

TORCH EAIL™

Egy aprósr szerepjáték



Gyorstalpaló



Torch Fail™

szerepjáték gyorstalpaló

ÉLJEN KRUXXOK!!!

Ezen információk megszerzése során rengeteg félszerzet
vesztette életét...

Ez a kiadvány egy szabálykönnyű OSR-jellegű szerepjáték,
amit megannyi más OSR játék ihletett. A cél az volt, hogy egy
olyan gyorsan tanulható és egyszerű rendszert alkossak, ami
kompatibilis a legtöbb már meglévő OSR játékkal.

Írta és illusztrálta: Dirk Stanley

copyright © 2025 Simian Circle Games LLC.

Magyar változat: Rollins Publisher 2026

TARTALOMJEGYZÉK

Alapfogalmak	1
Alapszabályok	2
Harci szabályok	3
Komplex harc	4
Karakteralkotás	5
Törpék	6
Elfek	7
Félszerzetek	8
Emberek	9
Felszerelések	10
Mágia	11
Varázslatok listája	12
A Rothadás uralma (kaland)	13
Karakterlap	18

Áttekintés

A Torch Fail™ úgy lett kitalálva, hogy könnyen tanulható és játszható legyen. A kiadvány azt feltételezi, hogy a játékosok már ismerik az olyan alapfogalmakat, mint JM vagy d20. A játék megannyi OSR kiadvány elemeiből építkezik, így szinte teljesen kompatibilis minden más OSR-jellegű játékkal. Továbbá a rendszer úgy lett megírva, hogy a játékmecanikai elemek gond nélkül módosíthatóak legyenek.

Mire lesz szükségetek:

A játékhoz nem lesz szükségetek másra, mint erre a szabálykönyvre, papírra és ceruzára, illetve egy 7 darabos dobókocka készletre.

Mikor dobjunk?

Csak akkor dobjatok kockával, ha valaminek a kimenetele kérdéses. Abban az esetben, ha valaminek a sikeressége egyértelmű vagy nincs akkora jelentősége, a dobások nyugodtan elhagyhatóak.

Dobások & konfliktusok

Próbák esetén a célszámnál nagyobb vagy egyenlő dobások számítanak sikernek. Szembenálló dobások esetén a döntetlen a játékosoknak kedvez. Totális siker, ha a kockával 20-ast dobsz. Teljes balsiker pedig, ha a kockával 1-est dobsz.

Mérték & kedvezőség (d20)

Minél nagyobb a dobás értéke, annál nagyobb/kedvezőbb valami.

Nem harci cselekvések (d20 vs 11)

Ha a JK/NJK jártas az adott területen (kaszt-specifikus képesség), akkor add hozzá a szint/ÉK értékét a dobáshoz (d20 + szint vs. 11).

Harc (d20 vs PÉ)

Ha a JK/NJK jártas az adott területen (kaszt-specifikus képesség), akkor add hozzá a szint/ÉK értékét a dobáshoz (d20 + szint vs. PÉ).

Mágia (d20 + szint vs 11+)

Az ide tartozó pontosításokat a 11. oldalon találod.

Mentődobás (d20 + szint vagy ÉK vs 15)

Bénulással, mérgezéssel, halállal, mágiával, mágikus tárgyakkal vagy lehetet támadásokkal szembeni mentődobások esetén a szintet mindig hozzáadjuk a dobás értékéhez.

Szintlépés

Minden szörny ÉK-nként 100 TP-t ér. A tapasztalati pontokat a csapat tagjai között egyenlően kell elosztani. A JK-k 2000 TP x aktuális szintnyi tapasztalatnál léphetnek szintet.

Túlterheltség

Minden JK 10 tárhellyel rendelkezik. A könnyű páncél 2, a közepes 3, a nehéz páncél pedig 5 helyet foglal. Továbbá minden tárgy 1, 2 vagy 3 helyet foglal, mérettől függően. 10-nél több tárhely megtöltése esetén 1-gyel kevesebb akciód lesz és egy JK 11-nél több tárhelyet nem tölthet meg. Az, hogy mennyi minden van nálad befolyásolja a megjelenésedet. 4 vagy kevesebb felhasznált tárhely esetén a karakter gond nélkül be tud olvadni a környezetébe, 5 vagy több esetén ez már nem ilyen egyszerű.

Csatlósok & Háziállatok

A csatlósok száma nem haladhatja meg a JK-k szintjét és a csatlósok szintje/ÉK-ja kevesebb kell legyen, mint a JK-k szintje. Továbbá minden csatlósnak van egy napidíja, ami az alapdíj x szint/ÉK. Alapdíjak: szolgáltól 3a, idegenvezető 15a, zsoldos 35a, specialista 65a, varázsló 150a. Háziállatok tartási díja 2at x ÉK.

Szerencsepontok

A játékülések kezdetén a JM szerencsepontokat oszthat ki a játékosoknak, amit arra használhatnak, hogy a próbák során újra dobják a kockákat.

Szerencsepontokat a játékkalkulációk elején, kiemelkedő teljesítményért, emlékeztető szerepjátékért, feladatok teljesítéséért és a csapat megneveztetésért adhat a JM. Természetesen a játék hangvételétől függően a JM belátása szerint változtathatja, hogy mennyi szerencsepontot oszt ki. Könnyedebb, kevésbé halálos játékok esetén érdemes többet, míg komolyabb, sötétebb hangulatú kalandok esetén érdemes kevesebb szerencseponttal jutalmazni a játékosokat.

Helyzetek narrálása

Ha egy JK sikeresen végrehajt egy feladatot, akkor a karaktert irányító játékos körülírja, hogy a karaktere mit és hogyan cselekszik. Azonban amennyiben egy karakter próbálkozásai sikertelennek bizonyulnak, úgy a JM fogja narrálni, hogy pontosan mi és hogyan történik az adott karakterrel.

Utazás & vél. események

Normál tempóban. Gyalogosan, úton közlekedve 40 kilométert, míg háttal közlekedve, úton 75 kilométert lehet megtenni egy nap leforgása alatt.

Szpora léptekkel. Távolság +50%, véletlenszerű események lehetőségére +1, kifáradtok (H) a nap végére.

Megfontolt. Távolság -50%.

Események az út során. Veszélyes területeken és a vadonban dobjatok egy d6-tal és 6-os dobás esetén valamilyen véletlenszerű esemény vár a csapatra.

Előny & hátrány

Az **előny (E)** azt jelenti, hogy **2d20-al** dobunk és a **nagyobb** eredményt, míg a **hátrány (H)** pedig azt jelenti, hogy **2d20-al** dobunk és a **kisebb** eredményt vesszük. Az **(E)** és azt **(H)** hivatott bemutatni, hogy a kedvezőség milyen módon befolyásolja a cselekvéseket. Amennyiben egy helyzet egyszerre lenne előnyös és hátrányos, úgy ezek **kioltják egymást** és csak 1d20-al dobunk.

Halál

Azok a JK-k/NJK-k, akinek az életpontjai 0-ra vagy mínuszba csökkennek, meghalnak. **Opcionális szabályok**, mint a **harcisérülés** lehetőséget adnak arra, hogy megmeneküljünk.

Távolságok

A **közvetlen** azt jelenti, hogy valami érintés távolságra van, közelharcis fegyverekkel is ezen a távolságon belül lehet támadni. A **közel** azt jelenti, hogy valami ugyanabban a szobában/teremben található, a távolsági fegyvereket is ezen a távolságon belül lehet használni. A **távol** egy, a közelnél távolabb eső támadást jelent, míg a **messze** pedig azt jelenti, hogy valami hatótávolságon kívül esik.

Robbanó kocka

JK-k általi kaszt-specifikus (nem mágikus) támadások esetén a sebzéskockák robbanó kockás mechanikával bírnak. Ha a sebzés kockán kidobod a legnagyobb értéket, akkor a kockát egészen addig újra dobhatod, amíg a maximum értéket dobod.

A dobásaid eredményeit ezután add össze. A mágikus támadások nem bírnak ilyen sajátossággal.

Kezdeményezés

A kezdeményezés csapat-alapú, mindig a játékos karakterek cselekednek először, kivétel ha rajtuk ütnek. A csapaton belüli sorrendet pedig a játékosok határozzák meg.

Mozgás

Közről átmozogni **közvetlen** távolságba **1 akcióba** kerül, míg **távolról közvetlen közel** kerülni **2 akciót vesz igénybe**. **Messziről közvetlen közelre kerülni** egy körön belül **nem lehetséges**, mivel ez túl nagy távolság.

Mérgek

Mérgekből 3 féle létezik: halálos, lassú és elgyengítő. A **halálos mérgek d3** órán belül ölnek. A **lassú mérgek d6-ot** sebeznek **d6** körig, míg az **elgyengítő mérgek d6** óráig gyengítik le a célpontot, ami azt jelenti, hogy ezidő alatt minden dobásuk **(H)**. A JK-k dobhatnak mentőt a mérgek hatásai ellen.

Élőholtak megfutamítása

Néhány kaszt képes megfutamítani az élőholtakat. Ha a célpont élőholt ÉK-ja kevesebb, mint az adott játékos szintje, akkor dobhat egy próbát (d20 + szint vs. PÉ). Sikeres dobás esetén az élőholt menekülni kezd. Ha a dobás értéke 5-tel több, mint a célpont PÉ-je, azonnal elpusztul. Egy JK a szintjének megfelelő élőholtat képes megfutamítani egy nap.

KOMPLEX HARC (OPCIONÁLIS)

Sérülés & gyógyulás

Veszély. Enyhe (d6), mérsékelt (2d6), súlyos (4d6). Zuhanás, tűz, mérgek, csapdák stb.

Gyógyulás. d6 + szint = visszanyert ÉP/ teljes pihenéssel töltött napok száma.

Sebzésfajták

A következő szabályok kizárólag nem mágikus támadások sebzéskiosztásánál használhatóak, hogy halálosabbá és rétegzettebbé tegyék a harcot.

Halálbiztos. Ha egy nem mágikus támadás dobás értéke 5-tel meghaladja a célpont PÉ-jét, akkor a támadás további d6-ot sebet.

Brutális. Ha egy nem mágikus támadás dobás értéke 10-zel meghaladja a célpont PÉ-jét, d2 kör a dobásai (H).

Kimerültség

Ha egy harci szituáció hosszabb ideig tartana, akkor a jelenlévőknek sikeres fáradtság mentőt kell dobniuk, különben a harc végéig minden dobásuk (H).

A harc heve

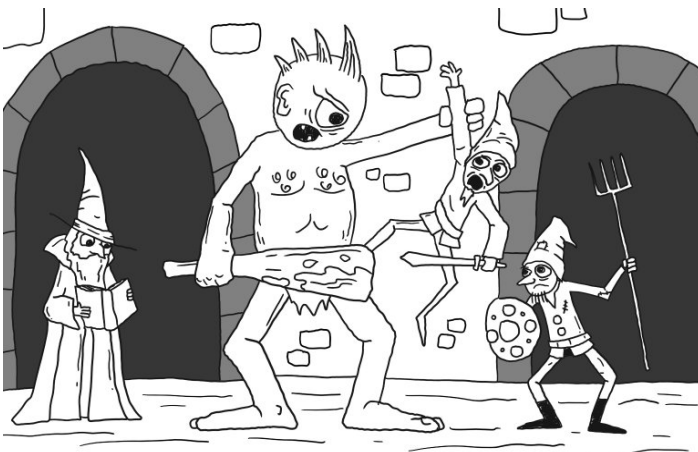
Amennyiben egy 5-ös vagy annál magasabb szintű JK **közelharcban** megöl egy ellenfelet, úgy azonnal rátámadhat egy újabb ellenfélre **közvetlen** távolságon belül.

Megtántorítva

Ha az adott célpont legalább a teljes ÉP-jének a felét elveszti egy támadásnak köszönhetően, akkor mentőt kell dobni, különben d6 körre megtántorodik. Ezalatt minden dobása (H), azonban a tántorodottság ideje alatt minden körben dobhat mentőt, hogy összeszedje magát.

Fegyvertörés

Ha a támadás dobás értéke 1, azaz teljes balsiker, akkor 1 a 4-hez az esélye annak, hogy az adott fegyver eltörik. Ennek kimenetelét a JM narrálja.



KARAKTERALKOTÁS

A legtöbb esetben a játékos karakterek 1-es szintről indulnak és minden kaszt-specifikus dobásukhoz **szint bónuszt** kapnak. Ez különbözteti meg őket a 0-ás szintű karakterektől, akiknek **nincsen** szint bónusza.

Életpont (ÉP)

d8 Életpont

Szintlépésnél: +d8/szint.

Akciók

Körönként 2 akció. Mozogni, támadni vagy valami egyszerű feladatot végrehajtani 1 akcióba kerül. A mágiahasználat és az élőholtak megfutamítása 2 akciót vesz igénybe.

Szintlépés: További akciókat 4-es és 8-as szinten kapunk.

Páncélérték (PÉ)

Páncél nélkül: 11. Bőrpáncélban: 12. Lángingben: 14. Lemezvértben: 16.

A pajzsok **további 1 PÉ-t** biztosítanak.

Faj

Választható fajok: törpe, elf, félszerzet vagy ember.

Adj a karakterednek fajhoz illő nevet és írd le róla néhány jellemzőt.

Kaszt

Válassz egyet a fajodnak megfelelő kasztok közül. A szintedet mindig add hozzá a kaszt-specifikus dobásokhoz. Aktivációt igénylő képességeket naponta szint+2 alkalommal lehet használni.

Szintlépés: 5-ös szinten kapsz új kaszt-specifikus akciót.

Felszerelés

Minden karakter a kasztjának megfelelő felszereléssel indul. A karakteralkotás során válasszatok egy különleges tárgyat. Valami, ami a karaktered számára nagy jelentőséggel bír. Ezek a tárgyak semmilyen játékmechanikai jelentőséggel nem bírnak.

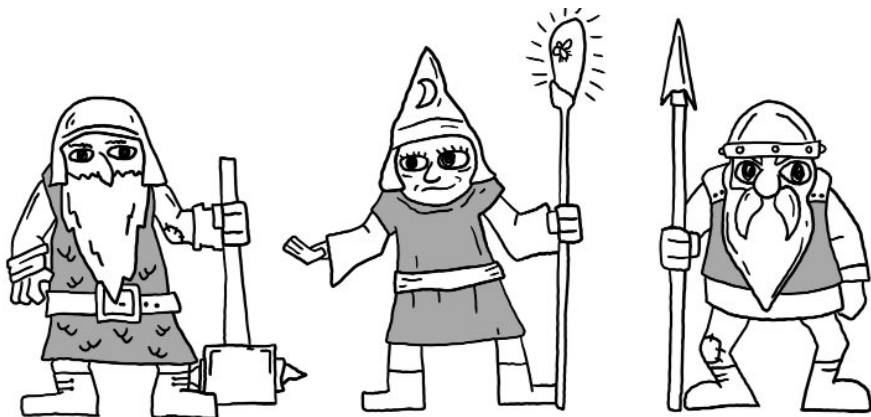
Arany

3d6x10

Varázslatok*

A JM-mel együttműködve találjátok ki a kezdő varázslatok mennyiségét és milyenségét.

TÖRPEK



Törpének lenni azt jelenti, hogy alacsony vagy, testes és mogorva, na és persze imádod a sört. A sörnél már csak a köveket és a földalatti létet szereted jobban. Ha mindenképpen távollásági fegyvert kell használnod, akkor az szóljon jó nagyot! A nehéz páncélok különösen közel állnak a szívedhez. Az istenségeid a hegységek, a kövek, a fémek és a gombák jegyeit viselik magukon.

Törpe képességek

Köismeret. Képes vagy érzékelni a rejtett járatokat, a kincsek közelségét és a kövekbe vagy földbe rejtett csapdák jelenlétét.

Szívós, akár egy hegy. Törpeként a föld alatt érzed a legjobban magad. Így a földalatt minden mentődobásod (E).

Részeges verekedő. Jellemzően ittas állapotban az ütéseid nagyobb eséllyel találnak. Részegen minden pusztakezes támadásod (E), azonban minden más dobásod (H).

Éjjellátás. Törpeként a szemed hozzászokott a földalatti birodalmakban uralkodó gyér fényviszonyokhoz. Ennek köszönhetően tökéletesen látsz a sötétben.

10-es szinten. Amint egy törpe eléri a 10. szintet, építhet magának egy földalatti erődítményt.

Törpe kasztok

A láng őrizője. A népedet foglalkoztató tudományokban jártas, tapasztalt és bölcs vagy. Legyen szó a földalatti birodalmak és a törpék történelméről, szörnyekről, fejtörők és rejtvények megoldásáról, élőholtak megfutamításáról, főzetek készítéséről és felismeréséről, gyógyításról vagy nyelvekről a dobásod értékéhez hozzáadhatod a szintedet is. (d20 + szint).



Elfként magas, kortalan és karcú vagy. Egy vagy a természettel és az erdőkkel. Olyan elegánsan mozogsz, akár a lágy fuvallat. Többre tartod a settenkedést és könnyű páncélokat a nyers erőnél. Az istenségeid a természetben, a holdban, a napban és az örökké változó hullámokban tesztülnek meg.

Elf képességek

Mi van itt rejtve? Elfként minden dobásod, ami arra irányul, hogy rajtaütéseket, rejtett ösvényeket, titkos ajtókat és csapdákat fedezz fel (E).

Erdei kötelék. Amíg az erdők birodalmának ösvényeit járod, minden dobásod, ami halk mozgásra, nyomolvasásra, tájékozódásra és rejtőzködésre irányul (E).

Mozgékonyság. Elfként a felépítésedből fakadóan igen csak fürge vagy.

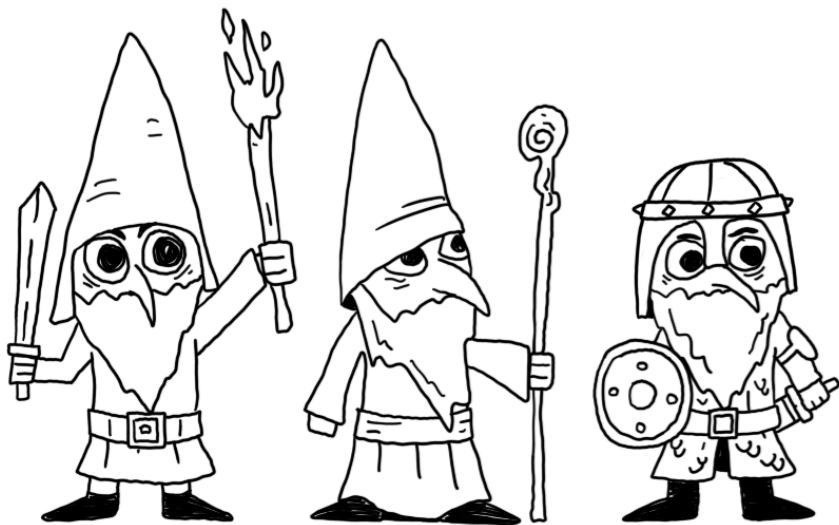
Minden gyorsaság próba (E).

Éjjellátás. Szemeid hozzászoktak a sötétséghez, így pontosan olyan jól látsz a sötétben, mint nappal.

10-es szinten. Amint egy elf eléri a 10. szintet, építhet magának egy erdei erődítményt.

Elf kasztok

Erdőkerülő. Vándorként az a feladatod, hogy a megfékezd a gonosz erők térnyerését. Mesterien bánsz az íjakkal. Fegyveres harc, lopakodás, mágiatörténet, nyelvek, növénytan, szörnyismeret, főzetkészítés, nyomolvasás, íj használat és navigáció esetén hozzáadhatod a szintedet a dobásod értékéhez (d20 + szint).



Félszerzetként alacsony, fürgé és alapvetően jó kedélyű vagy. Szeretsz enni, inni és a tábortűz körül ücsörögni. Könnyen szerzel új barátokat és mestérien kerülöd a veszélyt. A könnyű páncélt és fegyvereket részesíted előnyben, és igyekszel nem a dolgok középpontjában lenni. Az istenségeid az otthon, a tűzhely, a család és a jó szerencse jegyét hordozzák.

Félszerzet képességek

A szerencse gyermeke. Félszerzetként szerencsésebb vagy az átlagnál. Naponta egyszer újradohatsz egy sikertelen próbát.

Csendes akár egy kisegér. A termetedből fakadóan rendkívül csendesen tudsz tevékenykedni. Minden lopakodás dobásod (E).

Kulinarista. Félszerzetként mindennél jobban szereted az ételeket és az italokat. Egy ízletes fogás elfogyasztása után 8 órán át dönthetsz úgy, hogy egy bármilyen elme alapú dobásod (E).

Villámgyors reflexek. Mivel rendkívül gyors vagy, így harconként egyszer lefelezheted a téged ért sebzés értékét.

10-es szinten. Amint egy félszerzet eléri a 10. szintet, építhet magának egy apró erődítményt.

Félszerzet kasztok

Rettenthetetlen. Jártas vagy a harcművészetekben és felesküdtél, hogy megvéded a népedet. Legyen szó fegyveres harcról, helyismeretről, szörnyismeretről, hátasállatok meglovaglásáról vagy atlétikáról, hozzáadhatod a szintedet a dobásod értékéhez (d20+ szint).



Embernek lenni annyit tesz, hogy sokoldalú, szívós és törekvő vagy. Különösen nagy késztetést érzel arra, hogy tapasztalj, illetve, hogy a saját sorsodat magad alakítsd. A fajtád a fejlődést és az erőt tekinti a siker egyértelmű jelének. Feladatod elvégzése érdekében bármilyen fegyvert vagy eszközt képes vagy bevetni. Az istenségeid a törekvés, a tudás és a közösség jegyeit viselik.

Ember képességek

Lélegzetvételnymi pihenő. Képes vagy felszívni magad és összegyűjteni kellő energiát, hogy tovább tudj menni az úton. Naponta egyszer d6 ÉP-t vissza tudsz nyerni egy rövid pihenővel.

Szívósság. Emberként meglehetősen jó az állóképességed. Naponta egyszer dönthetsz úgy, hogy egy téged ért támadás során a kapott sebzést lefelezed.

Találékonyság. Dörzsölt vagy és találékony. Minden alapanyagot érintő kedvezőség dobásod (E).

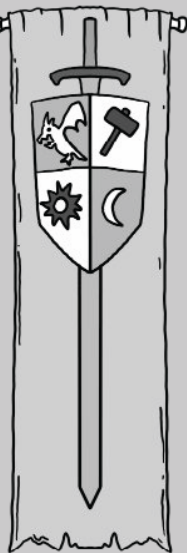
Tanulékonyság. Gyorsan tanulsz és fejlődsz, ennek köszönhetően 1d2 nap alatt képes vagy új varázslatokat tanulni.

10-es szinten. Amint egy ember eléri a 10. szintet, építhet magának egy erődítményt (jellemzően kastélyt).

Ember kasztok

Gyászhuszár. Vérébeli előadóművész és képzett zenész vagy. Valójában olyan mélyreható ismereteid vannak a hangszered kapcsán, hogy dalaiddal képes vagy másokat feltüzelni, megnyugtatni, felbőszíteni vagy akár félelmet kelteni a szívükben. Legyen szó zenéről, előadásról, meggyőzésről, manipulációról és nyelvekről a dobásaidhoz hozzáadhatod a szintedet (d20 + szint).

FELSZERELÉSEK



Felszerelések

Fizetőeszközök és kiadások

10 ezüst = 1 arany
Egy kiadós étkezés 3-5e
Egy éjszaka a fogadóban 1a

Tárgyak

Hétköznapi tárgyak 1-5a
Speciális tárgyak 5-25a
Ritkaságok 25-100a

Páncélok

Bőrpáncél (PÉ: 12) 50a
Lánc/veretes páncél (PÉ: 14) 100a
Lemezvért (PÉ: 16) 300a
Pajzs (PÉ+1) 10a

Fegyverek

Könnyű fegyverek (d6 sebzés) tőr, parittyá stb. 20a
Közepes fegyverek (d8 sebzés) íj, számszeríj, kard, buzogány stb. 30a
Kétkezes fegyverek (d10 sebzés) kétkezes kard, alabárd stb. 40a
Óriási fegyverek (d12 sebzés)

Állatok

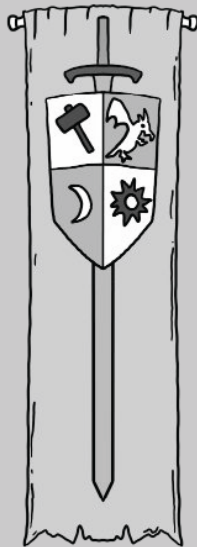
Ló 100a
Kutya 5a
Igás szamár 20a
Farkas 50a

Utazás

Szekér 30a
Kocsi 100a
Kis csónak 200a
Kereskedő hajó 5000a
Lég hajó 8000a
Csatahajó 10000a

Birtok

Ház 1000a
Fogadó 2500a
Erődítmény 20000a
Birtok 50000a
Kastély 250000a



Mágiahasználat

Amennyiben egy kaszt leírásában szerepel, hogy képes varázsolni, az azt jelenti, hogy vagy természetes, vagy pedig tanult mágiahasználó. Minden más esetben a karakter nem ért a varázslatokhoz. Mágiahasználat próba során add hozzá a szintedet a dobáshoz (d20 + szint) és az alábbi táblázatok segítségével határozd meg a varázslat kimenetelét.

1. Teljes balsiker*. Véglegesen veszítesz 1d2 ÉP-t, sérülsz 1d6-ot, kiütöd magad 1d6 körre és nem vagy képes varázsolni a következő 1d6 órában. Mind ezt hangos puffanás és füst kíséri.

2-10. Sistergés. A varázslat hatástalan.

11-15. Szikra. A célpontnak mentőt kell dobnia, hogy ki tud-e térni a varázslat elől. Sikertelen mentő esetén a varázslat félig sikeres volt.

16+. Áradat. A célpontnak mentőt kell dobnia, hogy le tudja-e felezni a sebzést (H). Sikertelen mentő esetén a varázslat teljes sebzést okoz.

20. Totális siker.* Túltöltődés. Nincs mentődobás, a varázslat kétszer annyit sebez.

Egy varázshasználó naponta szint + 2 varázslatot tud végrehajtani.

*Amennyiben a kockán 1-est vagy 20-ast dobunk.

Egyéb varázshasználat

A fém páncélok akadályozzák a mágiahasználatot. A varázshasználók képesek naponta, a megengedettnél több varázslattal próbálkozni, azonban ezek próbái mind (H). Minél nehezebb vagy erősebb egy varázslat, annál több negatívummal járhat azt megkísérelni.

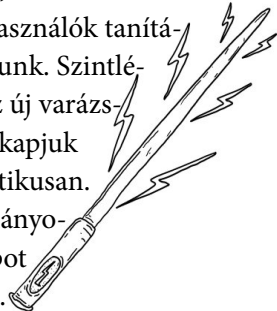
Varázslatok hatásai

A varázslatok d6-ot gyógyítanak vagy sebeznek/szint. Ha egy varázslat nem azonnal fejti ki hatását, akkor bizonyos hatóidővel rendelkezik. A harci varázslatok a harc végéig, míg a nem harci varázslatok az adott nap végéig tartanak. A távolság az adott teremre/területre

értendő, míg a hatósugár pedig a varázshasználó szintjével megegyező számú termet/területet vagy célpontot jelent.

További varázslatok

Újabb varázslatokhoz ősi iratokból, tekercsekéből, kazamaták falairól vagy más varázshasználók tanításiából juthatunk. Szintlépés során az új varázslatokat nem kapjuk meg automatikusan. Ezek tanulmányozása 1d3 napot vesz igénybe.



Mágiahasználat esetén a (H) azt hivattott bemutatni, hogy bizonyos varázslatokat életrehívni nem mindig a legegyszerűbb feladat.

Ártó és területi mágia

1. Villámcsapás (H). Villámokat idéz meg, amelyek célpontról célpontra ugrálnak (maximum 3).

2. Jégzsilánk. Jeges robbanás, amely megfagyasztja a célpontot egy időre, ezzel megakadályozva egy következő akcióját.

3. Tűzgolyó. Megidéz egy robbanó tűzgolyót.

Gyógyító mágia

1. Gyógyír. Megszünteti a mérgek hatását az adott célponton.

2. Levegő megtisztítása. Kivonja a mérgeket és egyéb mérgező anyagokat a levegőből.

3. Gyógyítás. Begyógyítja a célpont sebeit. (Csak élő célpontra hat.)

Idéző & teremtő mágia

1. Hívás. Odateleportál egy tárgyat a varázshasználó kezébe. A tárgy maximum súlya nem lehet több, mint a mágiahasználó szintje.

2. Ködfelhő. Egy ködfelhőt idéz a mágiahasználó köré.

3. Bestia-idézés (H). Megidéz egy szörös fenevadat, ami követi a mágiahasználó utasításait. PÉ: 12, ÉK: 2, AKC: 2, karmok (d6).

Jövendőelő & észleelő mágia

Misztikus szem. A varázshasználó megidéz egy lebegő szemet, és a képes azon keresztül látni.

Látomás (H). A mágiahasználó képes bármilyen lény szeméin keresztül látni, amivel az elmúlt 24 órában találkozott valamilyen formában.

Mágia észlelése. Felfedi a varázshasználó környékén található mágikus tárgyakat és lényeket.

Támogató mágia

Alakváltás. A mágiahasználó képes megváltoztatni a kinézetét, hogy úgy nézzen ki, mint valaki, akivel az elmúlt 24 órában testi kontaktusba került.

Fegyver megbűvölése. A megbűvölt fegyver támadás dobásai (E) vagy +1d6 sebzést oszt ki.

Repülés (H). A mágiahasználó képes repülni.

Nekromancia

Holtak felkeltése (H). A varázshasználó létrehoz (maximum a szintjének felével megegyező számú) csontvázat vagy zombit, akik engedelmeskednek a parancsainak. A varázslathoz szükség van holttestekre is.

A pusztulás átka (H). A célpont sérül, miközben a soron következő dobásai (H).

A halál aurája (H). A mágiahasználót életszívó köd lengi körül.



ZHUTHIL K'NOHL (A ROTHADÁS URALMA)

Torch Fail™
szerepjáték gyorstalpaló

Egy kezdőbarát kaland, ami kompatibilis a Torch Fail szerepjátékkal és más OSR-jellegű játékokkal is. Egy elveszett lányról és egy városról, amit a rettegés tart a markában. A kaland során bombaszörnyek várnak rátok az ősi romok mélyén.

Kaland 1-es szintű karakterek számára

Írta: Dirk Stanley

© Copyright 2025 Dirk Stanley

A törénet röviden

A bölcs öreg azt mondja nektek: A régi romok körül megannyi gomba nőtt ki egyik napról a másikra. Olyan közel bújtak ki egymáshoz, hogy szinte egy szőnyeget képeznek. Egy gazdag földesúr lánya a minap eltűnt és féltő, hogy a romoknál veszett nyoma.

Helyszínek

1. A gombák ajándéka

A terem padlóját és falait tüskés indák borítják. Ha valaki rájuk lép, túskezuhatag zúdul a teremben tartózkodókra a falon kúszó indákból (d3 sebzés indánként és minden karakterre 2 inda jut.)

2. Hálóterem

Fluoreszkáló gombák tarkítják a terem falait és padlóját. Hozzájuk érve a gombafonalakon keresztül bekapcsol egyfajta védekezési mechanizmus. A szunnyadó gombák kiemelkednek a földből és megtámadják a csapatot (1 gomba/JK).

3. Rotható padló

A terem padlóját rothadó indák szövik telis-teli. Ha rájuk lépnek, hatalmas puffanással szakadnak be az alattuk lévő földtömeeggel együtt. Az óvatlan kalandozók alatt beomlik a föld és lezuhan a terem alatt található verembe, ami tele van gombalényekkel (1 gomba/JK).

4. A hálózat szíve

A termet olyan kuszán szövik tele a gombaszárak, hogy szinte képtelenség átlátni rajtuk. A játékosok utat vághatnak maguknak, vagy akár fel is gyűjt-

hatják a gombákat. A megsebzett gombaszárak spórákat lövellnek ki magukból. A játékosoknak egy mérgek elleni mentőt kell dobniuk, különben elszenvednek 1d6 mérge sebzést.

5. A gombaszörny odúja

Fullasztó spórafelhő lengi be az egész termet. A torz és rémisztő gombaszörny lesben áll, félig beleolvadva a gombákkal benőtt falakba. Az elveszett leány a falnak tapadva lóg, testét már félig behálózták a gombafonalak. Szerencsére még életben van! A szörnyeteg a legapróbb mozdulatra felébred és megtámadja a csapatot.

Események

Gombalények

Mohás, tántorgó, emberszerű lények. Testük elkorhadt fadarabokból és rothadt gombákból áll. Olyan hangtalanul mozognak, hogy az már rémisztő.

ÉP: 12, ÉK:1, AKC: 2, gombafonal ostor (d3), spórafelhő (sikeres mérgek elleni mentődobás, különben d6 sebzés)

Különleges képesség: harconként egyszer spórafelhőt áraszt magából.

Gombaszörny

Hatalmas, háromlábú gombaförtelem
PÉ: 15, ÉK: 3, AKC: 3, csapás (2d6), spórasugár

Különleges képesség: Fullasztó spórasugár. Sikeres mérgek elleni mentődobás, különben minden dobás (H) a következő d6 körig. Regeneráció: Körönként 1 ÉP-t gyógyul, kivéve tűz vagy erős fény hatására.

Jutalom

Az újjászületés spórái

Egy poros, régi szütyő, amiben halványan izzó spórák találhatóak. Ha valakinek olyannak a holttestére szórjuk, aki az elmúlt 1 órába hal meg, akkor visszahozza őt az életbe (1 ÉP). A testén egyértelmű gombafertőzés jelei mutatkoznak és 5 a 6-ban esélye annak, hogy valamilyen, a gombalényekre jellemző tulajdonsággal gazdagodik, akit újraélesztettünk. Egy használatra elég.

Gombalény gyanta

3 adag. Ragacsos massa, ami fluoreszkáló gombából készült. Bőrre vagy valamilyen tárgyra kedve úgy világít, akár a fáklya fénye. Kékes-zöldes színekben pompázik, bizonyos földalatti bogarakat magához vonz.

Arany

Amennyiben a csapat sértetlenül visszahozza a lányt, az apa 50 aranyat fizet fejenként. Ha a gyermeknek bántódása esett, 25 aranyat ajánl fejenként. Abban az esetben, ha a csapat csak a lány holttestét juttatja vissza, az apa a karaktereket hibáztatja.

Információ a JM számára

Spóra-beszéd

A gombalények nyelve. Csettegéssel, gurgulázással és kilégzésekkel kommunikálnak.

Gombalény sajátosságok (d6)

A halál markából menekültél meg, de te is tudod, hogy ennek ára van.

1. Spóra roham. Időnként spórával köhögsz fel. Sikeres mérgek elleni mentődobás, különben köhögő roham jön rád. -1 akció a következő körben.

2. Gombabőr. Sápadt, erezett kinövések tarkítják a bőrdet. Ellenálló leszel a fertőzésekre, de különösen gyorsan lángra kapsz.

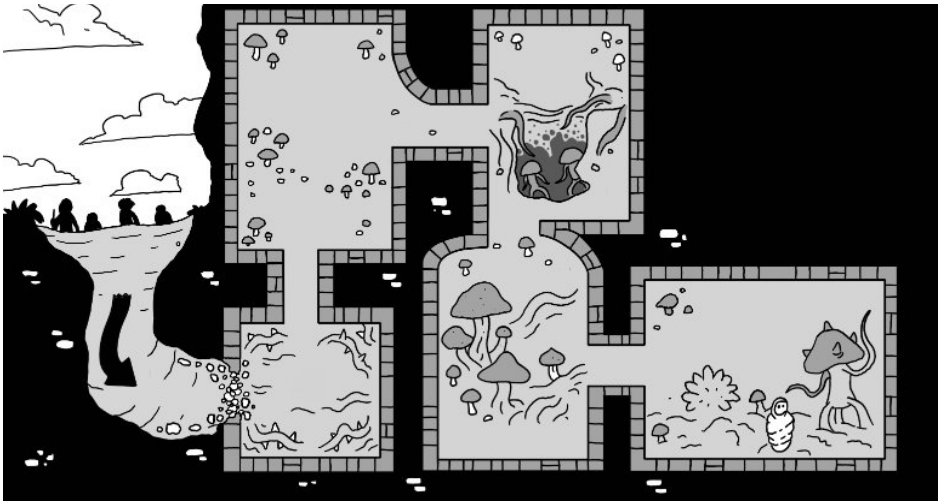
3. Hallucinogén izzadtság. Sikertelen mérgek elleni mentődobás esetén a veled való közvetlen érintkezés erős hallucinációkat okozhat (1 a 6-hoz az esélye és 1d4 körig tart).

4. Gomba-ösztön. Távolról képes vagy érzékelni a penészt, a rothadást és a környező gombákat (távol).

5. Regeneráció. A sebeidet gombaszálak forrasztják be. D3-at gyógyulsz naponta, de a sebhely körül fura anyagúvá válik a tested.

6. Gomba kinövések. Kis gombák sarjadnak a fejbőrödből, nyakadból és a hátadból. Ártalmatlan, még visszataszító. Ha leszedik őket, újra nőnek.

KALAND



Ha tetszett, amit olvastál és kíváncsi vagy, hogy a mi lapul még a Torch Fail szerepjáték szabálykönyvben, akkor rendeld elő a következő linken:

<https://www.rollinspublisher.hu/p/torch-fail-scorchrise-jm-paravan/>

Ezzel nem csak a kiadvány megjelenését, de a hazai indie szerepjáték kiadást is támogatod!

Torch Fail

Egy ApróSR szerepjáték

Szint

Név: _____



Faj: _____

Kaszt: _____

Faj-specifikus
képességek: _____

Kaszt-specifikus
képességek: _____



Felszerelés: _____



Kincsek: _____



Jegyzet: _____

