TROIKA!

Pocket



Egy igazán őrült asztali szerepjáték!

Írta: Daniel Sell

Bevezetés

Te most egy szerepjáték könyvet fogsz a kezedben, ahol a játékosok egyike lesz a játékmester (JM), aki alakítja, kitalálja és irányítja a játékvilágot a velejáró veszélyekkel és karakterekkel. Míg a többi játékos kalandos utazásra indul ebben a világban az általuk alkotott játékos karakterekkel. Most, hogy már kellően tisztában vagy a kontextussal és az alapfogalmakkal, készen állsz arra, hogy önállóan áttanulmányozhasd ezt a könyvet. Igazából bármit mondhatnék, sem lennék képes átadni a szépségét és mélységét ennek a csodálatos hobbinak. Ez olyan akár a mozi vagy a horgászat. Fontos, hogy úgy kezeld ezt, mint ahogy bármilyen más hobbit is kezelnél.

Tágabb értelemben véve, amit most itt olvasol az a Troika!: egy science-fantasy szerepjáték, amelyben a játékosok különös portálokon át utazhatnak, a nemeuklideszi geometria által meghatározott alakú labirintusokban barangolhatnak, vagy akár arany-vitorlájú bárkákon szelhetik át a púpokkal tarkított eget, megannyi kristálygömb között. Amivel kalandjaitok során találkoztok, az az *ismeretlen*. Meg sem próbálnám leírni nektek ezeket, pedig ez a könyv ezekből a világokból származó lényeket és kreálmányokat tartalmaz, amelyek hasonlítanak más ismert dolgokra. A kihívás és a csoda pont ezekben a hézagokban rejlik. A kalandjaitok különlegességét az adja majd, hogy ezeket a hézagokat hogyan és mivel töltitek ki.

Karakteralkotás

Végy egy üres papírt és jegyezd fel a következőket:

1. Dobj **1d3+3-at**, hogy meghatározd a karaktered JÁRTASSÁGÁT.
2. Dobj **2d6+12-t**, hogy meghatározd a karaktered ÁLLÓKÉPESSÉGÉT.
3. Dobj **1d6+6-ot**, hogy meghatározd a karaktered SZERENCSÉJÉT.
4. Jegyezd fel a karakter kezdőfelszerelését. Minden karakter a következőkkel kezd: kés, zsák, lámpás, egy flaska lámpaolaj, 6 napnyi élelem és **2d6-nyi** ezüstérme.
5. Dobj egy **d6-ot**, hogy a karakterhátterek táblázat segítségével meghatározd a karaktered hátterét, majd ezután jegyezd fel a további tárgyaidat és a karakteredre jellemző képességeket.

Hátterek

A hátterek bemutatják a karakterek múltját, illetve azt is, hogy a jövőben mi lehet belőlük. Vedd fel az adott karakter szerepét és szabd személyre azt. A hátterek szándékosan elnagyoltak, így javasoljuk, hogy alakítsátok őket ízlés szerint, mégpedig úgy, hogy a játék világához a legjobban illeszkedjenek. Bátran gondoljátok őket újra vagy dobjátok sutba az egészet, ha akad egy jobb és eredetibb ötletetek. Vegyétek kezetekbe az irányítást, alkossatok vakmerően és mindig írjatok tollal!

1. Portás (Kulcsok Őre)

A Kulcsok Őrei az ismert univerzumot járva próbálják értelmezni az összes bejárat működését. Igaz, hogy mindig rácsodálkoznak az egyszerű ládák és ajtók zsenialitására, azért mégis csak a metafizikai és metaforikus akadályok vonzzák őket a legjobban. A portások leggyakrabban démon-kapuk lábánál találhatóak meg, ahogy azon vitáznak, hogy hogyan is lehetne bevenni egy ilyen kaput vagy, hogy milyen elképzelhetetlen szerkezeteket is kellene építeni ennek érdekében.

Felszerelések
Kulcsokkal tarkított füzérdísz (egyszerű páncél)
Kiváló pöröly (sebzés mint pöröly)
Zártörő szerkezetek és egyéb apró szerszámok

Képességek
4 Zárismeret
3 Erő
3 Csapdaállítás
2 Mágia - Nyitás
1 Mágia - Átlátszóság
1 Harc pöröllyel
1 Mágia - Lakatolás

2. Majomárus

A Fal menti élet kemény. Szembesülni azzal, hogy az ember csak pár lépésre van attól, hogy a *mélybe* zuhanjon, nem egyszerű, másfelől pedig az éhes szájakat itt is etetni kell. Itt jössz te a képbe az ehető majmaiddal (természetesen ez a megkülönböztetés csak tájékoztató jellegű, mivel minden majom ehető, ugyebár). Napokat töltöttél azzal, hogy a világ pere-mén láblógatva vizslattad a kis csicsergő jószágaidat, ahogy ide-oda csámborognak, miközben azon gondolkodtál, hogy a majomhúsnak nincs jövője.

Felszerelések
Majombunkó
Henteskés
Majomcsemegével teli zseb
1d6 kismajom, akik bár nem hallgatnak rád, de túlzottan félnek és éhesek ahhoz, hogy messze csatangoljanak tőled.

Képességek
4 Mászás
2 Csapdaállítás
1 Harc bunkóval
1 Harc késsel

3. Pergamen Boszorkány

A pergamen boszorkányok olyan rég halott varázstudók, akik képtelenek elengedni az élet hiúságait. Főbb ismertető jegyeik a sima bőrük, éjféli összejöveteleik, valamint az esőtől és a nyílt lángoktól való természetfeletti félelmük. Tökéletesen megkomponált papírbőr alá rejtik magukat, ami nem más, mint az élet festett és makulátlan imitációja, ami csak azért készült, hogy elrejtse ősöreg csontjaikat és porcogóikat.

Felszerelések
1d6 tekercs pergamen
Pigmentekkel és porokkal teli fiolák
Ecsetgyűjtemény
Sétapálcába rejtett kard

Képességek
3 Varázslat - Eső elleni védelem
2 Varázslat - Könyörtelen csapás
2 Varázslat - Kioltás
2 Varázslat - Igazlátás
2 Álcázás
2 Varázslátás
1 Gyógyítás
1 Varázslat - Visszavonás

Sajátosság
Mivel élőhalott vagy, így nincs szükséged sem keringésre, sem pedig levegőre. Az ezüst fegyverek duplán sebeznek rád, illetve legyen szó bármilyen forrásról csak az ÁLLÓKÉPESSÉGED felét kapod vissza tőlük. Továbbá SZERENCSE próbát kell dobnod ha rád esik az eső, ha folyadékba mártanak, ha nyílt láng mellett tartózkodsz, illetve ha halálos sebzést szenvedsz el. Sikertelen próba esetén a tökéletes bőröd megsérül és mindenki láthatja, hogy egy járkáló hullával van dolguk.

4. Rinocéroszember

Az első rinocéroszembereket évszázadokkal ezelőtt teremtette egy őrült varázshasználó, azonban azok fellázadtak és megölték őt. Ritkán találkozik velük az ember, de leggyakrabban olyan személyek félelmetes és hűséges testőreiként tűnnek fel, akik meg tudják fizetni a szolgáltatásaikat.

Felszerelések
Szarv (sebzés mint kés)
Vastag bőr (egyszerű páncél)
Kisméretű dárda
Apró, haszontalan sisak
Csontból faragott dobókockák
Fél hordónyi rinocéroszsör, ami 20 adagnak felel meg

Képességek
3 Harc dárdával
2 Futás
2 Erő
1 Szerencsejátékozás

5. Gondolkodó gép

A szemeid matt rubintok, a bőröd sima és vastag, akár az elefántcsont, mégis barna és bütykös, akár a fa. Az biztos, hogy valami nincs rendben veled. Nincsenek emlékeid sem a teremtésedről, sem arról, hogy miért hoztak létre. Rosszabb napokon pedig valamilyen fehér folyadék szivárog a bőrödön található repedésekből.

Felszerelések
Forrasztópáka
Lecsatolható, önműködő kezek, vagy kentaur test (+4 futás), vagy beépített részecskedetektor (+4 varázslás), vagy egy véletlenszerűen választott varázslat 3-as szinten.

Képességek
3 Aranybárka kormányzása
2 Asztrológia
2 Harc pisztollyal
2 Gyógyítás
1 Futás
1 Erő
1 Főzés

Sajátosság
Nem tudod az ÁLLÓKÉPESSÉGEDET regenerálni a szokásos módokon, helyette össze kell forrasztanod a sebeidet. Minden egyes pihenéssel töltött óra után, ha rendelkezel a megfelelő felszereléssel, 3 ÁLLÓKÉPESSÉGET nyersz vissza. Képes vagy plazmikus gépezetek feltöltésére, ha összekapcsolod velük magadat és átkeringeted beléjük a belső folyadékaidat (1 ÁLLÓKÉPESSÉG/6 percnyi töltés). Minden esetben olyan, mintha lenne rajtad egy könnyű páncél.

6. Állatember

Egyszer régen úgy döntöttél, hogy ebből egy életre elég lesz, és felkerestél egy zoantropológust, hogy jó pénzért távolítsa el azt a frányа előagyadat. És így lettél az a problémáktól mentes ösztönlény vagyis emberállat, aki ma is vagy.

Felszerelések
Nincsen semmilyen kezdőfelszerelésed, ugyanis ledobtad magadról a civilizáció láncait. Valószínűleg meztelen is vagy.

Képességek
3 Mászás
3 Futás
2 Erő
2 Ökölharc
2 Harc bunkóval
2 Birkózás

Sajátosság
Minden tudatmódosító hatásra immunis vagy. Tudsz beszélni, de gyakran úgy döntesz, hogy jobb nem így tenni. Amikor egy olyan képességedet fejleszted, amely elvont gondolkodást igényel, mint pl. a varázslatok vagy az asztrológia, kétszer kell dobnod, és mindkétszer sikeres dobásra lesz szükséged ahhoz, hogy sikeresen fejleszteni tudj egy ilyen képességet.

Szabályok

1. Kockadobások

A Troika! szerepjáték csak hatoldalú dobókockákat használ. Ez érthető d3, d6, d66 és d666-ként is. Ha azt látod, hogy dobj egy d3-at, akkor dobj 1d6-tal és oszd el kettővel (felfelé kerekítve). Ha d66-ot vagy d666-ot kellene dobnod, akkor dobj annyi d6-tal, hogy minden számjegyet megkapj. Például egy d66 dobás esetén dobj egy d6-ot, majd még egyet. Így tehát ha dobtál egy 1-est, majd egy 4-est, akkor a dobott eredmény 14.

Az akciók végrehajtásának érdekében dobj 2d6-tal, majd add össze a dobott értékeket. A kimenetel meghatározása ALÁDOBÁSSAL vagy SZEMBENÁLLÓ dobással történik.

1.1 Aládobás

ALÁDOBÁS esetén 2d6-tal kell dobnod és az eredménynek a célszámmal egyenlőnek vagy kisebbnek kell lennie. Ezt főleg olyan helyzetek meghatározásához használjuk, ahol nincsen valamilyen szembenálló hatás. Pl.: falmászás, mágiahasználat stb. Ha a dobott eredmény 2db 6-os, az teljes balsikert jelent és mindig sikertelenséggel jár.

1.2 Szembenálló dobás

A SZEMBENÁLLÓ dobásformát főleg harcban vagy egyéb versengő helyzetekben használjuk. A szembenálló felek 2d6-tal dobnak, majd a kapott eredményhez hozzáadják az adott képességhez tartozó módosítójukat. Ebben az esetben a nagyobb dobás nyer. Egy párbajban például dobunk 2d6-tal és hozzáadjuk a *harc karddal* képességünk értékét és arra törekszünk, hogy nagyobbat dobjunk, mint az ellenfél.

2. Képességek és varázslatok

A karakterháttereknek köszönhetően megannyi *képesség* és *varázslat* található a Troika! szerepjátékban. Az adott karakter háttere által meghatározott érték és a JÁRTASSÁG szint együtt adja ki a karakter KÉPESSÉGÉRTÉKÉT.

2.1 Képesség- és varázslatdobások

Ha egy karakter valami olyat szeretne tenni, ahol fennáll a kudarc lehetősége, akkor dobnia kell egy képességpróbát. A legtöbb képesség- és varázslatpróba ALÁDOBÁSSAL történik, kivéve, ha valaki vagy valami ellenáll annak. A képességekről 12.0 pontban olvashatsz bővebben.

2.1.1 Sikeres képesség vagy varázslatpróba után tegyél egy pipát a karakterlapodon az adott sor mellé. Ezek majd a karakterfejlődés során lesznek hasznosak. (11.1).

3. Szerencse

A karakterlapodon szereplő képességek közül a SZERENCSE értéke változik a leggyakrabban. Ez az érték a karaktered szerencséjét és megérzéseit hivatott bemutatni, ami egy dobás keretein belül segít eldönteni, hogy a szerencse milyen mértékben mosolygott rád az adott helyzetben. Természetesen a sikertelen SZERENCSE próbák következményekkel járnak.

3.1 Szerencsedobás

A siker érdekében az éppen aktuális SZERENCSE értéked alá kell dobnod. Mindig, amikor egy SZERENCSE dobást hajtasz végre, akkor csökkentened kell az aktuális SZERENCSE értékedet 1-gyel, függetlenül a dobás kimenetelétől. Fontos, hogy egy SZERENCSE dobás során bármikor mondhatod azt, hogy te inkább nem kísérted a sorsot és elfogadod azt, ami rád vár. Fontos, hogy a JM-nek nem kötelessége előrevetítenie egy sikertelen SZERENCSE dobás következményeit.

3.2 SZERENCSE pontok változása

Minden pihenéssel töltött 8 óra után a karakterek visszanyernek 2d6-nyi SZERENCSÉT. Fontos, hogy a SZERENCSE pontok száma nem haladhatja meg a kezdőértéket, persze ez alól vannak kivételek. Továbbá pedig ha a SZERENCSE pontjaink nullára csökkennek, akkor az nem jár semmilyen további negatívummal.

3.3 Szerencsedobás harcban

Döntetlen dobások esetén egy SZERENCSE dobással lehet feloldani a patthelyzetet. Valamint sebzés dobás előtt is dönthetsz úgy, hogy SZERENCSÉT próbálsz. Siker esetén +2-t kapsz a sebzésdobáshoz.

3.4 Opcionális szabály: SZERENCSE vs. halál

Amennyiben úgy érzitek, hogy a játékalkalmak során túl gyorsan hullanak a karakterek, akkor az éppen elhalálozott karakter egy SZERENCSE próba segítségével megpróbálhatja elkerülni azt. Ekkor a karakterek csak elájulnak, megsebződnek vagy valami váratlan fordulatnak köszönhetően megmenekülnek.

4. Állóképesség

4.1 Állóképesség 0-ra csökken

Ha egy karakter ÁLLÓKÉPESSÉGE 0-ra csökkenne, akkor egy sikeres SZERENCSE próba segítségével túlélheti azt. Azonban, ha a dobás sikertelen, a karakter elkezd haldokolni. Ha ez egy harci körben történik, akkor amikor a forduló vége jelölő legközelebb felhúzásra kerül, a karakter meghal. Ha ez harcon kívül történik, akkor egy lehetőséged van arra, hogy megmenekülj (ez visszatölti az ÁLLÓKÉPESSÉGEDET 1-re).

4.2 Gyógyulás

Minden alvással töltött 8 óra 2d6 ÁLLÓKÉPESSÉGET tölt vissza. Naponta háromszor egy ellátmány elfogyasztása 1d6 ÁLLÓKÉPESSÉGET tölt vissza. A JM engedélyezhet más gyógyulási formákat is. Legyen szó varázsitalokról, fürdőkről stb. Fontos, hogy az ÁLLÓKÉPESSÉGED sosem lehet több annak kezdő értékénél.

4.3 Negatív állóképesség

Ha bármilyen okból kifolyólag egy karakter ÁLLÓKÉPESSÉGE 0 alá csökken, *azonnal* meghal.

4.4 Halál

Míg a többiek az elvesztésedet siratják és áttúrják a cuccaidat, addig gyorsan alkoss egy új karaktert, hogy minél hamarabb vissza tudj csatlakozni a kalandba.

5. Kezdeményezés

5.1 Pakli összeállítása

Harc során, vagy más olyan helyzetben, ahol fontos tudni, hogy ki jön először a JM-nek össze kell állítania egy ún. kezdeményezési paklit. Készíts elő jópár kezdeményezés jelzőt például színes kockákat, francia vagy magyar kártyát, esetleg pókerzsetonokat.

5.1.1 Rendelj hozzá minden egyes karakterhez 2 azonos színű jelölőt.

5.1.2 Majd adj hozzá a paklihoz ellenfelenként a kezdeményező értéküknek megfelelő számú jelölőt. Például ha 8 gyíkemberrel harcoltok (kezdeményezés: 2), akkor összesen 16 jelölőre lesz szükséged.

5.1.3 Végezetül adj hozzá a paklihoz egy, az eddigiektől eltérő, jól megkülönböztethető jelölőt. Ez jelzi majd a forduló végét.

5.1.4 Opcionális szabály: Előfordulhat, hogy a csapattal szembenálló ellenfelek száma irreálisan nagy. A JM dönthet úgy, hogy a lehetséges ellenfelek számát kalandozók száma x2-ben maximalizálja. Például egy 5 fős csapat esetén a jelölők száma 10, de 50 goblinnal találják szembe magukat (kezdeményezés: 1). Ebben az esetben az 50 helyett csak 20 jelölőjük lesz, hiszen 10x2=20.

5.2 A pakli használatának szabályai

Először is a JM megkeveri a paklit, majd véletlenszerűen kiválaszt egy jelölőt és félre teszi azt. A kihúzott jelölő színe dönti el, hogy ki kezdi a harcot. Javasoljuk, hogy minden játékos tegyen maga elé egyet a saját jelölőjéből, hogy biztosan ne legyen keveredés.

5.3 A forduló vége

Amikor a forduló vége jelölő felhúzásra kerül, akkor kell végrehajtani minden fordulónkénti és forduló végi akciót, például: varázslatok hatásai, fuldoklás (7.9), tűz, mérgek és vérzés. Távolítsd el a már elhullott ellenfelekhez és karakterekhez tartozó jelölőket, majd keverd meg a paklit, aminek a még élő ellenfelek és karakterek jelölőinek, valamint a forduló végi jelölőkből kell állnia. Ezután ismételjétek meg a fenti lépéseket.

5.4 Csatlósok

Minden csatlós, aki hajlandó harcba szállni egy-egy további jelölőt ad a paklihoz. A csatlósokhoz tartozó jelölők univerzálisak, tehát amikor kihúzásra kerülnek, akkor a JM dönti el, hogy melyik csatlós köre következik és hogy mit cselekszik. Természetesen a JM-nek számításba kell vennie a játékosok visszajelzéseit, de végeredményben ő határozza meg a csatlósok akcióit.

5.5 Ellenfelek

A különböző típusú ellenfelek, különböző számú jelölőt adnak hozzá a kezdeményezési paklihoz, viszont fontos megjegyezni, hogy ezek szintén univerzálisak. A goblinok nem azért adnak 1-1 jelölőt a paklihoz, mert lassúak, hanem azért mert gyávák. Egy sárkány nem azért ad rengeteg jelölőt a paklihoz, mert olyan gyors lenne, hanem azért mert pontosan tudja, hogy mit akar! Amikor egy ellenfeljelölő kerül felhúzásra, akkor a JM dönti el, hogy melyik ellenfél következik. Igen, akár az az ellenfél is jöhet, aki már cselekedett ebben a körben. Természetesen ezzel a JM bármikor visszaélhet, de ilyet ugye nem csinálunk! Sose az legyen a célod, hogy legyőzd a játékosaidat, hanem az, hogy emlékezetes kihívások elé állítsd őket.

5.6 Döntési idő

Egy-egy kör véletlenszerű hossza a harcból fakadó bizonytalanságot hivatott bemutatni, hiszen sem a JM, sem pedig a játékosok nem tudják, hogy pontosan mennyi van még hátra az adott fordulóból. Harcon kívül a kezdeményezési pakli a szorult helyzetekből fakadó hezitációt, pánikot és kiszámíthatatlan időhúzást próbálja lemodellezni.

6. Akciók

Amikor rád kerül a sor, akkor pontosan 1 akció végrehajtására van lehetőséged. A következő felsorolás a teljesség igénye nélkül készült, egyfajta útmutatóként. Természetesen a JM szabad kezet kap a játékosi akciók értelmezésében.

6.1 Megütni valakit

Ahhoz, hogy megszúrj, megcsapj vagy bármilyen más fizikai módon összekülönbözz valakivel, egy SZEMBENÁLLÓ dobásra lesz szükség. A győztes fél dobja a sebzést (lásd 8.0), a vesztes fél pedig levonja a sebzés értékét a saját ÁLLÓKÉPESSÉGÉBŐL. Döntetlen esetén mindkét fél sértetlenül kerül ki az összetűzésből. Technikailag így bármennyi ellenfélre visszatámadhatsz egy forduló során, de minden körben csak egy akciód van.

6.2 Meglőni valakit

Ahhoz, hogy meglőjjünk egy ellenfelet a JÁRTASSÁGA vagy a megfelelő KÉPESSÉGÉRTÉKE ellen kell dobnunk. Ez lehet pl.: pajzs vagy akár kitérés is.

6.2.1 Ha valaki közelharci távolságban szeretne lőni, akkor kockadobással kell eldöntenie, hogy a lövés kit talált el. Ehhez értelemszerűen meg kell számozni a lehetséges célpontokat.

6.2.2 A körödben dönthetsz úgy, hogy célozni szeretnél. Amennyiben így teszel, tartsd meg a kezdeményezésjelölődet és amikor újra te következel, akkor kétszer dobhatsz és a jobb eredmény számít. Amennyiben a forduló vége jelölő előbb kerül felhúzásra, dönthetsz úgy, hogy megtartod a jelölődet a következő körre.

6.3 Mágiahasználat

Minden egyes varázslatnak megvan a saját leírása, de játékmechanikailag egységes módon működnek. Bizonyos mennyiségű ÁLLÓKÉPESSÉG pontot kell elköltened és egy SZEMBENÁLLÓ vagy ALÁDOBÁST kell megkísérelned. Amennyiben a varázslat szövege nem rendelkezik máshogy, szükséged lesz legalább egy szabad kézre, és arra, hogy a karaktered képes legyen beszélni. Amennyiben a dobás eredménye TELJES BALSIKER, akkor dobnod kell egyet az UPPSZ! táblázaton, amit a hátsó borító belsejében találsz.

6.4 Kivárás

Dönthetsz úgy is, hogy nem szeretnél cselekedni az adott körben és inkább kivársz. Ebben az esetben a jelölődet vissza kell keverni a pakliba.

6.5 Mozgás

Minden akció úgy lett kitalálva, hogy magában foglal valamilyen mértékű mozgást. A fő akciód részeként végrehajtható mozgás nagysága maximum 4 méter. Ha üldözőbe szeretnél venni valakit, vagy bármilyen más helyzetváltoztatás szeretnél megkísérelni, az el fogja vinni a teljes akciódat.

6.6 Tárgy elővétele

Ha szeretnél kivenni bármit a táskádból/tartójából vagy bármi másból, akkor dobnod kell 2d6-tal és a dobott értéket össze kell hasonlítanod a tárgy tárhelyedben elfoglalt helyével. Amennyiben a dobás értéke nagyobb vagy egyenlő, akkor gond nélkül elő tudod venni azt és végre tudod hajtani a kívánt akcióit. Ellenkező esetben a teljes akciód arra megy el, hogy előbányászd azt. Ha két 1-est dobsz, az mindig sikertelenséget jelent. A nyílvesszők előhúzására is ugyanez vonatkozik, szóval ne felejtsétek el őket legfelülre tenni! A 10.3-as és a 10.4.1-es pontban bővebben olvashattok a tárhelyekről.

6.7 Tárgyhasználat

Ha egy tárgy a kezedben van, akkor azt olyan módon használhatod, ahogyan csak szeretnéd (6.6).

6.8 Birkózás

Ha le szeretnél gyűrni valakit, akkor az ellenfeled *birkózás* képessége ellen kell dobnod. Siker esetén vagy

sikerül levinned az ellenfelet a földre, vagy pusztakezes sebzést mérhetsz rá, de ebben az esetben mind a ketten a földre kerültök. Teli találat esetén (7.4) az ellenfél 1d6 körig eszméletét veszti. Sikertelen próba esetén az ellenfél sebezhet rád, míg teljes balsiker esetén (7.5) az ellenfélnek sikerült telibe találnia téged.

7. További eshetőségek

7.1 Fedezék

Fedezékben vagy takarásban lévő célpont bónuszt kap minden dobására, ami arra irányul, hogy eltalálják. Egy derék magas fedezék *+1-et*, míg egy kastély gyalogjárója *+6-ot* ad a dobáshoz.

7.2 Ellenfelek

Általában egy ellenfélnek három statisztikája van: JÁRTASSÁG, ÁLLÓKÉPESSÉG és kezdeményezés. Ezen felül az ellenfeleknek lehet 1-2 képessége, vagy ami a sajátosságukat adja.

7.3 Váratlan támadás

Abban az esetben, ha az ellenfeled nem tudja a pontos helyzetedet, és támadásod váratlanul éri, akkor ALÁDOBÁSRA lesz szükség (1.1). Ezen felül az ellenfél nem támadhat vissza, továbbá a sebzés dobásodhoz kapsz *+2-t*.

7.4 Telitalálat

Ha harc során a dobásunk eredménye 2db 6-os, akkor az *telitalálatnak* minősül. Ebben az esetben mindig te jössz ki győztesen és az ellenfélre mért sebzés értéke is megduplázódik! (8.1). Azonban ha mindkét félnek sikerül *telitalálatot* dobnia, akkor a két összetalálkozó fegyver összeakad egy pillanatra, majd mindkét fegyver eltörik. Természetes fegyverek esetén (karmok, csápok stb.) 1d6 ÁLLÓKÉPESSÉGET veszítenek.

7.5 Teljes balsiker

Ha harc során a dobásunk eredménye 2db 1-es, akkor az *teljes balsikernek* minősül és az ellenfeled *+1-et* kap az ellened irányuló sebzésekre. Azonban ha mindkét fél teljes balsikert dobna, akkor sikerül megütniük egymást és mindenki hozzáadhat *+1-et* a sebzés dobásához.

7.6 Pajzsok

A pajzsok 1-el csökkentik a viselőjük ellen irányuló sebzés dobásokat, viszont a dobás értéke így is minden esetben *minimum* 1.

7.7 Több fegyver használata

Ha egyszerre több fegyverrel harcolsz, akkor találat esetén te döntöd el, hogy melyikkel szeretnél sebezni.

7.8 Esés és zuhanás

Ha a földön fekszel, akkor *-2-t* kapsz minden harci dobásra álló ellenfelekkel szemben, beleértve a sebzés dobást is. Felállni a földről elviszi a teljes akciódat.

7.8.1 Zuhanás során a karakterek a földet érés pillanatában minden 2 méternyi zuhanás után 1d6 ÁLLÓKÉPESSÉGET veszítenek.

7.9 Fuldoklás

Egy sikertelen *úszás* próba következményeként veszítesz 1d6 ÁLLÓKÉPESSÉGET és elkezdesz fuldokolni. Minden további sikertelen próba újabb 1d6 sérülést eredményez. Így például 3 egymást követő sikertelen próba esetén 3d6 ÁLLÓKÉPESSÉGET veszítesz. Amint az ÁLLÓKÉPESSÉGED 0-ra csökkent, megfulladtál.

7.9.1 Az elgyengítő hatásokra pontosan ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a fuldoklásra. Ha csak nincsen valami konkrét ötleted, hogy pontosan mi történjen, a karakter 1d6 ÁLLÓKÉPESSÉGET veszít körönként, ami egyre komolyabb következményekkel jár. Az ilyen esetekben javasoljuk az improvizációt.

7.9.2 Fontos, hogy az ártó jellegű hatások (fuldoklás, tűz stb.) csak akkor lépnek életbe, amikor a forduló vége jelölő felhúzásra került.

7.10 Csatlósok

A csatlósok megalkotása pontosan ugyanúgy történik, mint a szörnyalkotás. Lényeges képességekkel, amelyek megmutatják, hogy pontosan mi jellemző rájuk (5.4.).

7.11 Időzítés

A játék két fő időegységet különböztet meg. Vannak a körök és vannak a fordulók. A kör az, amikor valaki sorra kerül és végrehajt egy akciót, ez általában pár másodpercet jelent. A forduló pedig azt az időintervallumot jelenti, ami két *forduló vége jelölő* kihúzása között telik el, ami általában 1 perc.

8. Sebzés

Ha a harc során te jössz ki győztesen egy SZEMBENÁLLÓ dobás után, akkor megsebezheted az ellenfeledet. Dobj 1d6-ot és a kapott eredményt hasonlítsd össze a fegyveredhez tartozó sebzéstáblázattal, ami a hátsó borító belső oldalán található. Az eredmény mutatja meg, hogy mekkora sebzést sikerült kiosztanod, amit az ellenfél ÁLLÓKÉPESSÉGÉBŐL kell levonni.

8.1 Dupla sebzés

Telitalálat esetén (7.4) duplázd meg a sebzést a fegyverhez tartozó táblázatban található érték alapján.

8.2 Sebzésmódosítók

Fontos, hogy minden olyan módosító, ami a sebzést növeli, az a *kockadobást* fogja módosítani és nem a kiosztott sebzést. Tehát például +1-em van sebzésre és 5-öt dobtam, így az eredmény 6 lesz. Megkeresem a táblázatban a kardot és megnézem, hogy 6-os dobás esetén mennyit sebez. Ennek értéke 8. Egy sebzés dobás értéke egészen 1-ig csökkenthető le és *sosem* lehet 0. A módosítóknak azonban nincsen felső határa.

8.3 Szokatlan fegyverek használata

Az egyszerűség kedvéért a különleges vagy szokatlan fegyverek sebzésének meghatározásához használhatjátok a már meglévő sebzéstáblázatokat. Például egy vívótőr számíthat kardnak. Persze, ez nem azt jelenti, hogy ne alkothatnátok saját sebzéstáblázatokat az új kreálmányaitokhoz!

9. Páncél

A páncél arra szolgál, hogy megvédje a puha és törékeny testünket. A Troika! 4 védelmi szintet különböztet meg annak érdekében, hogy könnyedén meghatározhasd az általad páncélként hordott holmik értékét. Lehetsz *páncél nélkül*, *könnyű páncélban*, *egyszerű páncélban* vagy akár *nehéz páncélban* is. Ezek védelmi értéke 0, -1, -2 és -3. Minden ellened irányuló sebzés dobás értéke legfeljebb 1-ig csökkenthető, attól függetlenül, hogy milyen páncélt visel a karakter.

9.1 Páncélok súlya

A páncélok a védelmi értékük kétszeresének megfelelő számú *tárhelyet* foglalnak el. Tehát például egy nehéz páncél 6 helyet foglal (10.2).

10. Terhelhetőség

Egy karakter gond nélkül 12 tárhelynyi dolgot tud magával vinni.

10.1 Apró tárgyak

Az apró tárgyak olyan elenyésző súlyú dolgok, amelyek minden esetben csak egy tárhelyet foglalnak el, kivéve, ha irgalmatlan sokat tartasz magadnál belőlük. Az, hogy mi számít irgalmatlan soknak, azt teljes mértékben rátok van bízva.

10.2 Méretes tárgyak

Méretes tárgynak számít minden, amit két kézben kell tartani. Ezek a tárgyak 2 tárhelyet foglalnak el. Azt javasoljuk, hogy ezeket átlósan írjátok fel, hogy könnyen látható legyen az elfoglalt tárhelyek száma. A páncélokra külön szabályok vonatkoznak (9.1).

10.3 Sietős kipakolás

Részletesen a 6.6-os pontban olvashatsz erről, azonban amit mindenképpen fontos kiemelni az az, hogy érdemes azokat a dolgokat, amelyekre hirtelen szükség lehet a felső tárhelyekbe pakolni, hogy könnyen elő lehessen kapni őket. Amiket pedig ritkán szedsz elő sietve, azokat pedig az aljára (páncél, pénz stb.). Mindig érdemes körültekintően bepakolni azt a táskát!

10.4 Túlterheltség

Ha több, mint 12 tárgy van nálad (12 elfoglalt tárhely), akkor minden dobásodhoz -4 módosítót kapsz. Amennyiben pedig 18 vagy több tárgy van nálad (18 elfoglalt tárhely), akkor az előbb említett negatívumok mellé még *meglepettnek* is számítasz, így könnyebb lesből rád támadni.

10.4.1 Ha szeretnél gyorsan tehermentesíteni, akkor dobj *1d6-ot*. A dobás értéke határozza meg, hogy hány tárgyat tudsz biztonságban a földre dobni az adott körben. A JM beleegyezésével dobhatsz 2d6-tal is, amennyiben nem bánod, hogy a cuccaid egy része tönkre mehet vagy elveszhet.

11. Karakterfejlődés

Az élet nem más, mint folyamatos tanulás, és nem élheted meg anélkül, hogy valamilyen módon ne fejlődnél. Ha sikeresen használsz egy képességet, abból bizony tanulhatsz is. Tegyél egy pipát az adott képesség mellé a karakterlapodon.

11.1 Fejlődés lépései

Amikor legközelebb alkalmad nyílik pihenni és visszatekinteni az eddigi utazásaidra, megnézheted, mit tanultál. Válassz legfeljebb három varázslatot vagy képességet, amelyek mellett legalább egy pipa szerepel. Mindhárom kiválasztott varázslat vagy képesség esetében dobj *2d6-ot*, és ha az eredmény meghaladja a jelenlegi KÉPESSÉGÉRTÉKÉT (lásd 2.0), akkor ezt a varázslatot vagy képességet növelheted egy szinttel. A dobások végeztével radírozz le minden további pipát a karakterlapodról.

11.1.1 Amikor egy KÉPESSÉGÉRTÉK eléri a tizenkettőt, akkor a további fejlesztéshez először tizenkettőt, majd újra tizenkettőt kell dobnod. A képességek szintjének nincs felső határa.

11.2 További képességek elsajátítása

Lehetőséged van fejleszteni a képességeidet vagy akár újakat is elsajátítani, bár ehhez találnod kell valakit, aki hajlandó lesz tanítani téged. A tanítódnak magasabb KÉPESSÉGÉRTÉKKEL kell rendelkeznie, mint neked, és valószínűleg fizetséget is kér majd cserébe. A tanulási folyamat egy hetet vesz igénybe, plusz egy további hetet minden egyes szint után, amit már elértél az adott képességben. Ezen idő elteltével lehetőséget kapsz a fejlődésre; ha pedig kudarcot vallasz, akkor egyszerűen csak keményebben kell dolgoznod. Ahhoz, hogy megszerezd az első pontodat egy új képesség elsajátításakor a JÁRTASSÁG szinted felé kell dobnod 2d6-tal. A koravén tanulókat mindig nehezebb okítani...

12. Képességek leírása

A legtöbb esetben egy képesség használata egyszerűen azt jelenti, hogy a KÉPESSÉGÉRTÉKÜNKNÉL kell kisebbet dobnunk (1.1). Azok a helyzetek, amikor ez nem így van, magától értetődnek. Például egy magas fal megmászása ALÁDOBÁST igényel, míg egy létrán való felmászás, miközben valaki üldöz téged, egy SZEMBENÁLLÓ dobás lesz.

Az itt felsorolt képességek korántsem fednek le minden eshetőséget. Kell lennie ritkábban használatos képességeknek is azok számára, akik aktívan keresik ezeket. De az is lehet, hogy egy karakter egyszerűen csak arra vágyik, hogy elsajátítsa a földművelés vagy az operaénekelés művészetét. Láthatod, hogy a karakterhátterek részben vannak olyan képességek, amelyeknek nincs leírása. Ezek konkretizálása bizony rátok van bízva!

Akrobatika
Guruláshoz, egyensúlyozáshoz, eséshez, ugráshoz és hasonlókhoz használatos képesség.

Álcázás
Olyan holmik használatát fedi le, amelyekkel megváltoztathatod a megjelenésedet. Álcázás során ezt a képességet használva dobj próbát ha fennáll a veszélye, hogy átlátnak az álcádon. Ha aktívan gyanakszanak rád, a célpontnak *éberség* képességgel kell ellenpróbát dobnia.

Becslés
Használd ezt a képességet, hogy képet kapj arról, menynyit is ér valami.

Csapdázás
Ezzel a képességgel tudsz csapdákat állítani és hatástalanítani. Csapdaállításkor ALÁDOBÁSRA lesz szükség a csapdázás képességet használva, illetve arra, hogy nagyvonalakban leírd, hogyan készíted el a csapdát a rendelkezésre álló anyagokból. Aki csapdát hatástalanít egy

SZEMBENÁLLÓ dobásra lesz szüksége az eredeti csapdaállító *csapdázás* képessége ellen. Ha a JM nem tudja, mi legyen az érték akkor a 6 egy egyszerű, míg a 12 pedig egy elképesztően nehéz próbát jelent.

Erőkifejtés
Emelésre és tárgyak összetörésére szolgál. A JM belátása szerint birkózásra is használható, ha a játékosnak nincs más megfelelőbb fegyveres képessége.

Etikett
Ha fontos, hogy jó benyomást keltsünk, akkor a vendéglátó *etikett* képessége ellen kell ellenpróbát dobnunk. Ez a képesség a társadalmi viselkedés megértésének folyamatát jelenti, és minél jobban értünk ehhez, annál kifinomultabbak vagyunk.

Éberség
Bármi, amit érdemes megszerezni, az jól el van rejtve, ezért is érdemes nagyon odafigyelni. Használd ezt a képességet, hogy felfedezd a csapdákat, és az elrejtett vagy szokatlan dolgokat.

Fegyveres harc
Ha ezt a képességet választod, döntsd el, hogy melyik általános fegyverkategóriára vonatkozik. SZEMBENÁLLÓ dobás harc közben (6.1). A JM-nek ajánlott, hogy a fegyverkategóriákat szabadon értelmezze, például a harc szálfegyverrel egyenértékű a harc glédével.

Kézügyesség
Kis tárgyak elcsenésére vagy elrejtésére alkalmazható. Ezt a képességet csak akkor kell próbára tenned, ha valaki aktívan keresi az adott tárgyakat. Egyszerűen kijelentheted, hogy valamit elrejtettél, és csak akkor kell dobnod, ha kérdőre vonják a dolog hollétét.

Lopakodás
Ez nem más, mint a láthatatlanság művészete. Ezt a képességet akkor kell próbára tenned, ha valaki vagy valami aktívan keres téged. A téged keresők JÁRTASSÁGÁT használva kell egy SZEMBENÁLLÓ dobást végrehajtanod, és bárki, akinek a dobása meghaladja a dobásod értékét, megtalál téged.

Matematológia
Ezen képesség segítségével betekintést nyerhetsz a szögek, az erők, a számok és más hasonlóan titokzatos tudományok működésébe. A matematológia például arra jó, hogy jó elképzelésed legyen egy nyugalmi állapotban lévő plazmatrutyi felületi feszültségéről vagy, hogy megtaláld azt a pontot, amivel fel tudsz billenteni egy óriást.

Mászás
A legtöbb mászási akcióhoz egyetlen dobás szükséges, bár a hosszabb és nehezebb akadályok esetén több dobásra is szükség lehet. Dönts saját belátásod szerint, és fontold meg, hogy megköveteljen-e bizonyos számú kudarcot – akár összesen, akár egymás után –, hogy a mászó végül lezuhanjon.

Nyomolvasás
Préda becserkészésére és a nyomok felkutatására szolgál. Becserkészés során egy SZEMBENÁLLÓ dobást kell dobni az ellenfél *lopakodás*, *nyomkövetés*, vagy hasonló képessége ellen.

Úszás
Ha rendelkezel ezzel a képességgel, akkor normál körülmények között nem kell dobnod rá. Csak merüléskor, veszélyes vizekben történő úszáskor, hosszú ideig tartó lélegzetvisszatartáskor kell próbára tenned ezt a képességet. Azokra a karakterekre, akik nem rendelkeznek ezzel a képességgel, úgy kell tekinteni, mintha nem tudnának úszni, és minden körben, amíg a vízben maradnak, egy sikeres *úszás* próbát kell dobniuk, különben elkezdenek fuldokolni (7–9). Minden két megtöltött tárhely után -1 módosítót kapnak a próbához.

Varázslátás
Ennek a képességnek a használatával képes vagy felismerni a mágiát. Sikeres próba esetén sikerül összpontosítanod a belső látásodat, és minden varázslatos tevékenység halványan feldereng egy pillanatra.

Zárismeret
Lehetővé teszi a karakter számára, hogy szemügyre vételezze és kinyissa a zárakat, azonban csapdák észrevételére nem alkalmas. Hajts végre egy SZEMBENÁLLÓ dobást egy képzeletbeli lakatos ellen, akinek a JÁRTASSÁGA 6 és 12 közé esik.

Egyéb
Ha egy képesség nem szerepel itt, akkor találj ki egyet. Bármi lehet egy képesség, a lovagi párbajtól a szerencsejátékozáson át az evésig. A képességeket elsősorban hangulatelemként használjuk, mégpedig arra, hogy a karaktereknek legyen lehetőségük használni ezeket a hihetetlenül különleges és korábban haszontalannak hitt képességeiket azért, hogy társaikat bajba keverhessék, majd segítsenek kikeveredni abból.

13. Tárgyak

13.1 Tárgyak használatáért járó bónusz

Ha egy tárgy nem szerepel ebben a felsorolásban, akkor tekintsünk rá úgy, hogy +1 bónuszt ad a vonatkozó dobásokhoz. A zárnyitó szerkezetek például **+1**-et adnak a *zárnyitási* dobásokhoz, míg a kötél *+1-et* ad a mászáshoz, és így tovább.

13.1.1 A tárgybónuszok csak akkor érvényesülnek, ha ismered az adott képességet, amelyet a tárgy használata befolyásolni tud. A zárnyitók csak akkor biztosítanak bónuszt, ha tudod, hogyan kell használni őket (vagyis ha a „zárismeret” képességed legalább 1-es).

13.2 Kívánatos dolgok korántsem teljes listája

A *muskéta* egy hosszú fegyver, amely puskára hasonlít, és közelharcban bunkóként is használható. Egy *muskétával* 6 lövést lehet leadni, mielőtt plazmagot kellene benne cserélni.

Bütyökkocka a goblinok, finom virágszirom alakú csontjából készül és remek kétoldalú dobókockának bizonyul.

A *pisztoly* egy kézben tartható energiafegyver, amely nyolc lövéshez elegendő energiát képes tárolni.

A *plazmag* nem más, mint fémbe öntött, megkristályosodott csillagfény. Vagy üvegbe zárt asztrális gőzök és gázok. Vagy talán szilárd-szellemek? Bármik is legyenek, gyönyörűek, és hajtóanyagként szolgálnak egzotikus fegyverek és vakmerő varázslók számára. Egy plazmagot el lehet törni, és a varázsló belélegezheti annak tartalmát, ahelyett, hogy az ÁLLÓKÉPESSÉGÉT használná fel a varázslat során. Azonban, ha „UPPSZ!” dobásra kerül sor, a varázsló túladagolta magát, és habzó szájjal, holtan esik össze.

A *zsebistenek* apró, szövetből készült figurák, melyeket számos isten képmására készítettek. Ha megsúgsz egynek egy titkot, majd eldobod, visszanyersz egy SZERENCSÉT.

A *rubin látcsövek* összehajtható szemüvegek, rubin lencsékkel, amelyek használatához egy szabad kézre lesz szükség. Viselésük közben a látásod ugyan romlik, de a varázslatos jelenségeket így tisztán láthatod, ami +2 *varázslátást* biztosít.

A *fátyolmány* inaktív állapotban egy díszes ékszernek tűnik, általában brossnak vagy fejdísznek. Aktív állapotban a viselőjén ridegfényből kialakított, teljes testet fedő álcát hoz létre. +4 *álcázási* bónuszt biztosít 24 órán át, mielőtt a tárgyat működtető plazmagot cserélni kellene.

14. Varázslatok

Mágiahasználathoz a varázslat költségével (a zárójelben szereplő számmal) megegyező ÁLLÓKÉPESSÉG-et kell elköltened, majd a varázslathoz szükséges KÉPESSÉGÉRTÉKNÉL alacsonyabb értéket kell dobnod. Ha mindkét kockával 1-est dobtál az mindig sikert, míg, ha két 6-ost, azt mindig kudarcot jelent, és még az „UPPSZ!” táblázaton is dobnod kell egyet.

Alakváltás (4)
A varázshasználó egy megrázó átalakuláson megy keresztül, amelynek eredményeként élettelen tárggyá válik, amely nem nagyobb egy zongoránál, és nem kisebb egy csészénél. A hatás egészen addig tart, amíg a varázsló meg nem szünteti azt.

Altatás (2)
A varázsló meggyőzi a célpontot, hogy mondjon le az ébrenlétről, így a célpont addig alszik, amíg fel nem ébresztik, ha csak sikeres SZERENCSE próbát nem dob. Ne feledd: a harc egy zajos folyamat.

Animálás (2)
A tárgyak arra késztethetők, hogy megkérdőjelezzék a helyüket. Egy legfeljebb emberi csecsemő méretű tárgyat rá lehet venni, hogy ugráljon ide-oda, vagy bármi mást tegyen, amit csak a varázsló kíván. A hatás egészen addig tart, amíg a varázsló meg nem szünteti azt.

Átlátszóság (1)
A varázsló erőteljesen megdörzsöl egy felületet, amely így áttetszővé válik. Ezzel a varázslattal legfeljebb 30 centiméter vastagságú anyagon lehet átlátni. Az ólom és az ezüst azonban immunis erre a mágiára.

Barátság (4)
A Barátok Egyeteme mindig a „Barátság” órák utáni estéken küldi ki mindentudóit. A bárokból és bordélyházakból kiüríteni a részeg tanítványaikat fárasztó munka. Ennek a varázslatnak a használata arra készteti a célpontot, hogy SZERENCSE próbát tegyen (vagy –ellenségek esetében – JÁRTASSÁG), különben barátságossá válik a varázshasználóval szemben, mintha régi cimborák lennének. A célpont azonban nem fog irracionálisan viselkedni, és ha már korábban is kissé faragatlan volt, ez a varázslat talán nem is változtat sokat a helyzeten.

Békesség (2)
Nyisd meg az elméket az egyetemes szeretet felé, majd a szeretet erejének segítségével jelölj ki két célpontot, akiknek sikeres SZERENCSE próbát kell dobniuk, (vagy – ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG) különben azonnal felhagynak mindenféle ellenséges cselekvéssel. Továbbra is megpróbálják majd megvédeni magukat, ha támadás éri őket, de legalább felismerik annak kicsinyességét.

Csillagok tanulmányozása (1)
Tényleges csillagok helyett a varázsló a fátyolon átsejlő asztrális csillagfényből tájékozódik. Ez a varázslat lehetővé teszi a varázsló számára, hogy bármilyen látást akadályozó tényezőtől függetlenül irányt határozzon meg.

Csillogó gömb (4)
Létrehoz egy ötdimenziós gömböt a fejed felett. Minden értelmes lény, aki ránéz, kénytelen SZERENCSE próbát dobni, különben 3 percre ámulatba esik.

Csökkentés (2)
A célpontnak sikeres SZERENCSE próbát kell dobnia (vagy – ellenségek esetében – JÁRTASSÁG), külön-ben a mérete 3 percig a felére csökken.

Csótány (5)
Ez egy népszerű varázslat, amely a kellemetlen embereket jelentéktelen csúszómászókká változtatja. A célpontnak SZERENCSE próbát kell dobnia (vagy – ellenségek esetében – JÁRTASSÁG), különben a varázsló által választott semmirekellő kreatúrává változik. A hatás örök időkig fennáll.

Erőfal (2)
Amit falnak neveznek, valójában egy kupola, de a varázslók mindig is szerettek ködösen fogalmazni. Ez a fal egy csillogó buborék, amely *1d6* sebzést okoz, ha megérintik. Semmi sem haladhat át ezen a buborékon a varázsló engedélye nélkül (ajánlatos gondoskodni arról, hogy a levegő áramolhasson). Hatása 12 percig tart.

Eső elleni védelem (1)
Ez a varázslat megakadályozza, hogy a varázslót eső érje a következő felhőszakadás idejére.

Fecsegés (2)
A varázsló értelmetlen szavakat mond, miközben a kiválasztott célpontot figyeli, aminek következtében a célpont beszéde akadozóvá és zavarossá válik. Ez a varázslat suttogva is kifejti hatását.

Félelem (1)
A célpont szemében a varázsló az áldozat hüllőagyának mélyéről előtörő ősi szörnnyé változik. Az áldozat menekülni próbál, azonban ha a menekülés nem lehetséges, a célpont összegömbölyödik és nyöszörögni kezd. Az illúziónak sikeres SZERENCSE próbával lehet ellenállni (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG).

Fényesség (1)
Létrehoz egy éteri fénygömböt, ami egy fáklya fényességével világít. A varázslat 6 órán keresztül tart, és tetszés szerint kioltható.

Fixálás (3)
Egy élőlényt mozdulatlanná tesz. Amíg ez a hatás fennáll, az élőlény nem mozog, nem lélegzik, nem esik el, nem izzad, nem szerez semmit, nem gondolkodik, nem vérzik, és más módon sem változik, sőt, minden sérülésre immunis lesz. A hatás 3 percig tart.

Földrengés (5)
Húzd fel a varázslóköpenyedet, és dobbants egyet a mágikus lábaddal! Körülötted harminc méteres körzetben hatalmas földrengés indul el. Mindenkinek sikeres SZERENCSE próbát kell dobnia (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG), különben bele fognak esni a föld repedéseibe, a zuhanást követően sérülni fognak, és beszorulnak egy batári nagy lyukba (7.8.1.). Az épületek megsérülhetnek, hacsak nem kifejezetten masszívak.

Formázás (2)
A varázsló kezei megmunkálják az anyagokat – tüzet, követ, trutyit, földet, ködöt, mindet – mintha puha agyag lenne. Hatása 9 percig tart.

Fullasztás (4)
A varázslat hatására a célpont tüdejét víz tölti meg. A célpontnak sikeres SZERENCSE próbát kell dobnia (vagy –ellenségek esetén- JÁRTASSÁG). Sikertelen próba esetén fulladozni kezd, (7.9) cselekvésképtelenné válik, miközben víz ömlik ki a szájából. Körönként egyszer újra próbálkozhat, amíg sikerrel nem jár, ekkor a varázslat véget ér.

Háló (2)
Akár egy portált nyit ez a varázslat a nyálkák síkjára, akár betegségmanókat idéz meg, abban egyetérthetünk, hogy ez egy rendkívül visszataszító mágia. Kifújod ezt a „hálót" az orrodból, és minden lény egy 12 méteres, előtted húzódó tölcsér alakban csapdába esik, hacsak sikeres SZERENCSE próbát nem dobnak (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG). Minden körben bármi, ami áthalad vagy kilép ebből a varázslatból, meg kell ismételnie ezt a próbát, különben újra beleragad a hálóba. A háló 12 kör után kiszárad.

Igazlátás (3)
Összpontosítsd a tekintetedet az anyag megkérdőjelezhetetlen igazságaira, amely lehetővé teszi, hogy az elkövetkező tíz percben átlásd az illúziókon.

Illúzió (2/aki látja)
Azok, akik az illúziót látják SZERENCSE próbát kell dobniuk, (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG) hogy átlássanak rajta. Addig tart, amíg a varázsló nem távozik, vagy el nem alszik.

Jósolni bélből (1)
A varázsló választ kaphat egyetlen kérdésre egy olyan lény belsőségeiből, amit erre a célra öltek le. A lény mérete és fontossága befolyásolja a megszerzett információ mértékét. A kicsi, közönséges állatok eldöntendő kérdésekre adnak választ. Ökrökből pontatlanul lehet jósolni, míg a lamasszuk pedig egyértelmű és részletes útmutatással szolgálhatnak.

Kioltás (1)
Kiolt egy apró lángot egy egyszerű kézmozdulattal.

Könyörtelen csapás (1)
A varázs-lovagok főként a távolsági harcmodorukról híresek, melynek során úgy tűnik, mintha csak a semmibe suhintanák ezüst kardjaikat, ám több méterre lévő ellenfeleik egyszer csak darabjaira hullanak. Ez a varázslat közelharci támadásként is alkalmazható méghozzá úgy, hogy a szokásos módon dobunk a célpont ellen, és a használt fegyvernek megfelelő sebzést osztunk ki. Csak jól látható célpontok ellen használható.

Kopoltyúk (3)
A varázsló kopoltyúkkal ruházza fel a megérintett célpontot, akinek sikeres SZERENCSE próbát kell dobnia (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG), különben a megszokott légzési szokásai mondjuk úgy, hogy megváltoznak. Hasznos lehet víz alatti kiruccanásokhoz, de kevésbé, ha valakit egy város közepén ér ez a varázslat. A varázshasználó tetszés szerint vethet véget a varázslatnak.

Lakatolás (1)
Mágikusan lezár egy tárgyat. Fontos, hogy a tárgynak csukhatónak kell lennie, és a varázslat használata után mágikusan lezárttá válik. Hatása végleges, amíg vissza nem vonják vagy meg nem szüntetik azt.

Légtölcsér (2)
Ez a varázslat egy rejtélyes légtölcsért hoz létre, amelynek középpontjában az érintett célpont feje áll. Függetlenül a körülményektől – vákuum, mérgező gáz, mélytenger, stb. – az alany 12 percig a legfrissebb levegőt lélegezheti be.

Levitáció (2)
Olyan apró láthatatlan tündérek hátán állva emeli fel a varázslót vagy más célpontot, akik csak megidézőjüknek engedelmeskednek. A lebegés 3 percig tart.

Locsogás (1)
Mint azt mindenki tudja, a varázslók kiváló hasbeszélők – olyan jók, hogy képesek a hangjukat mások szájából előcsalni. A varázsló bárkit megcélozhat ezzel, akit lát, és képes átsugározni egy rövid mondatot a célpont szájába.

Mennydörgés (2)
Emeld fel a karjaidat, és kiálts valami kellően baljós dolgot! Mindenki, aki 24 méteren belül tartózkodik, sikeres SZERENCSE próbát kell dobnia, (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG) különben a mennydörgés elnémítja őket. Akár szerencsések voltak, akár nem, a varázslat komoly benyomást fog gyakorolni rájuk.

Növesztés (2)
Sikertelen SZERENCSE próba során (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG) a célpont mérete a másfélszeresére nő. A varázslat hatása 3 percig tart.

Nyelvtörő (2)
Vigyázat! Ha egy varázsló felhúzza az orrát, és az ujjait rád szegezi, akkor bizony egy nyelvtörő vár rád. Tedd próbára a SZERENCSÉDET (vagy –ellenfelek esetén- JÁRTASSÁG), különben a nyelvedre szó szerint egy csomó kerül. Ennek kibogozásához némi időre és egy jó adag türelemre lesz szükség.

Nyitás (1)
A varázsló egy olyan valóságot választ ki, amelyben az adott zár mindvégig nyitva volt. Használható bármely egyszerű ajtó vagy tároló kinyitására, vagy a lakatolás varázslat hatástalanítására is.

Segítő kezek (1)
Egy élettelen felületből mozgásra képes kezek törnek elő, és elvégeznek bármilyen feladatot, amire a varázslónak szüksége van. A kezek helyhez kötöttek, és addig maradnak fenn, amíg a varázsló a varázslatot be nem szünteti, vagy ő maga el nem hagyja a területet.

Sötétség (3)
Egy helyhez kötött, legfeljebb öt méter sugarú sötétségből készült gömböt bocsát ki, amely legfeljebb 3 percig marad fenn.

Szétzúzás (3)
A varázsló hevesen gesztikulál egy törékeny tárgy felé, amely nem nagyobb, mint egy esernyő, majd millió apró darabra töri szét azt. Az élő célpontoknak sikeres SZERENCSE próbát kell dobniuk, hogy elkerüljék ezt a kellemetlen varázslatot.

Távollátás (2)
A varázslót hatalmas, tányérméretű szemekkel ruházza fel, amelyek akár mérföldekről is képesek a legapróbb részleteket is meglátni, közelre azonban teljesen vakok. Hatása a varázslat megszüntetéséig tart.

Törékeny gallyak (2)
Egy gally vagy más törékeny tárgy eltörésével sérülést okozhatsz másoknak. A célpontnak sikeres SZERENCSE próbát kell dobnia (ellenségek esetében JÁRTASSÁG), különben csonttörést szenved el.

Védővarázs (1)
Egy praktikus kis varázslat, amely csupán csak egy csuklómozdulatot igényel. Ha a varázslóra lőnek, válaszként elvarázsolhatja ezt, hogy eltérítse a lövedéket.

Villanás (3)
Tapsolj egyet, hogy 1000 nap erejével felérő fényt bocsáts ki magadból. Mindenkinek, aki 20 méteren belül tartózkodik sikeres SZERENCSE próbát kell dobnia, különben *1d6* percre megvakul.

Visszavonás (az eredeti varázslat költsége x 2)
A varázslatot elválasztod a valóságnak ezen megnyilvánulásából. Azonban ehhez sikeresen SZEMBENÁLLÓ dobást kell végrehajtanod az eredeti mágiahasználattal szemben (már ha egyáltalán lehetséges az adott varázslatot elemeire szedni).

Zé (?)
Senki sem tudja, hogy pontosan mire is szolgál ez a varázslat, de aki megidézi, az azonnal eltűnik minden nyom nélkül.

Zsarátnok (2)
Egyszerű, de hatékony tűzvarázslat. A varázshasználótól tizenkét méteren belül valahol egy kis tábortűzhöz hasonló láng jelenik meg. Miután megjelent, a tűz viselkedése irányíthatatlanná válik.

15. Ellenfelek

Az ellenfelek, amikkel a karakterek szembekerülnek korántsem olyanok, mit ők – ők csupán egyszerű gépezetek, amelyek nagyon hasonló eredményeket produkálnak.

15.1 Az ellenfelek jártassága nem olyanok, mint a karakterek jártassága

Az ellenségek JÁRTASSÁGA magában foglalja azok hiányosságait, beleértve képességeiket és a SZERENCSÉJÜKET is. Az ellenségek ugyanazt az értéket használják a kötélmászáshoz, mint a támadáshoz vagy a mágiahasználathoz.

15.1.1 Az ellenfelek varázslatai nem kerülnek ÁLLÓKÉPESSÉGBE.

15.1.2 Az ellenfelek nem használnak SZERENCSÉT. Nincs szerencseértékük, hanem a JÁRTASSÁGUK alapján dobnak, amely soha nem csökken. Emellett nem tehetik próbára a SZERENCSÉJÜKET, hogy előnyt szerezzenek maguknak a harcban, így például nem dobhatnak SZERENCSE próbát sem a sebzésük növelése érdekében.

15.2 Miért van ez a különbség?

Az ellenfelek ÁLLÓKÉPESSÉGE általában alacsonyabb, mint a karaktereké. Ezzel az volt a cél, hogy felgyorsítsa a csatákat, és igazságosabbá tegye a helyzetet a karakterek számára, akiknek mágiahasználathoz ÁLLÓKÉPESSÉGET kell felhasználniuk. Fontos megjegyezni, hogy a harci szabályokat és a sebzésmechanikát úgy találtuk ki, hogy akár egy goblin is fenyegetést jelentsen, függetlenül attól, hogy mennyi az ÁLLÓKÉPESSÉGE.

15.3 Az ellenfelek kezdeményezése

Bár minden karakter két-két kezdeményezésjelölőt ad a paklihoz, az ellenfeleknek megvannak a saját, egyedi értékei. Ezek a jelölők mind ugyanolyan színűek Amikor egy ellenséges jelölő kerül kihúzásra, a JM felhasználhatja azt bármely jelen lévő ellenfél aktiválására és akciójának végrehajtására. Nincs korlátozás arra, hogy egy ellenfél hányszor cselekedhet egy fordulóban – sőt, akár egy ellenfél is végrehajthatja az összes kihúzott cselekvést.

15.4 Az ellenfelek páncélja azonban ugyanaz

Az ellenfeleknek nincsenek különböző típusú páncéljaik, csupán egy értékkel rendelkeznek. Ezt ugyanúgy kezeljük, mint a karakterek páncéljához tartozó értéket, és ez jelzi a fizikai védelmet, a sebességet, az anyagtalanságot stb.

15.5 Viselkedés

Ha már van elképzelésed az ellenfelek viselkedéséről, akkor hajrá. Ellenkező esetben dobj egyet viselkedés táblázaton, hogy meghatározd, hogyan viselkednek, amikor szembetalálkoznak a csapattal. Használd ezt inspirációként amikor kijátszod őket, és hogy elkerüld az unalmas és kiszámítható szörnyeket.

Bestiárium

Alzabo

Járatság 10
Állóképesség 21
Kezdeményezés 4
Páncél 1
Sebzés mint óriási szörny

Viselkedés

1. *Éhes*
2. *Zavarodott*
3. *Védelmező*
4. *Türelmes*
5. *Figyelő*
6. *Távolságtartó*

A vörösszőrű gúl-medve, amely a lábaira állva olyan magas, mint egy ló, már csak a megjelenéséből fakadóan is rémisztő lény lenne, de az alzabo képes utánozni egy bármilyen általa megevett lény hangját. Éjszakánként sírásával hívogatja áldozatát, általában egy nemrég elfogyasztott családtag hangját utánozva próbálja meg előcsalni annak szeretteit. Még ha az áldozat valaha ember is volt, és aki hallja, tudja, hogy a kiáltás egy csapda, egy általad halottnak hitt lány hangja, amint a kunyhód ajtaján dörömböl, és könyörög, hogy engedd be a hidegből, a legtöbb ember számára elviselhetetlen.

Bagoly

Járatság 4
Állóképesség 4
Kezdeményezés 1
Páncél 0
Sebzés, mint apró termetű szörny

Viselkedés

1. *Kíváncsi*
2. *Figyelő*
3. *Agresszív*
4. *Éhes*
5. *Óvatos*
6. *Védekező*

A baglyok általában Troika városának háztetőit szegélyezik. Bosszús tekintettel figyelik az utcákat várva, hogy egy egér vagy patkány vagy egy tévelygő kövér ujj kerüljön a látókörükbe. Lecsapnak rá, a többi bagoly pedig ösztönösen reagál erre a mozgolódásra. Együtt alászállnak, mint egy raj ösztönből kapdosó, pengeéles sirály. Ez egy örökös kellemetlenség, amit Troika polgárai beteges büszkeséggel tűrnek meg.

Boggart

Járatság 6
Állóképesség 9
Kezdeményezés 2
Páncél 0
Sebzés, mint fegyver vagy mint, egy átlagos termetű szörny

Viselkedés

1. *Harcias*
2. *Csökönyös*
3. *Kötekedő*
4. *Szemtelen*
5. *Komor*
6. *Önelégült*

Megbocsátható, ha azt hitted, hogy a boggart csak egy nyurga ember, rendkívül szúrós szakállal, de nem: egykor teljesen kifejletten pattant elő egy lyukból, és azóta hálátlanul és felkészületlenül áll mindenhez. A boggartok ritkán császkálnak el messzire a szülőlyukuktól, bár nem tartja ott őket semmiféle varázslat; itt inkább elvi kérdésről és a részükről tanúsított képzelőerő hiányról van szó. Ha felbőszítik őket, akkor gyakran harcba szállnak saját területük védelmében, de inkább büszkék, ostobák és könnyen rászedhetők.

Bonshad

Járatság 12
Állóképesség 20
Kezdeményezés 3
Páncél 2
Sebzés. mint egy óriási szörny

Viselkedés

1. *Haragos*
2. *Gonosz*
3. *Rosszindulatú*
4. *Undorodó*
5. *Kapzsi*
6. *Parancsolgató*

Bár közismert, hogy a bonshadok ismerik a Shazmazmelixír előállításának módszerét, azonban azt kevésbé (legalábbis a türelmetlen tanítványok körében), hogy Ignis Baxter 17. varázsigéje: a "Hozd Fel, Amit Bonshad Hozott" az ötödik refrénben tartalmaz egy elírást. El lehet képzelni, milyen kínos helyzetbe hozta volna ez Baxter mestert ha nem keveredett volna bele a tragikus Áldozati háborúkba, röviddel azután, hogy befejezte jelentős művét. Mindazonáltal, ha valaki a javított szöveg nélkül idéz meg egy ilyen kampós csőrű és csápos szörnyet, azt leránthják a Démon-tenger fenekére, hogy a bonshadok különös bányáiban dolgozzon. Oh, micsoda mulatság!

Ekodat

Járatság 8
Állóképesség 43
Kezdeményezés 3
Páncél 2
Sebzés, mint lándzsa

Mien

1. *Szunnyadó*
2. *Mozdulatlan*
3. *Instabil*
4. *Fürkésző*
5. *Puhatolózó*
6. *Óvatos*

Az ekodat kristályos kitüremkedések sorozata, amely egy homályos kristálymagból ered. Ezek a kinövések nem mozognak, de a levegőben olyan gyorsan terjednek, akár a gyökerek vagy a csápok. A természettudósok már régóta vitatkoznak az ekodat besorolásáról. Bár mindannyian egyetértenek abban, hogy ez egy ásványi anyagból és valamilyen más anyagból álló kiméra, nem tudják megerősíteni, hogy az a bizonyos másik anyag milyen típusú is. A legelterjedtebb elmélet szerint az ekodat egy isteni kivetülés, amely egy szokatlanul sűrű kristálymátrixban öszpontosul majd szóródik szét, és emiatt, ami valójában egy angyali jelenés lenne, az igazából egy megragadó, ásványtani veszélyforrás képében materializálódik.

Sajátosság
A csápok a támadás után is jelen vannak. Amikor az ekodat megsebesít valakit, az áldozatot azonnal újra megtámadják a hirtelen kinövő további tüskék, amelyek felszívják az áldozat létfontosságú testnedveit.

Élőhalott

Járatság 6
Állóképesség 12
Kezdeményezés 1
Páncél 0
Sebzés, mint fegyver vagy közepes termetű szörny

Viselkedés

1. *Nemtörődöm*
2. *Latolgató*
3. *Szétszórt*
4. *Éhes*
5. *Agresszív*
6. *Elnyűtt*

A „halott" fogalmának meghatározása helyenként eltérő. Egyes szférákban halottnak tekintenek, ha eszméletlen vagy, de még élőnek, amíg el nem temetnek. Most vegyük figyelembe a járkáló elhunytakat és a meghatározás még ködösebb, szinte már értelmezhetetlen lesz. Mondjuk úgy, hogy életerejük meglehetősen változó.

Ember-állat

Járatság 8
Állóképesség 11
Kezdeményezés 2
Páncél 1
Sebzés, mint muskéta vagy közepes termetű szörny

Viselkedés

1. *Gondos*
2. *Megfigyelő*
3. *Őrködő*
4. *Megkérdőjelező*
5. *Ellenszegülő*
6. *Agresszív*

Az Autarchok nem támaszkodhattak az arisztokráciára kényes vagy vitatott ügyekben; még a leghétköznapibb kérésekre kapott válaszok is szavakban ugyan alázatosak viszont cselekedetek terén engedetlenek voltak. Így hát uralkodásának kezdetén XXIII. Gonand Autarch megbízta egyik varázslóját hogy idézzen a főnix trónhoz hűséges, szörnyű kímérákból álló seregeket, akik akár életük árán is engedelmeskednek minden parancsnak. Azonban az ember-állatok messze nem esetlenek, csupán soha nem kérdőjelezték meg sorsukat, mivel képtelenek megérteni egy másfajta lét mibenlétét. Mitagadás, az ember még mindig találkozik olyan ember-állatokkal, akik álmatlanul, megvesztegethetetlen őrkutyaként védelmezik az Autarchok fegyvertárait és kincstárait.

Goblin

Járatság 5
Állóképesség 6
Kezdeményezés 1
Páncél 1
Sebzés, mint fegyver

Viselkedés

1. *Kíváncsi*
2. *Elutasító*
3. *Elfoglalt*
4. *Pletykás*
5. *Túl barátságos*
6. *Paranoiás*

A goblinok a civilizáció élharcosai. Amint egy Szféra a felszínre bukkan, a goblinok előbujnak zegzugaikból, hogy kiterjesszék labirintusukat. Ha békén hagyják őket, végül minden felületet meghódítanak és falakkal, sövényekkel, alagutakkal, acéllal és bármi mással borítják be, ami éppen a goblinok körében divatos. Igaz, legtöbbször eltereli a figyelmüket egy véletlenül felébresztett gonosz, vagy visszahívja őket a Goblinkirály, vagy valamilyen belviszály elvágja őket a labirintus központjától. Az utóbbi gyakran arra kényszeríti őket, hogy az emberek városaiban telepedjenek le – ami a legszörnyűbb sors egy goblin számára. Jobb betemetni azokat a járatokat és továbbállni.

Gremlin

Járatság 3
Állóképesség 4
Kezdeményezés 3
Páncél 0
Sebzés, mint kis termetű szörny

Viselkedés

1. *Meggyőző*
2. *Félénk*
3. *Félénk*
4. *Agresszív*
5. *Agresszív*
6. *Álfélénk (agresszív)*

Gonosz kis lények, akik anyókák szekrényeiből elcsent krumpliszsákokba öltöznek. Amikor lábnyomokat találsz a pitében, ideje hívni egy gremlinfogót, mert ahol egy van, ott akad száz is és a házad alatt egy tekervényes járatrendszer terül el, amit az istenek sem tudnak hová vezet. Senki sem bizonyította még a kapcsolatot a gremlinek látszólag mindenhol felbukkanó szokásai és a goblinok dimenzióközi labirintusa között, de azok az ujjak határozottan egy irányba mutatnak.

Halfajzat

Járatság 3
Állóképesség 6
Kezdeményezés 2
Páncél 0
Sebzést, mint közepes termetű szörny

Viselkedés

1. *Nyafogó*
2. *Gyerekes*
3. *Játékos*
4. *Csintalan*
5. *Éhes*
6. *Éhező*

Lábai, mint az emberé, teste és farka, mint a halé. Betörnek a magtárakba, vaskos farkukkal megverik az éjjeliőröket, és megtömik bendőjüket táppal, aztán elszaladnak az éjszakába, hogy emésztgessenek a közeli tóban. Haramiák!

Sajátosság
Ha a halfajzatok harcképtelenné tesznek egy csapattagot, a közelben lévő összes halfajzat összesereglik, hogy megegye a harcképtelen készleteit. Minden halfajzat körönként egy készletet fal fel.

Küklopsz

Járatság 9
Állóképesség 14
Kezdeményezés 3
Páncél 2
Sebzés, mint hatalmas szörny

Viselkedés

1. *Könnyeivel kűzdő*
2. *Depressziós*
3. *Melankólikus*
4. *Komor*
5. *Rezignált*
6. *Szeszélyes*

Réges régen az emberek nemzetsége megkérte az Éonok egyikét, hogy adjon nekik halhatatlanságot és előrelátást. Az Éonok önkényes társaság lévén, mindegyiküktől egy-egy szemet kértek egyenértékű fizettségként. Az emberek megbizonyosodtak róla, hogy előrelátási képességük valóban megvan, de szomorúan vették tudomásul, hogy az csupán arra terjedt ki, hogy tudták: végül balesetben vagy erőszakos halál által érnek majd véget. Úgy érezték, hogy teljesen becsapták őket, ezért megegyeztek, hogy külön utakon járnak majd, és soha többé nem beszélnek erről.

Sajátosság
Amikor egy küklopsznál van a kezdeményezés, kihúzhatja a három sorban következő kezdeményezés jelzőt, így előre láthatja, hogy ki és mikor következik. A küklopszok tudják, mikor és hogyan fognak meghalni, de talán ez még nem az a pillanat.

Mantikór

Járatság 12
Állóképesség 18
Kezdeményezés 5
Páncél 3
Sebzés, mint óriási bestia

Viselkedés

1. *Lusta*
2. *Unott*
3. *Éhes*
4. *Elfoglalt*
5. *Agresszív*
6. *Unott és agresszív*

A mantikórok ritkán bukkanak fel otthonaikon kívül, amit hegyoldalakba vájnak, távol az egyszerű népektől. Szekereikről vagy fogadókból, az éjszaka közepén elrabolt utazókat pedig szolgaként tartják. Ha egy megbízó

felkér, hogy hozd vissza az elrabolt fiát egy mantikór odújából, mindenképpen vigyél magaddal néhány könyvet. Megrögzött kultúrlények, és semmit nem szeretnek jobban, mint szolgáik által felolvasott friss és ropogós irodalmat.

Tigris
Jártasság 8
Állóképesség 12
Kezdeményezés 2
Páncél 0
Sebzés, mint óriási szörny

Viselkedés
1. *Játékos*
2. *Vadászó*
3. *Éhes*
4. *Fáradt*
5. *Szigorú*
6. *Agresszív*

Közismert tény, hogy minden tigris a Tigrisek Palotájából származik. Látsz egyet a dzsungelben és azt gondolod, hogy otthon van, talán még kölyköket is nevel és teljes tigris életet él, de annyira idegen abban az erdőben, akár te vagy én. A kölykei is kivétel nélkül más alacsonyabb rangú macskáktól lettek elrabolva. A tigrisek kényelemre születtek, hogy fürdőzzenek a kristálynapozókban, és hogy palotakertekben kis kövér koatikat kergessenek. Kegyelmezz ezeknek a dühös állatoknak, mert rendkívül elveszettek, és nem szoktak hozzá a durva bánásmódhoz.

Troll
Jártasság 7
Állóképesség 12
Kezdeményezés 1
Páncél 2
Sebzés, mint fegyver

Viselkedés
1. *Durva*
2. *Tartózkodó*
3. *Kegyetlen*
4. *Tiszteletlen*
5. *Szarkasztikus*
6. *Komor*

A trollok rosszkedvű lények, gyakran láthatók, ahogy a városok terein lándzsákra támaszkodva csevegnek a többi őrrel, és csak azért tartanak szünetet, hogy gyermekekkel kiabáljanak vagy elgáncsoljanak egy idős nénit. Azt gondolná az ember, hogy ez talán kizáró tényező lenne az alkalmazás során...

Sajátosság
A trollok 1 állóképességet regenerálódnak, amikor náluk van a kezdeményezés lehetősége. Ha állóképességük 0-ra csökken, akkor is idővel bármiből képesek regenerálódni, kivéve a lefejezés vagy a tűz általi halál.

Utak lovagja
Jártasság 10
Állóképesség 7
Kezdeményezés 2
Páncél 1
Sebzés, mint fegyver

Viselkedés
1. *Kíváncsi*
2. *Óvakodó*
3. *Részeg*
4. *Lármás*
5. *Ragadozó*
6. *Barátságos*

Ellentétben azzal, amit a gazdák állítanak, a vándorok élete korán sem könnyű. Először is meg kell találnod egy utat, de nem ám egy sima, csendes utat, mert különben hetekig ügyfél nélkül várakoznál, ugyanakkor nem is lehet túl forgalmas, mert különben alig kólintod fejbe az elsőt, máris jön egy másik, aki megszakítja a tranzakciót. Mindezek után visszamész az erdőben lévő táborodba, hogy a mocskos földön aludj, és elfogyaszd a szegényes kis vacsorádat. A földműveseknek több tiszteletet kellene tanúsítaniuk a csavargómunka irányába.

Varázsló a toronyból
Jártasság 10
Állóképesség 12
Kezdeményezés 3
Páncél 0
Sebzés, mint fegyver

Viselkedés
1. *Sértő*
2. *Zavarodott*
3. *Barátságos*
4. *Gyanakvó*
5. *Illetlen*
6. *Szabályszegő*

A mágiahasználat iránt érdeklődők többsége valamelyik iskola hallgatója vagy nagyra becsült szabadúszó, akinek van egy kúriája egy tengerparti városban és a társadalom megbecsült tagja, aki pontosan ugyanúgy intézi a bevásárlást, mint bárki más. Azonban, amikor az emberek "varázslóra" gondolnak, valószínűleg egy toronybéli jut az eszükbe. Azok a vad akadémikusok, akik az udvariasság minden látszatát feladva, hanyat-homlok menekültek a társadalomból, hogy a vadonban éljenek. Ott építik tornyaikat, hogy kellemetlen projektjeiken dolgozzanak, és rémisztgessenek mindenkit aki, tanácsokat vagy segítséget kér tőlük. Mondanunk sem kell, hogy ezzel milyen rossz hírét keltik a szakmának.

Sajátosság
A varázsló ismeri a zsarátnok és további 4 másik varázslatot (véletlenszerűen kidobva vagy előre kiválasztva azokat).

Fegyverek sebzése (táblázat)

Sebzés dobás	1	2	3	4	5	6	7+
Kard	4	6	6	6	6	8	10
Fejsze	2	2	6	6	8	10	12
Kés	2	2	2	2	4	8	10
Lándzsa/dárda	4	4	6	6	8	8	10
Buzogány#	2	4	4	6	6	8	10
Szálfegyver*#	2	4	4	8	12	14	18
Pöröly	1	1	2	3	6	8	10
Pusztakezes	1	1	1	2	2	3	4
Pajzs	2	2	2	4	4	6	8
Muskéta*#	2	4	4	6	12	28	24
Íj*	2	4	6	8	8	10	12
Pisztoly#	2	2	4	4	6	12	16
Bunkó	1	1	2	3	6	8	10
Apró termetű szörny	2	2	3	3	4	5	6
Közepes termetű szörny	4	6	6	8	8	10	12
Óriás szörny	4	8	12	12	16	18	24

* Ezen fegyverek használatához két kéz kell.
\# Ezen fegyverek egy pontnyi páncélt figyelmen kívül hagytak.

UPPSZ! (táblázat)

1. Egy szempillantás alatt átváltozol egy, a JM által választott értelmes állattá.
2. Egy teljesen más varázslat kerül megidézésre, de célpontja továbbra is változatlan.
3. Minden zsebedben lévő fizetőeszköz aranyszínű pillangóvá változik, majd elrepül.
4. Minden 800 méteren belül lévő lábbeli lángra kap.
5. Hatalmas sebességgel kilősz egy véletlenszerű irányba, majd 50 méterrel arréb érsz földet.
6. A közeledben minden fegyver napraforgóvá változik.

Eredeti angol verzió:

Írta és szerkesztette:
Daniel Sell

Tördelte:
Sean F. Smith

Borító grafika:
Shuyi Zhang

Illusztrálta:
Andrew Walter

Magyar verzió:

Fordította:
Szabó Roland

Szerkesztette és tördelte:
Ifj. Somlói Ferenc

Lektorálta:
Málnai Judit

TROIKA!

A TROIKA! egy science-fantasy szerepjáték, ahol a mesélő és a játékos karakterek színes sokasága nem kisebb feladatra vállalkozott mint, hogy felfedezze a multiverzum határait. Misztikus bárkákon utazhattok, haldokló isteneknek segíthettek, zavarba ejtő bűntényeket oldhattok meg és halott világokat fedezhettek fel, miközben megannyira fura és kedves teremtménnyel lesz lehetőségetek megismerkedni!

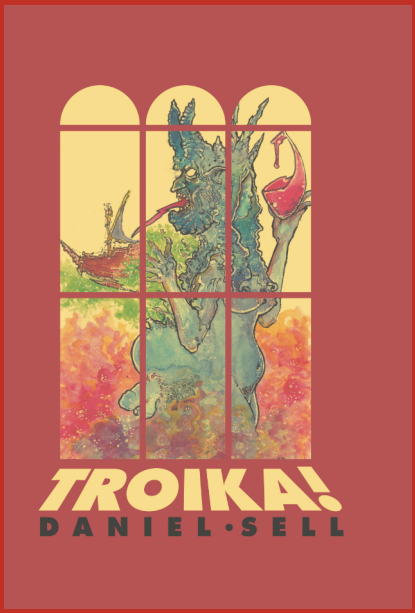
Mindössze ezzel a könyvvel és egy marék hatoldalú kockával évekre elegendő kalandban és szórakozásban lehet részetek!

A Troika! szerepjáték könyvben mindent megtalálsz, amire szükségetek lesz. A könyv nem csak arra elég, hogy belevágjatok a kalandokba!

Tartalom:
36 igazán bizarr és szórakoztató karakterháttér
70+ egyedi varázslat
36 ellenfél, amelyeket testre szabhatsz a hozzájuk tartozó viselkedés-rendszerrel
1 bevezető kaland, ami azért íródott, hogy segítsen elmélyedni a Troika! világába.

Ha ez pedig nem lenne elég, akkor az előrendelői kampány céljai között találsz még jó néhány érdekességet!

Ha szereted a Dying Earth és a Terry Pratchett regényeinek hangulatát vagy ismered a Fighting Fantasy szabályrendszerét, és persze ha csak egyszerűen odavagy azokért a szerepjátékokért, ahol tényleg bármi megtörténhet a legőrültebb és legbizarrabb módon, akkor a Troika! szerepjátékot egyenesen imádni fogod!



rollins
publisher

Ha tetszett, amit a Zseb-Troikában olvastá, akkor a QR beszkennelésével meg is tudod rendelni a Troika! szerepjáték könyvet.