kincs
1	Fehér majomember (S)	1d6	6	4	2 karom+4, 1d6/1d6	KGY	F2	7	-
2	*Óriásbogár, Tigris (S)	1d6	4	2	harapás+2, 1d6+spec.	KGY	F1	8	-
3	Bogármedve(K)	2d4	5	3+1	2 karom +4 harapás +4, 1d4+1/1d4+1/1d6+1	NGY	F3	9	B
4	Hullaféreg(S)	1d3	7	3+1	8 csáp+4, paralízis	KGY	F2	9	B
5	*Dopplegänger(K)	1d6	5	4	+4, fegyverfügő	NGY	F10	10	E
6	*Óriás hangya (S)	2d4	3	4	harapás+4, 1d8	180'	F2	7,spec.	U,spec.
7	*Vízköpő(K)	1d6	5	4	2 karom+4, / harapás+4, / szarv+4, 1d4 / 1d4 / 1d6 / 1d4	NGY, 150'	F8	11	C
8	*Zselékocka (S)	1	8	4	álláb+4, 2d6+spec.	P	F2	12	V
9	*Hárpia (K)	1d6	7	3	2 karom+3, fegyver +3, spec., 1d4 / 1d4 / fegyverfügő	P,150'	F3	7	C
10	Élő szobor, kristály (R)	1d6	4	3	2 kar+3, 1d6/1d6	NGY	F3	11	-
11	*Likantróp, vérpatkány (K)	1d8	7 (9)	3	harapás +3, fegyver +3, 1d4 / fegyverfügő	KGY	F3	8	C
12	**Médium (B)	1d4	9	1	tör+1, mágia, 1d4/spec.	KGY	V1	7	V
13	**Medúza (K)	1d3	8	4	kígyóharapás+4, spec, 1d6+méreg	NGY	F4	8	F
14	NJK kompánia (B)	spec.	spec.	spec.	spec.	spec.	spec.	spec.	spec.
15	*Okkerszín zselé (S)	1	8	5	álláb+5, 2d6	30'	F3	12	-
16	Ogre (K)	1d6	5	4+1	kétkezes bunkó +5, 2d6	NGY	F4	10	C+1000 at
17	*Árny (K)	1d8	7	2+2	+4, 1d4+spec.	NGY	F2	12	F
18	*Óriáspók, tarantella (K)	1d3	5	4	harapás+5, 1d8+méreg	KGY	F2	8	U
19	**Thoul (K)	1d6	6	3	2 karom+3, v. +3, 1d4/1d4 vagy fegyverfügő	KGY	F3	10	C
20	*Wight (K)	1d6	5	3	érintés+3, életerő csapolás	NGY	F3	12	B

Az egyes táblázatok értelemszerűen a kazamata azon szintjének feltöltésére jók, amelyre szólnak. Miután kidobtuk, hogy milyen szörny van az adott teremben, rögtön dobjuk ki azok számát is, végül pedig nézzük meg, hogy van-e kincsük a szörnyek kincs-besorolása és a Kincsek fejezet alapján. Készen is vagyunk, van egy szörnyeket tartalmazó termünk.

Ha az első szintre dobjuk ki a szörnyek kincsét, és a szint elég kegyetlenre sikeredett, akkor nyugodtan szorozzunk meg minden kincset 2-vel.

Kincs

Ha elolvastuk a Szörnyek fejezetet, akkor tudhatjuk, hogy a szörnyeknél is lehetőség van arra, hogy kincsük legyen. Viszont ha csak simán kincset dobunk, az "örizetlen" kincset jelent: azért vannak az idézőjelek, mert ez csak annyit jelent, hogy biztos nem őrzi sem szörny, sem a klasszikus értelemben vett csapda – de trükkök száza állnak rendelkezésünkre, hogy elrejtjük! Ezekre később visszatérünk, de álljon itt egy kis táblázat az örizetlen kincsek generálásához:

Szint	*Ezüst tallérok	Arany tallérok	Drágakövek	Ékszerek	Varázstárgyak
1	1d6*100	50%: 1d6*10	5%: 1d6	5%: 1d6	5%: Bármely 1
2-3	1d12*100	50%: 1d6*100	10%: 1d6	10%: 1d6	5%: Bármely 1

*Ezüst mindig van a kincsben, a többire d%-al vagy d20-al dobni kell, hogy tartalmazza-e őket a kincs. A részleteket a Kincsek fejezetben találhatjuk meg.

Ha az első szintre dobjuk a kincset és elég kegyetlennek tűnik a szint, lehet kétszerezni a dobott értéket.

Csapda

Minden gonosz játékvezető kedvence, a kegyetlenség kiélésének igazán kreatív és relatíve ártalmatlan (már ha a játékon belül marad a dolog, és ha nem számoljuk bele a megsértődéseket) módja.

A csapdáknak megszámlálhatatlan fajtája és formája van. Egy mai trendeknek megfelelő könyv meg is állna itt, de mi félretesszük lustaságunkat és igenis megosztunk a kedves olvasóval egy rakás példát.

Farkasverem

Igazi klasszikus, már kőbaltás őseink is ismerték. Gyakorlatilag egy nagy lyuk a földben. A sebzést a lyukba való beleeséssel járó földhöz csapódás okozza. Minden 10' esés 1d6 sebzést okoz. Az áldozat dobhat egy ügyesség próbát (ügyessége alá kell dobni d20-al), hogy elkerülje a leesést – értsd: megkapaszkodjon. A farkasvermeknél meg kell fontolni, hogy fedettek-e vagy sem. A fedetteket sokkal nehezebb észrevenni, főleg köpadlón (törpöknek van csak komolyabb esélyük). A fedettek vagy egyszer használatosak (gallyakkal, levelekkel fedett) vagy többször is felhasználhatók (csapóajtó). A csapóajtók le is zárulhatnak, ekkor az áldozat semmiképp nem tud kijutni külső segítség nélkül.

A farkasvermet tetszőlegesen lehet továbbfejleszteni.

Leggyakoribb példa erre a farkasverem alján található karók. Minden beleesőbe 1d4+1 karó fűrődhat, ezeknek támadódobást kell dobni +1-el a karakter ellen, ha sikeres a dobás, átfúrták a páncélzatot (illetve a karakter nem tudta őket kikerülni). Ilyenkor darabonként 1d4-et sebeznek, nagy valószínűséggel bevégezve ezzel a karakter földi pályafutását.

Másik kedvencem, ha a farkasverem mélyén egy korábban beleesett áldozat van, aki igencsak morcos hangulatban van – leggyakoribbak az állatok (óriáspatkányok, medvék, nagymacsák stb.) de lehetnek gonosz humanoidok (goblinok, orkok, gnollok stb.) is, akik fedetlen farkasverem esetén akár még meg is próbálhatnak alkudozni. Fedettnél természetesen ők vannak az előnyösebb pozícióban. Ezt a típust még lehet tovább fokozni – hulla van a farkasverem alján, akit egy másik ostoba szörny zabál. És így tovább és így tovább. A farkasvermek alá nyugodtan rakhatunk egy kevés kincset, hogy legyen valami öröm az ürömben.

Harmadik gyakori alkalmazás, ha a farkasverem egyszerre egy akna vagy kürtő – azaz a sebzés mellett még még veszélyesebb szintekre is viszi a karaktert. Elég kellemetlen.

Lehetne még sorolni az egyre örültebb dolgokat, ami egy farkasverem alján várhatja az áldozatokat: barlangi patak,

savtó, sárga penész (ez egy elég brutális kivégzés), „direkt-odarakott-kegyetlen-nagy-monszter”, fakarók helyett kardok egyenletesen lerakva, zuhanásra aktiválódó közelítő falak stb. Ezek inkább összetett csapdák, de mind ugyanúgy kezdődnek: nem figyeltünk a lábunk elé.

A farkasveremből csáklával és kötéllel könnyen, anélkül a fal meredekségének és simaságának függvényében nagyon vagy kevésbé nehezen lehet kijutni. A farkasveremnek mindig adjuk meg a kiterjedését.

Kilőtt lövedék csapda

Az aktiválás különbözőképpen történhet, leggyakrabban mozgás, nyomás, vagy hőérzékelő les a karakterekre. A lövedék lehet nyíl, dárda vagy akár egyes misztikus helyeken Mágikus lövedék, lézer, Villámcsapás, Tűzlabda.

Az, hogy a karaktert a csapda hatóterületén hány lövedék találhatja el (azaz hogy “milyen sűrűn vannak a lyukak”) csapdafüggő, de általában a legjobb itt is az 1d4+1-et használni (kivéve Villámcsapás és Tűzlabda esetén, ott az egy is bőven elég). A lövedékek pontossága két tényezőtől függ: a kazamata szintjétől és a csapda pontosságától – az előbbit nem feltétlen kell elfogadnunk (a szerzőben is kétségek ébrednek azzal szemben, hogy a kihívásnak igazodnia kell-e a szinthez?), de a későbbi gondolom egyértelmű.

Első szinten a csapda alap küzdőképessége+1, ha kiváló szerkezet, akkor +2, vagy akár +3 is lehet.

Második szinten az alap +2, lehet +3,+4

Harmadik szinten az alap +3, lehet +4,+5

Mint előbb is írtuk, összesen 1d4+1 lövedék találhat. A nyilak egyenként 1d6-ot, a számszerűlövedékek 1d8-at sebeznek, a Mágikus lövedékek 1d6+1-et és mindig találhatnak.

A kilőtt lövedék csapdában még további kérdés, hogy hányszor tud újratöltődni, illetve, hogy ki lehet-e kerülni, ha pl.: hasalunk, vagy oldalazunk, csak a fehér csempékre lépünk stb.

A lövedékek lehetnek akár meggyújtottak is, vagy forró gőzsugarak, de a kilőtt lövedék csapda leggonoszabb változata az, amelyiket a szörnyek nem aktiválják, csak a karakterek.

Lendülő/kicsapódó fegyver

Ismét egy újabb klasszikus. Egy hatalmas, a termet átszelő bárd, vagy egy váratlanul arcodba csapódó dárda a karakterek legjobb napját is megkeserítheti.

Nincs sok megtárgyalni való. A fegyver a méretétől függően sebez, a küzdőképessége a szinten és a szerkezet kifinomultságán múlik.

Leomló, lezuhanó tömeg

Ha a karakter nem csapódik a sziklának, akkor a szikla csapódik a karakternek – kissé átfogalmazva az ismert bölcsességet a játékvezetők nyelvére. A csapda formája bármilyen lehet egy lendülő, lezuhanó kötőmb vagy fatörzs; egy lezuhanó majd guruló sziklagolyó; záporozó téglák egy leomló falból, leszakadó mennyezet darabjai. A sebzésnek nagynak kell lennie, minden ember nagyságú kolonc 10' -anként 1d6-ot sebez, a ló nagyságúak 1d8-at, az ennél nagyobbak 2d6-ot stb. Ha még túl is éli valaki az ütközéseket, számolnia kell a ránehezülő súllyal, ami még a legerősebb harcost is kipasszírozhatja pár perc alatt, hiába tart ellen.

Vadászcsapdák

Különféle méretű és formájú mechanikus csapdák. A primitívtól a high-tech-ig széles a skálájuk. A farkasverem is gyakorlatilag egy vadászcsapda, de a kazamatákban való speciális szerepe miatt külön említettük. Pár vadászcsapda pontba szedve:

Botlódrót: Önmagában ritkán használják, mert csak rövid ideig képes megállítani az áldozatot – kivéve, ha valamilyen nagyon éles fémhuzal, mert akkor akár el is vághatja a gyanútlanok bokáját (pár HP sebzés, de az áldozat nem képes a járásra – lehet soha nem lesz képes, dobjunk halál elleni mentőt).

A botlódrótot főleg más csapdák aktiválásra szokták alkalmazni.

Hálócsapda: A filmek egyik leggyakoribb csapdája: az áldozat belelép a botlódrótba, mire hirtelen felfelé lendül a lába alatt elrejtett háló, teljesen begubózza, majd több méter magasra emeli. A hálócsapda célja valóban az elfogás, nem pedig az elejtés, azonban ha az áldozatot sokáig kint hagyjuk (és nem elég magasan) akkor sokszor már csak egy jól becsomagolt, félig megrágott tetemet találunk. Persze kérdés, hogy ez-e a jobb opció, vagy a találkozás a csapda készítőivel.

A hálócsapdából kivághatjuk magunkat, de általában nehéz elérni a pengét a háló miatt, ráadásul az esésből származó sebzéssel is számolnunk kell – nem beszélve arról, hogy akár fel is akaszthatjuk így magunkat.

Medvecsapda: Hatalmas nagy fogazott fémfőfák harapnak rá arra, ki figyelmetlen módon belelép a medvecsapdába. Sebzés: 1d8 (medvékre találták ki, tényleg).

Ketrecek: Csak nagyon kiéhezett vagy mohó karakterekre jelentenek veszélyt, mert általában igen nyilvánvalóak: egy ketrecbe elhelyezett csalétek elmozdításakor a ketrec ajtaja becsapódik, fogságba ejtve a falánk áldozatot.

Inkább továbbgondolni érdemes: ketrec helyett terem, étel helyett drágakő – ismerős? Nos, tovább is vezet minket az ún. terem-csapdákra.

Terem-csapdák

Azokat a csapdákat nevezzük terem-csapdáknak, amelyek működésének kulcsponja maga a terem: a kiút nélküli, zárt terem ejti a karaktereket csapdába, a többihez képest lassabban ölt meg őket. Igen, ölnek. A teremcsapdákat óvatosan alkalmazzuk, mert nagyon halálosak. Minden esetben legyünk nyitottak a játékosok hatástalanításai kísérleteire.

Bezáruló ajtók: Talán a legegyszerűbb. A karakterek bemennek egy hosszú terembe, amelynek nem látják a végét, majd kiderül, hogy zsákutcába jutottak. Mikor mennének vissza, észreveszik, hogy bezárultak az ajtók. Ha ez csak fizikailag történt meg, akkor elég próbálkozás után ki lehet jutni, de ha mágikus a zár, akkor sokszor annyi is volt a komániának.

Fullasztó szoba: Az ajtók bezárulnak és víz vagy homok önti el a termet. A kegyetlenebb változat az, ha lassan töltődik.

Kemence szoba: A termet felhevítik több száz °C-ra.

Altató szoba: Általában mindig van valamilyen hangot kibocsátó objektum is a teremben. A lényeg az, hogy rontott mentő esetén a karakter lefekszik, és szép csendben elalszik, majd végül napokkal később a szomjazástól meghal.

Összenyomódó falak: Azt hiszem ez elég egyértelmű.

Élőholt szoba: A teremben minden lecsapott élőholt újra animálódik. Kellemetlen.

Speciális, trükkök – Gygax atyánk cilindere

A speciális termekben vagy olyan trükkök vannak, amik nem felelnek meg a hagyományos csapda értelmezésének, vagy pedig olyan jelenségek, amelyek bizarrak, megmagyarázhatatlanok és sehol máshol nem tapasztalhatóak – mégis, valamit mindig elárulnak a kazamatáról.

– Hamis lépcsők, fel vagy le.

Lépcsők, amelyek egy lejtő járathoz vezetnek, így a Karakterek vagy visszatérnek az eredeti szintre, vagy pedig két szintet ereszkednek, vagy két szintet emelkednek.

– Becsapós lépcsők, amelyek egy rövid ideig felfelé mennek, majd két szinttel lejjebbre vezetnek, a visszavezető utat egy egyirányú ajtóval elzárva. Szinten belüli teleportációs területek. A karakterek egy ajtón való áthaladás, vagy egy drágakő érintésével az adott szinten belül egy hasonló (vagy teljesen más) területre teleportálódnak.

– Süllyedő szobák és látszólag süllyedő szobák: az ajtók pár fordulóig zárva maradnak, sűrűlődjajok, de a terem ottmarad.

– Illúzió, agykontroll, átok, vagy Küldetés hatását okozó termék.

– Zsákutcába torkolló folyosók, amelyek a karaktereket csapdába ejtik az őket üldöző szörnyek nagy gyönyörűségére.

- Egyirányú ajtók: csak az egyik oldalról nyitható ajtók, akármivel is próbálkozzanak a karakterek. Olyan ajtók is lehetnek, melyek véletlenszerűen jelennek meg, és tűnnek el.
- Természetes járatok és barlangok, változó szélességgel és iránnyal: gyakorlatilag lehetetlen pontosan feltérképezni őket.
- Tergörbítő folyosók és lépcsők, melyek hosszabbnak vagy rövidebbnek tűnnek, mint amilyenek.
- Óriási buborékok, melyek a kazamata folyosóin és termeiben lebegnek körbe és körbe. A legkisebb érintés is felrobbantja őket, ami kazamata-szintenként 1d6 sebzést okoz. Minden hatodik (1/d6) egy drágakövet tartalmaz.
- Szobrok, 1d4, 1d6 vagy 1d8 véletlenszerű cselekedettel, melyet akkor hajtanak végre, ha 20'-ra megközelítik meg őket. Opciók: nem csinál semmit, véletlenszerű irányba mutat, a legközelebbi kincs felé mutat, értelmetlen verset szaval, rímekben nyomot ad egy kincshez, hangosan sikít, megmozdul és támad, valós vagy hamis térképet ajánl fel.
- Egy állat alakú sütit tartalmazó doboz. Ha valaki megragadja az egyik sütit, akkor az életre kel. Az állatok mesébe illően viselkednek. Pl.: egy medve kását önthet a karakterek fejére, egy óriási róka szőlőt követelhet, egy oroszlan addig támadhat, míg ki nem húzzák mancsából a tuskét stb. Legalább az egyik állatnak van kincse, illetve van legalább egy, aki ad valamilyen segítséget.
- Gázokat vagy sugarakat kibocsátó termek melyek nem várt reakciókat válthatnak ki a karakterkből, vagy olyan dolgokra kényszeríthetik őket, melyeket nem feltétlen akarnak pl.: egy szoba, mely minden belépőt arra buzdít, hogy támadja meg a társát, a kapzsiság terme, Küldetés-terem, a karakterek nemét megváltoztató terem, átkozott terem stb.
- Karokkal, gombokkal, tekerőkkel ellátott szerkezetek, melyek megbolygatása különös dolgokat eredményezhet. Tipikus példák: Megbolygató karakter megsebzése, jellemváltás, kasztváltás, szörnné változtatás, egy szint elvesztése, máshova teleportálás, lövedék-csapda aktiválása, farkasvermek, vagy csúszdák kinyitása, kincset vagy varázstárgyat adó gép, tulajdonság vagy tapasztalat növelése.
- Csak egy adott jellemnek vagy kasztnak kinyíló ajtók.
- Csak szörnyeknek kinyíló ajtók.
- Intelligens ajtók (gyakran ártó szándékkal).
- Egy 20' széles, igen hosszú folyosó, mely egy 20' oldalhosszú négyzetes teremben végződik. Amikor belépnek a terembe, a szoba érzékelhetetlen mozgással hátracsúszik, tehát amikor a csapat elhagyná a termet a másik oldalon, ugyanazon a folyosón folytatja az útját. Ezt a folyamatot többször is el lehet ismételni, ha több hátracsúszós szoba van egy sorban.
- Egy lejtő folyosó, mely egy lépcsősorhoz visz, amely egy liftre nyíló ajtóhoz vezet. A lift egy vagy két szintet süllyed, majd a kijáratnál egy újabb lejtő folyosó fogad, amely pedig egy rámpához vezet. Így míg a kompánia (ha jól meséljük be) azt hiheti, hogy csak két szintet ereszkedtek, a valóságban akár öt szintet is közeledhetnek a mélység felé.
- Mozgó vegetáció, amely megragad (fű), körbefon (szőlő vagy szeder), mozog, az ágaival csapkod (cserjék vagy fák), figyelmeztetéseket kiált, lövedékeket lök ki (gyümölcsök, magok, tövisek) vagy illatanyagokat bocsát ki, amelyek halált, amnéziát, altatást vagy hasonlót okoznak (virágok, gyümölcsök).
- Életre keltett bútorok a karakterek elgáncsolására, többiekétől való elhatárolására, megfojtására (szőnyegek és takarók), az összevissza rúgásra (székek, díványok, zsámolyok), az időleges elvakításra vagy fejre zuhanásra (kárpitok, faliszőnyegek). Gyaxék csak "The Living Room"-nak hívták az ilyen termüket.
- Teremgyüttesek, melyek valójában egy szörny részei, az első a száj, a következő a gyomor és így tovább.
- Tetvek vagy más élősködők, melyeket, ha eltávolítunk a halott szörnyekről, ránk másznak át, beléfűródva bőrünkbe és betegségeket terjesztve
- Teleportációs farkasverem, a belézuhanókat egy ugyanolyan kinézetű, de teljesen más helyen lévő farkasverembe teleportálja (vagy akárhova máshova).
- Farkasverem alján lévő csúszda, amely egy szörny barlangjába visz.
- Egy hatalmas domborműves arc, amelyre, ha rátekinenek, vagy valamilyen titkos tudást, illetve értéknövelést ad, vagy pedig rontott mágia elleni mentő esetében a szemléltető a kőarcán lévő szemölcsé vagy valami hasonlóvá változtatja.
- Kívánságkút, amely a beledobott értékekkel egyenes arányban teljesíti a karakter kívánságait. Természetesen bizonyos "kívánságkutakban" rettenetes szörnyek tanyáznak, akik ezt a kényelmes módját találták a kincsgyűjtésnek.
- Kincsek, melyek egy szörny testrészeként vannak elrejtve: Hatalmas érték képviselő bunda, drágakő szemek vagy karmok, ritka fémekből álló szarvak, lények kiknek kemény páncélja varázspajzsként funkcionál, mágikus fogak és agyarak, zúza tömör drágakőből, üreges szarvak valamilyen varázstárggyal belsejükben, platinatüskék, stb. (Ezeket a tulajdonságokat ráadásul nem feltétlen lehet rögtön észrevenni.)
- Ládák és tokok hamis aljakkal és titkos rekeszekkel, így az egész kincset igen nehéz megtalálni. Pl.: egy varázspálcában lehet egy titkos rekesz, melyben egy igen értékes varázsgyűrű lapul.
- Szobrok, melyeknek hiányzik egy kis darabja: ha megtalálják és visszahelyezik az eredeti helyére, akkor a szobor visszatér eredeti alakjába és hűen szolgálja a karaktert. Pl.: egy küklpsz szem nélkül. A szem egy igen nagy gyémánt, amit egy közeli szörny őriz. Ha megtalálják a szemet és visszahelyezik gödrébe, a küklpsz korlátozott ideig szolgálatban áll. Természetesen vannak olyan szobrok, amelyek nem vallják a "jó tett helyébe jót várj" filozófiát és megtámadják a kipótlójukat: a kögölemek mindig ilyenek.
- Egy terület, ahol mágikus tárgyakat kovácsolnak és építenek meg majdnem-leverhetetlen lények. A tárgyakat meg

lehet venni, de csak orbitális árákon és semmi sem garantálja, hogy ténylegesen működni fognak. Az árákra pár példa: csereajánlat olyan tárgyra melyek összértéke meghaladja a kívánt tárgy értékét, egy vörös sárkány teljes kincse, egy tárgy, amit egy gonosz főpap, varázsló vagy egy félisten birtokol.

– Egy játékbárlang, ahol hatalmas erejű tárgyakat lehet nyerni, de a tétek is hatalmas összegek vagy mágikus tárgyak. A tétek rögzítettek. (Semmiért nem lehet valamit nyerni!)

– Olyan gyűrűk, ruházatok, fegyverek, melyek mágikus hatalmuknál fogva civakodást és diszharmóniát okoznak a karakterek között, így a nagy veszekedés zajára még több szörnyet jön a környékre.

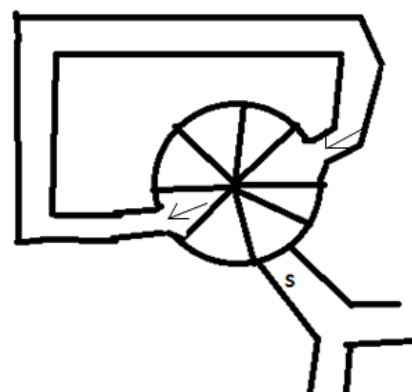
– Tárgyak, melyek azonnal paránnyá változtatják a karaktert, aki csak egy Növesztés bájitallal térhet vissza eredeti méretébe.

– Tárgyak melyek megzavarják az észlelő eszközöket és apasztják a figyelmet, azaz nem működik az Extraszenzoriális percepció, sem a titkosajtókat, sem a lejtő járatokat nem vesszük észre stb.

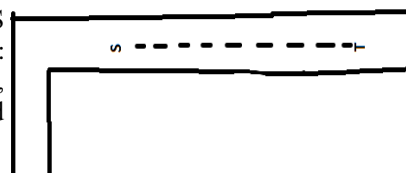
– Erőterek által védelt kincsek. Az erőter érintésre sebez, de a karokkal és gombokkal ellátott kezelőfelülettel ki lehet kapcsolni. Természetesen a kapcsolók legtöbbje csúnya dolgokat eredményez.

Néhány további, illusztrált ötlet

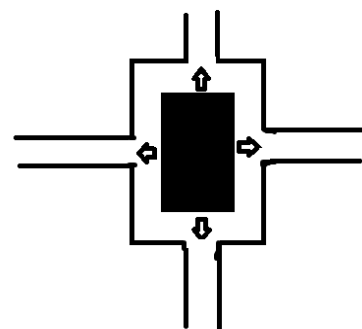
A "torta" itt egy csigalépcsőt jelöl, melyen két egyirányú átjáró, illetve egy titkosajtó van. Mikor a kompánia leér a lépcsőn, csak a baloldali nyílnál lát ajtót, a jobboldalinál fal van, amit esetleg egy falikárpit is takarhat (nem beszélve a titkosajtóról). Ha a karakterek bemennek a terembe, az ajtó becsapódik, ezért csak a folyosón haladhatnak tovább. De a folyosó láthatólag visszavezet a lépcsőhöz, egy magasabban lévő lépcsőfokhoz (vagy pihenőhöz), ahol a jobboldali nyíllal jelzett egyirányú ajtón visszatérhet **ugyanarra a** csigalépcsőre: de ezt a játékosok nem biztos, hogy felfogják elsőre. Ha nem találják meg a titkosajtót, akár örökké is bolyonghatnak körbe és körbe. A lépcső mehet tovább is lefelé, de a csapda úgy hatásos, ha az utolsó fokoknál van az a pihenő, mely a „végtelen ciklusba” dobja a karaktereket. A csapda csak úgy ismerhető fel, ha jeleket hagynak, vagy ha felfelé indulnak el.



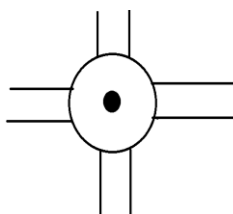
Ha a kompánia a T ponthoz ér, akkor mind visszateleportálnak az S ponthoz. Sötét és hosszú folyosó kell ehhez, de más megoldás is elképzelhető: aki még nem teleportálódott el, az az előtte lévő akkor is előtte lévőnek látja, ha az viszont már visszajutott az S ponthoz. Ez a trükk is abszolút halálos tud jönni, ráadásul a korábbinál sokkal nehezebb felfedni titkát.



A fenti talán még cseleesebb. A közepén lévő fal mozog! Akármelyik irányba is mozdul, mindig elzár egy folyosót. A mozgást könnyen véletlenszerűvé tehetjük d6-al. 1 – Észak, 2 – Kelet, 3 – Dél, 3 – Nyugat, 5 és 6 – helyben marad! Figyeljük meg, hogy bizonyos kombinációkkal akár két járatot is le tudunk így zárni.



Egy újabb trükkös terem. Ha belépnek a kör alakú terembe, az véletlenszerűen és teljesen észrevehetetlenül elfordul tetszőleges számú egységgel. Így bár a folyosók ugyanazok, az ajtók sosem ugyanoda vezetnek.



A felsorolással és a vizuális példákkal végezve meg kell jegyeznünk, hogy a fentiek a speciálisnak még korántsem merítik ki a fogalmát. Valójában egy egész könyvet meg lehetne tölteni az ötletekkel, de ezt részben a terjedelem, részben pedig azon megfontolásból nem tesszük, hogy ne fojtsuk el az olvasó kreativitását. Ennyi példából magad is nyugodtan tudsz generálni érdekes kihívásokat játékosaidnak. Mindenesetre sokkal bizarrabb dolgok is előfordulhatnak, de talán tényleg jobb, ha visszafogjuk magunkat.

Üres

Aki végiggondolja a két hatoldalú kockával dobás lehetőségeit, rájöhet, hogy a termék 5/9 -e üresnek kell lennie. Nos, még véletlenül sem kell azt hinni, hogy elrontottam valamit, sőt szívem szerint talán még nagyobb arány lenne a jó. Gondoljunk csak bele! Már többször is említettük, hogy nem feltétlen a valóságghűsége törekszünk, hanem a játékon belüli konzisztenciára. Azonban egy olyan kazamata, amelyben minden terem tele lenne szörnyekkel és kincsekkel, még a legvadabb fantáziájú játékosnál is kaverné a biztosítékot – teljesen lehetetlen egy felállás. A megfontolások azonban ennél még mélyebbek: A K&K világában a karakterek törékenyek, kellene termek ahol pihenni tudnak. A misztikus alvilág misztikussága a titokzatosságban rejlik, a csendes, kongó termekben ahol sosem tudhatjuk, hogy a látszólagos nyugodtság illúziójában, a fáklyánk fénysugarán túl mik rejteznek... A félelem, a feszültség minden egyes üres teremmel csak növekszik. Ha egy szörnynek jó ideig csak a nyomait, vagy egyéb nem vizuális jeleit tapasztaljuk, sokkal ijesztőbb, mintha azonnal szembesülünk vele teljes életnagyságban. És itt elértünk egy fontos ponthoz:

Az üres termék valójában nem üres.

Csontszilánkok, levedlett vér- és izzadság-mocskos rongyok, szörmedarabok, titokzatos írások a falakon, süvítő, huzatos folyosók, kongó, oszlopos csarnokok, csöpögő víz a mennyezetről, vérfagyasztó, távolról visszhangzó sikolyok, szagok, foszforeszkáló mohák, vaksi barlanglakó állatok, elhagyott tárgyak, feljegyzések. Kifosztott halottak. Korábbi kalandozók nyomai, vagy a történelem megkövesült maradványai? Freskók, festmények, domborművek, szétvert szentélyek, kiszáradt fürdők, elhagyatott háremek. Félbehagyott építkezések, ijesztően jó állapotban lévő szerkezetek. Lábnyomok. Kövekből emelt groteszk idolk. Áttetsző, lebegő szellemalakok. Bányászati sínek. Szerszámok. Medencék, összegyűlt pocsolák mélyükön súlyos, félelmetes, suhanó árnyakkal.

A lehetőségek végtelenek. Persze nem kell szégyenkezniük, ha egyszerűen csak ennyit írunk: „Kopár, üres terem. “ Nem lehetünk mindig kreatívak és néha a kevesebb több.

A kazamata vezetése

Az eddigiek alapján úgy tűnhet, hogy a játékvezető kifejezés egyáltalán nem fedi le a valódi szerepet – inkább tervezőnek kellene nevezni. Azonban sajnos az a helyzet, hogy a játék vezetése még az előbbieknél is komolyabb feladat, ezért hát a név. E kihívás teljesítéséhez próbálunk segítséget adni a következő eszközökkel.

A forduló

A kazamata-forduló 10 percet tesz ki. Ezalatt a kompánia normális tempóban haladva sebességének kétszeresét teheti meg. Tehát egy teljesen felvértezett karakternek 10 percébe telik, hogy 120'-at tegyen meg a föld alatt. Ha ezt kevésnek gondolnád, lásd a játékos szekcióban található magyarázatot. A fordulóban nem muszáj két mozgást megtenni, sőt az esetek többségében más cselekedetekkel telik el az idő. Ezek időtartamának megbecslése teljesen a te felelősséged, játékvezető. Ha a kompánia felhúzza a nyúlcsipőt, akkor a sebességének a négyszeresét is lemozoghatja, de ekkor semmilyen térképezés nem engedélyezett – egyszerűen vedd el tőlük a térképüket és gonosz mosollyal meséld a kétes felismerhetőségű helyszíneket – vajon voltak már itt?

Minden hat fordulóból egyet pihenéssel kell töltenie a kompániának. - ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy “mozdulatlannak” kell lenniük, egy helyben kell maradniuk. A komoly koncentrációt végző cselekedetek, még ha helyváltoztatás nélkül is történnek, egyáltalán nem számítanak pihenésnek. A pihenés “holtidő”-nek tűnhet, valójában azonban (azon túl, hogy egy kis realizmust csempészünk az amúgy igen absztrakt játékunkba), tökéletes alkalom arra, hogy a játékosok a szerepjátszó játék szerepjátszó részét gyakorolják.

Egyéb cselekedetek: mint fentebb is említettük, a te felelősséged.

Néhány irányelv: Extraszenzoriális percepció használata kb. egy negyed fordulót fog elemészteni, ellenben egy 10' hosszú falszakasz titkos-ajtó reményében való átvizsgálása egy teljes fordulót igényel.

A csata gyors és vad. Minden fordulóban 10 harci kör van. A harci forduló levezetéséhez lásd a játékos szekciót.

Titkosajtók: Ha **keresik** a titkosajtókat, akkor az embereknek, felszerzeteknek és törpöknek 1-2/d6 esélyük van arra, hogy siker koronázza a próbálkozásukat – már ha természetesen van ott titkos-ajtó, bár ha belegondolok a másik megoldás eléggé... khmm... oldschool lenne. Az elfeknek ez az esély 1-4/d6. Esetleg azt is megengedheted, hogy az elfek 1-2/d6 eséllyel még akkor is érzékeljék a titkosajtókat, ha csak elhaladnak mellettük: „Mintha lenne ott valami...”.

Ajtók: A kazamata a misztikus alvilág megtestesítője. Egyáltalán nem az a hely, ahol tárt ajtókkal várnának (ha mégis így lenne, akkor annak általában nagyon csúnya vége szokott lenni). Az ajtók általában zárva vannak. A legtöbb ajtó 1-2/d6 eséllyel törhető át, ha egy karakter nekiveti a vállát, de ezt nagyban módosítja az erő értéke. Egy ajtónál legfeljebb három karakter próbálkozhat, utána több nekiveselkedés nem megengedett – ez talán furcsa lehet azoknak, akik hozzászoktak az ismételt szakértelempróba-dobásokhoz, de fogjuk fel úgy, hogy a fájó vállú karaktereknek elege van az egészségből és az ajtót kinyithatatlanul könyvelték el magukban. Talán az a legjobb megoldás, ha mi magunk dobjuk az ajtótörő-dobásokat.

Ha egy karakternek (vagy karaktereknek) sikerült betörni az ajtót, akkor az csak úgy történhet, hogy lendületükben bezúdulnak a terembe – természetesen készületlenül. A bentiek meg, talán mondanom sem kell, általában meghallják a próbálkozásokat – és sokszor nem csak ők: ajtóbetörésnél ajánlott császarkáló szörnyekre dobni.

A kinyitási nehézségek ellenére, a legtöbb ajtó nagyon könnyen újra bezárul. Mit is mondtunk, hol vagyunk? Igen, ez az alvilág, ez maga a pokol ahol a kompániát pont a környezettel és a sorssal való irracionális, reménytelen, és sziszifuszi küzdelme teszi hősiessé. A bezáródást megakadályozandó, megpróbálhatjuk kiékelni az ajtókat (igen, eredetileg erre valók a felszereléslistán található vascővekek, nem pedig sátorozásra vagy hegymászásra – bár arra is jók). A kiékelte ajtókból 5-6/d6 eséllyel kicsúsznak az ékek és becsapódnak. Az ajtók automatikusan kinyílnak a szörnyeknek, kivéve, ha a karakterek megpróbálják visszatartani azt.

Az ajtók bezáródó tulajdonsága miatt nem érdemes úgy mesélni a betörésüket, hogy szó szerint beszakadnak az ajtók, mert ekkor a játékosok jogos alapon vitázhatnak, hogy mégis hogy záródhatott be az az ajtó, amely egy órája még a földön feküdt. Azt hiszem, mondanom sem kell, ha néhány esetben mégis így teszünk, akkor tökéletes eszközünk van arra, hogy a frászt hozzuk a játékosainkra.

Csapdák: A Kazamata megtervezése fejezetben épp elég szó esett róluk. Ha a karakterek átmennek rajtuk 1-2/d6 eséllyel aktiválódnak.

Tolvajok csapdakeresése: Játékvezetői szemszögből különösen fontos figyelni erre a szakértelemre. Ha minden csapdát lehet egy pusztá dobással hatástalanítani, akkor a játékosok ellustulnak és elvész a csapdák által nyújtott izgalom. Ezért javallott, hogy csak olyan csapdákat lehessen vele hatástalanítani, amelyek kicsik (pl. tűzcsapda) és magunk sem vagyunk tisztában működési elvükkel. De, pl.: egy. súlyok és ellensúlyok alapján működő billenőpadló középiskolai fizikaismereteink alapján tökéletesen megérthető. Buzdítsuk a játékosokat a saját józan eszük használatára!

Hallgatózás: A karakterek az ajtókhoz lapulva hallgatózhatnak.

N.B.: Az élőholtak sosem csapnak zajt!

Az emberek 1/1d6 eséllyel hallanak meg egy hangot, míg az elfek, felszerzetek, törpök 1-2/d6 eséllyel (a tolvajok esélye a szintjükkel együtt nő, lásd tolvaj). A jó játékvezető teletömi a kazamatáját rémisztőbbnél rémisztőbb hangokkal és zajokkal: jajgatató, csörömpölő folyosók, csoszogástól és motyogástól visszhangzó termek.

Fényforrás: A kazamatákban a kompániának minden esetben szükség van valamilyen fényforrásra ahhoz, hogy tájékozódni tudjon. A fáklyák, lámpások és varázskardok megvilágítják az utat, de ugyanakkor odavonzzák az éhes és kíváncsi szörnyeket – tehát a szörnyeket csak úgy lehet meglepni, ha ajtón keresztül törünk rájuk. A fáklyáknak még egy további kockázatuk is van: könnyen elolthatja őket még egy kisebb szélfúvás is.

A szörnyek mindaddig teljes és folyamatos sötétben látással rendelkeznek, amíg nincsenek a kompánia oldalán (tudjuk, hogy nem reális, de a játékban helyénvaló! Szórakoztató és neked, kedves játékvezető **nagyon** megkönnyíti a dolgot!).

Szörnyek felfedezése: A szörnyek jelenlétét 2d4*10'-ről tudja érzékelni a kompánia, kivéve, ha azok meglepik őket.

Meglepetés: Csak akkor történhet meg, ha az egyik vagy mindkét csapat nincs tisztában a másik jelenlétével. Az Extraszenzoriális percepció, a zajok, a fény vagy akár a szagok is képesek teljesen ellehetetleníteni a meglepetést. Ha meglepetés esete merül fenn, a meglepett csapat(ok)nak dobjunk d6-al: ha az eredmény 1-2, akkor meg vannak lepve. Ilyenkor a meglepő csapat 1d3*10' közelre is megközelítheti a másikat, mielőtt elkezdődne a harc.

A meglepetés egy teljes ingyenes harci kört ad a meglepő félnek. Ha a kör után még vannak túlélők, akkor onnantól a találkozás a normális szabályok szerint megy tovább.

Ha egy karaktert meglepnek, 25% eséllyel elejt valamit a kezéből. A tárgyat véletlenszerűen válasszuk ki, de ügyeljünk arra, hogy valóban a karakter kezében legyen.

Császkáló szörnyek: A fogalmat már igen sokszor alkalmaztuk az eddigiekben, de most végre meg is magyarázzuk. Egy hatalmas kazamatában teljesen érthető okok miatt nem csak statikus, egy helyben ülő, „röghöz kötött” szörnyek vannak. A szörnyek (mint minden élőlény), éhségtől hajtva vadászni indulnak a kazamata örök éjszakájába, de az is lehet, hogy csak meglátogatják a szomszédjukat (és ezt viccen kívül mondom, bár azért bevallom, tényleg vicces). A császkáló szörnyek túlzott alkalmazásával könnyen szétbombázzhatjuk a játékosok még csöppnyi megmaradt igényét is a realizmusra, ezért óvatosan és bölcsen kezeljük ezt az amúgy hatalmas hangulatteremtő és történetalakító eszközt. Megjegyzem, hogy 30-nál kevesebb szobás kazamatákban nem is ajánlom a használatát. Ezen felül azonban melegen. A fentiek értelmében császkáló szörny dobást **két fordulónként érdemes dobni**. Ekkor fogunk egy d6-ot és 6-os eredmény esetén császkáló szörnnyel találkozunk a kompánia. A kazamata feltöltése fejezetben található táblázatok alapján véletlenszerűen kidobunk egy szörnyet (szörnycsoportot), meghatározzuk, hogy melyik irányból jön, majd megnézzük, milyen közel juthat a karakterekhez úgy, hogy azok ne vegyék észre (akár meg is lepheti(k) a kompániát, lásd Szörnyek felfedezése, Meglepetés).

Szörnyek elkerülése: A legtöbb szörny automatikusan megtámad és követ minden karaktert, akit csak meglát. Ezek alól kivételt képeznek az intelligens szörnyek, akik elég okosak ahhoz, hogy ne kezdjenek ki a túlerővel. Ha a szörnyek meglepik a karaktereket, akkor a kompániának esélye sincs harc nélkül megúszni a találkozást. Ha „biztosabb” távolságból történik a monszterek érzékelése, akkor a kompánia dönthet inkább a menekülés mellett. Ekkor a szörnyek egészen addig követik a karaktereket egyenes vonalban, amíg azok 90' távolságra nem kerülnek tőlük. Ha a menekülés során a menekülők sarkokon fordulnak be, vagy lépcsőkön közlekednek a szörnyek csak 1-2/d6 eséllyel követik őket. Ha titkosajtót használunk a menekülés során, a fenti esély csupán 1/d6. A két fél közötti távolság a kompánia és a szörnyek sebességének függvényében változik az idő múlása során (nyugodtan egyszerűsítsük le/daraboljuk fel a problémát két test egyenes vonalú egyenletes mozgásaira, középiskolai fizika-tudásunkkal azonnal meg fogjuk oldani). A karakterek a nagyobb sebesség elérése érdekében eldobálhatják felszerelésüket, kincseiket, ha azoktól könnyen meg lehet szabadulni. Egy másik megoldás lehet, ha a gyorsabb karakterek otthagyják lassabb társaikat. de ezt a csapat lelki békéjének jégjében inkább nem ajánljuk (ne féljünk egyszer-kétszer úgyis meg fog történni).

A tűz, avagy az égő olaj a legtöbb szörnynek azonnal elveszi az üldözéstől való kedvét.

Az eldobált étellel az ostoba szörnyek 90%-át, a félintelligensek 50%-át, az intelligensek 10%-át rázhatjuk le.

Az eldobált kincssel az ostoba szörnyek 10%-át, a félintelligensek 50%-át, az intelligensek 90%-át rázhatjuk le.

Szörnyek véletlenszerű reakciói: Hacsak nem üldözéses szituációban vagyunk, az intelligens szörnyek az alábbi táblázat alapján reagálnak az olyan kompánia felőli cselekedetekre, mint a lefizetés, megfélemlítés vagy a jellem nyilvánvaló kimutatása:

2d6	Reakció
2-5	Negatív
6-8	Bizonytalan
9-12	Pozitív

A dobásra járulhatnak módosítók, ha mint játékevezető helyesnek látod.

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 in Sections 1-7, 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.

END OF LICENSE