



D6 Dungeons

Nathan Knaack

Art by Adriaan Suy

Fordította: Kapos Bálint

Tartalom

Mi a D6 Dungeons?	3
Mire van szükséged a játékhoz?	3
Az Alapok	4
Hogyan játsz egy Karakterrel	5
Hogy kell szólni a Történetet	6
Kockadobás	6
Példajáték	8
Karakterkészítés	13
Osztályok	14
Szakértelmek	16
Példa karakterek	19
Felszerelés és Vagyon	21
Harc	25
Mágia	28
Ellenfelek	31
Jutalmak:	34
A D6 Kazamata	35
Bevezető kaland	38
Választható szabályok	44

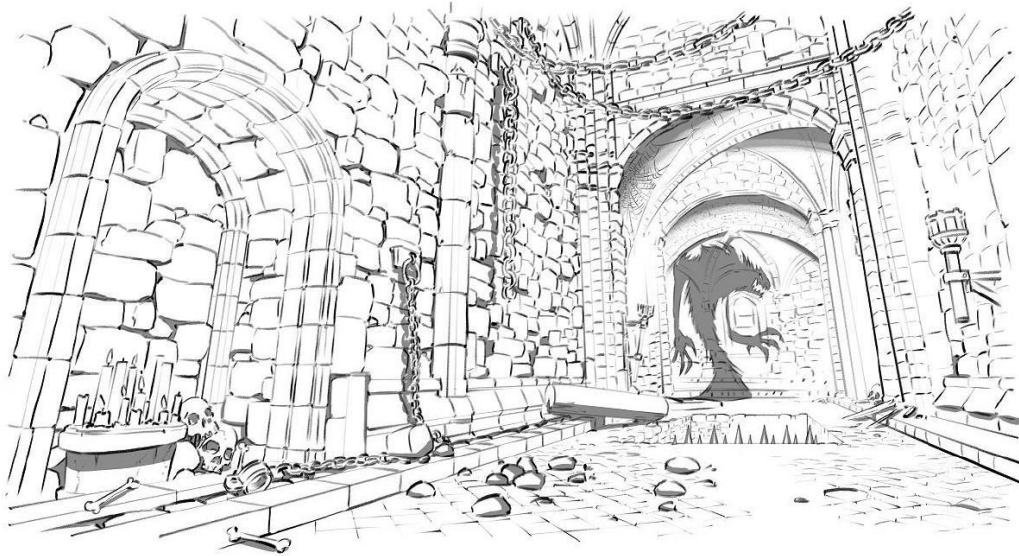


Mi a D6 Dungeons?

D6 Dungeons egy játérendszer, aminek célja, hogy bevezesse az új vagy fiatal játékosokat a fantasy szerepjátékok világába, ugyanakkor használható bármilyen korú vagy tapasztalatú játékosok számára. Alapvetően a közös történetmesélés élményét nyújtja. Mivel nagyon egyszerű rendszert és hétköznapi fogalmakat használ, így elkerülhető a hosszas számolgatás, táblázatbűjtés, és a játékosok felszabaduló figyelme az akció, a történet és a karakterfejlődés felé fordulhat.

Mire van szükséged a játékhoz?

Mindenekelőtt egy kis csapat emberre van szükséged, előnyös létszám három és hat közötti. Egyikük veszi fel a narrátor szerepét, a történetet mesélő személyét. A többiek lesznek a játékosok, mindegyikük egy karakter szerepét veszi fel. Szükségetek lesz még ceruzákra, papírra, és egy jó marék hatoldalú dobókockára. A dolgok megkönnyítése érdekében találsz majd e könyvben egy karakterlapot, amit használhatsz. A játék működésének megértéséhez egy példajátékot is elolvashatsz, ami bemutatja mindezt együtt. És legvégül egy bevezető kaland is lesz, amivel rögtön el is tudtok kezdeni játszani.



Az Alapok

A következő kifejezéseket és ötleteket használja a D6 Dungeons.

Akció

Egy akció egy egyszerű dolog, amit egy karakter végrehajt. Ez lehet olyasmi, amit egy csatában csinál, például megtámadni egy goblint egy karddal, vagy lehet valami csatán kívüli, például információt gyűjteni egy nyüzsgő fogadóban. A D6 Dungeons-ban a játékosok a karakterük szakértelmei által meghatározott számú kockával dobnak, hogy kiderüljön, vajon karakterük sikerrel vesz-e egy kihívást jelentő eseményt.

Kihívás

Egy kihívás lehet bármi, amivel szembekerül egy karakter a történet során, egy farka vicsorgó farkastól kezdve az útjukat álló megvadult folyóig. Hogy mit tesznek ilyenkor, az a játékosokon múlik, de hogy akciójuk sikeres lesz vagy sem, azt a kockák döntenek el.

Karakter

A játékosok hősök szerepeibe bújnak, a történetek középpontjában álló erőteljes és lendületes emberekébe.

Osztály

Az osztály az egy karakter szerepe vagy másként a kalandozó hivatása. Ez behatárolja azt, hogy a karakter miben jó – az osztályába tartozó négy szakértelem révén. Továbbá az osztály meghatározza a karakter induló felszerelését is.

Kocka

D6 Dungeons játékhoz szükséges egy jó maréknyi hatoldalú dobókocka. Egy darab kockára úgy szokás hivatkozni hogy d6, miközben három kocka eldobását úgy nevezhetjük hogy 3d6. A kockák határozzák meg a legtöbb akció, vagy kihívás sikerét vagy kudarcát, amivel a karakterek megpróbálkoznak.

Narrátor

A narrátor a történetmesélő és a bíró, aki nem csak a történet elmeséléseért felelős, de biztosítja hogy ahol csak szükséges a szabályokat kövessük. A narrátor feladata a játékot érdekessé, és kihívásokkal telivé tenni.

Jelenet

D6 Dungeons jelenetekből áll, melyek hasonlóan működnek mint a filmekben, televízióban. Nincs alapértelmezett terjedelme, időtartalma egy jelenetnek – pont akkorák és addig tartanak amennyire a történet előre mozdításához szükséges. Egy jelenet lehet egy harminc másodperces kocsmai bunyó, vagy egy óra hosszan tartó kihallgatás a királynál, vagy akár egy kéthetes havas hegyvidéki túra is. Jónéhány akció, amit a játékosok választhatnak, kihathat rájuk vagy környezetükre a teljes jelenet tartalma alatt. Egy elvarázsolt védővarázs kitart a kocsmai bunyó idejére, a diplomácia használata hatására a király előnyben részesítheti őket a beszélgetésük során, és egyetlen kockadobás a hegyvidéki tájékozódó képességük kapcsán kihathat a teljes jelenetre. A narrátor dönti el, miből lesz jelenet, hol történik a jelenet, milyen hosszan tart és milyen speciális kihívások és lehetséges jutalmak jöhetnek szóba, majd innentől kezdve a játékosok eldöntik mihez kezdenek a helyzettel.

Szakértelmek

A szakértelmek általában igen átfogóak, széles skálán foglalnak magukba helyzeteket, amik valamilyen módon kapcsolódhatnak adott szakértelemhez. Osztály szakértelem az, ami egyike a karakter osztálya által biztosított négy általános szakértelemnek.

Hogyan játssz egy Karakterrel

Egy karakterrel játszani a D6Dungeons-ban igen egyszerű. Az összes, amire szükséged van: tudni hogy mire képes a karakter (a szakértelmei mutatják meg), hogy mit visz magával, és hogy kicsoda ő. Az első rész könnyű, csak nézd át a négy osztályszakértelmet és kész is van. A második rész igényel egy kis jegyzetelést, ha nyomon akarod követni milyen holmijai vannak.

Az utolsó rész, tudni, hogy kicsoda a karakter egyben a legnehezebb és legszórakoztatóbb része a D6 Dungeonsnak, és általában a szerepjátékoknak. Milyen a karaktered kinézete, a hangja, a mozdulatai - mindez rajtad áll, és könnyedén változhat ahogy zajlik a játék. Nincsenek szabályok ezekre, szóval hajrá! Speciális hangszínen beszél? Első pillantásra rátámad a goblinokra? Fél a magasban? Van otthon családja és folyamat róluk mesél? Van idegesítő szokása? Jellemző nevetése? Egyedülálló harci üvöltése? Minél több energiát fektetsz a karaktered megformázásába annál jobb lesz a köré szövődő történet.

A legfontosabb dolog amit játékosként egy szerepjátékban megtehetsz hogy segítesz a játékot szórakoztatóvá varázsolni. Ne csak megjelenj és elvárd a szórakoztatást, hanem vedd bele magad és fokozd a történetet. Csinálj drámai dolgokat, epikus szónoklatokat, vedd bele magad az eseményekbe. És mindeközben bizonyosodj meg róla hogy a többi játékosnak is megadod a lehetőséget a szereplésre, és ha eljön a z alkalom a csapatmunkára akkor vedd ki a részed belőle!

Hogy kell szőni a Történetet

Elmesélni egy jó történetet egy épp úgy fejleszthető szakértelem, mint a többi: gyakorlással. Legegyszerűbb egy alapvető struktúrát követni: Helyezd a játékosokat egy érdekes helyszínre, legyen folyamatban egy cselekmény, ami vezessen egy konfliktushoz, és ösztönözd őket hogy legyűrjék a felmerülő kihívásokat.

Legfontosabb, hogy engedj teret a játékosoktól érkező hatásoknak. Ha ők a történetet egy váratlan irányba fordítják, akkor a tőled telhető módon ezt tekintsd egy lehetőségnek, ne egy kitérőnek. Sodródj az eseményekkel, mindig csak a következő lépésre figyelj és magad is meg fogsz lepődni merre tart a történet.

Habár lehetséges, hogy játékosaid vérmérséklete egymás ellen hangolja őket, de a játékos-játékos-ellen konfliktusok valójában nem támogatja a D6Dungeons. Segítheted őket a történetben egy oldalon maradni, ha a játék elején már kifejtet nekik, hogy mindannyian ugyanakkor a szervezetnek a tagjai, rendfenntartó erőnek, kalandozó céhnek, vagy felfedező szövetségnek.

A D6 Dungeons úgy lett kivitelezve, hogy a történetmesélés a lehető legkönnyebbé tegye, és te a cselekményre, a kihívások elrendezésére tudj fókuszálni, ne kelljen táblázatokat memorizálnod, vagy komplikált szabályokat átnézned, se élelmiszeradagokat vagy nyílvesszőket számolnod. Csak fel a fejjel, álmodj meg egy nagyszerű történetet, dobod bele a játékosokat a közepébe, és hagyd a kockákra a többit.

Hogy tisztább képet kapj a tempóról, a lehetséges akciókról a D6 Dungeonsban, olvasd el a példajáték részt.

Kockadobás

Amikor meg kell határozni egy feladat sikerét vagy kudarcát, akkor te (játékos) dobsz egy vagy több hatoldalú kockával. 1d6 azt jelenti hogy egy kockával, 3d6 pedig azt jelenti hogy hárommal. Amikor több kockával is dobsz, akkor hasonlítsd össze a legmagasabb kidobott értéket a feladat nehézségét jelentő számmal. Sikert értél el ha a kidobott eredmény egyenlő vagy nagyobb a nehézségnél. Könnyű feladat 3-as, közepes 5-ös, nehéz 7-es nehézségű vagy akár elmehet 10-es értékig is.

Az egyes speciális

Ha bármikor 1-est dobsz, akkor három dolog közül választhatsz:

- Add hozzá a legmagasabb kockadobásodhoz
- Rakd félre a jelenet egy későbbi részére
- Add át őket egy közelben tartózkodó szövetségesnek

Érdemes megjegyezni hogy csak a „természetes” 1-es speciális, vagyis az 1-es értéknek kell szerepelni a kidobott kockán. Egy „hátránnyal” (-1) dobott 1d6-os dobás ha 2-est mutat és ezért a végeredmény 1-nek számít, nos az nem használható fel hozzáadáshoz, félrerakáshoz vagy átadáshoz mint +1-es bónusz. Továbbá minden félrerakott 1-es kocka amit a jelenet későbbi részére tartalékolsz csak saját dobásodhoz adható hozzá, szövetségesnek nem.

Képzett és Képzetlen

Ha egy feladat az egyik osztályszakértelmedhez kapcsolódik, vagyis képzett vagy benne, akkor a szakértelmed szintjével egyező számú kockával dobsz és a legmagasabb kidobott értéket veszed figyelembe. Ha nincs kapcsolódó szakértelmed, vagyis képzetlen vagy, akkor 1d6-tal dobsz hátránnyal (legmagasabb értékből -1). Tehát bármelyik karakter dobhat bármelyik szakértelem kapcsán, legfeljebb sokkal kisebb eséllyel lesz sikeres. Vagyis bárki megpróbálhat elkerülni egy támadást egy Reflexek dobással vagy észrevenni egy titkosajtot egy Észlelés dobással.

Előny és Hátrány

Ha egy próbára előnyöd van, akkor a dobásod eredményéhez +1 járul, növeled. Ha hátrányod van, akkor -1 van az eredményre, csökkented. Előnyök és hátrányok nem épülnek egymásra, maximum kioltják egymást. A narrátor dönti el, hogy mi minősül előnynek és mi hátránynak egy dobás kapcsán. Minden képzetlen szakértelem dobás hátránnyal dobandó. Ezért például megkísérelni varázsolni, különösen varázslói mágiát a szükséges szakértelmek hiányában nem bölcs dolog, mert a kudarccal sokkal erőteljesebb következményekkel jár mint más akcióké.

Újradobás

A legtöbb nem harci dobás egy egész jelenet idejére meghatározza a hatékonyságod, például ha Megtévesztést dobsz az álcázásodra vagy Akaraterőt az éjszakai virrasztásra, míg más dobások egy speciális esetre vonatkoznak, például az Ügyesség egy keskeny peremen végigsétáláshoz vagy Varázslás egy varázstárgy beazonosítására. A narrátor megengedheti az újradobást egy feladat kapcsán, de ennek lehetnek következményei. Például megengedheti hogy újra dobd az Erő próbádat egy ajtó ellen, amit elsőre nem sikerült betörned, de ha újra elrontod akkor már megsebződsz.

Csapatmunka dobások

Néha az egész csapatnak együtt kell dolgoznia egy feladaton. Ilyen helyzetben minden csapattag dob ugyanarra a szakértelemre és a kidobott 1-eseket hozzáadják a legmagasabb értékhez. Érdemes megjegyezni, hogy a csapatmunka dobásoknak nehézségi értéke általában magasabb a normál dobásokénál.

Szociális szakértelmek

Négy szociális szakértelem a játékban: Megtévesztés, Együttérzés, Megfélemlítés és Meggyőzés. Bár alkalmanként harcban is alkalmazhatóak, sokkal használhatóbbak társas érintkezések során amikor a hősök más emberekkel lépnek kapcsolatba. A siker nehézségi szintje idővel és helyzetfüggően változhat. Például egy csapat városőr ellen könnyebb a meggyőzést azelőtt megdobni, mielőtt megtámadják őket, míg a megfélemlítés pont fordítva működik. A narrátor határozza meg az

alkalmazhatóságot és a hatásosságot minden jelenet kapcsán, és attól függően hogy a hősök hogyan használják fel szociális szakértelmeiket javulhat vagy romolhat a megítélésük mások által.

Példajáték

Ebben a játékszerű példában egy négy fős hőscsapat megtámad egy ork erődítményt.

Narrátor Norbi: Néhány órányi erdei sétálás után megérkeztek egy tisztáshoz ahol az összes fa ki lett vágva és belőlük egy falazott erődöt építettek. Még távolról is megérezitek, hogy orkok élnek odabenn. Ahogy leszáll az este a tisztáson látjátok hogy odabenn egy máglyát gyújtanak. Mit tesztek?

Harcos Henrik: Mire várunk? Gyerünk, döntsük be a kaput és rohanjuk le őket!

Mágus Mary: Nem tudjuk hogy mennyi ork lehet benn! Kell hogy legyen egy járhatóbb út!

Zsivány Zsanett: A sötétség most a mi szövetségünk, nem láthatják ahogy megközelítjük a fal külső részét az éjjel, hacsak nincsenek őrszemeik.

Pap Pali: Ott a pont, Mary! Norbi, állítottak őrséget? Vannak orkok a falon?

Narrátor Norbi: Belebámulsz a sötétségbe és mozgó árnyakat keresel a falon. Dobj Érzékelésre!

Pap Pali: Hmm, nekem nincsenek pontjaim ezen a szakértelmen. Mary?

Mágus Mary: Két pontom van, de hasznát venném némi segítségnek.

Narrátor Norbi: Igen, ez lehet csapatmunka próba. Mary, te dobj Érzékelést és mindenki más képzetlenül dobjon 1d6-ot hátránnyal, ami -1-et jelent a dobásra. Nézzük, ki dobja a legmagasabb értéket, és emlékezzetek, hogy mint mindig: minden extra 1-es hozzáadható ama értékhez. Dobjatok!

[Mindenki dob: Mary egy 2-es és egy 5-öst, Pali 3-ast, Henrik egy 1-est, és Zsanett egy 6-ost.]

Zsivány Zsanett: 6-ost dobtam! De hátránnyal, így ez csak 5-ös, szóval Maryével egyenlő lett. Gondolom ez a végeredmény.

Harcos Henrik: Álljunk csak meg, hozzáadhatod az én 1-esem, ami felnöveli 6-osra az eredményünket. Narrátor, ez így elegendő? Mit látunk?

Narrátor Norbi: Úgy tűnik az orkok egyáltalán nem állítottak őrszemeket. Könnyedén eljuthattok a falig anélkül hogy meglátnának titeket.

Pap Pali: Fogadok, hogy egy rakás buta ork hagyott elég hasadékat az összetákolts erődön amin keresztül benézhetünk. Menjünk közelebb és meglátjuk, hogy megállapítható-e mennyien vannak benn.

Narrátor Norbi: Keresztülvágtok a fatuskók mezején és eljuttok az erőd külső falához. És bizony ez egy tákolmány, egyes helyeken még a karotok is átférne ha akarnátok. Bekukucskáltok, nagyjából nyolc orkot számoltok.

Harcos Henrik: Meg se kottyán! Be fogom törni a bejáratí ajtót és ti követtek majd engem!

Mágus Mary: Lassíts le, Henrik! Nyolc ork az sok! Csináljuk jól! Ígérem neked, hogy csata az lesz, de lehetőleg maxoljuk ki a lehetőségeinket!

Zsivány Zsanett: Igaza van. Mi lenne ha én felmásznék a falra és magasról bekészíteném a számszeríjamat?

Mágus Mary: Jól hangzik! Én pedig varázsolni fogok a tábortűzükre, hogy olyan fényesen csapjanak fel a lángok ami elvakítja őket egy időre. Ez lesz a támadásunk sorrendje!

Pap Pali: Én megpróbálok egy védővarázslatot rakni Henrik-re, majd követem a kapun át.

Narrátor Norbi: Lássuk hogy sikerül végrehajtani a terveteket! Dobjatok!

Mágus Mary: Hát, mivel nem sietünk így kihagyom az Intelligencia dobást amivel csökkenthetném a varázslás idejét. A Varázslásom 3-as, dobom is!

[Mary kidobott értékei 3 kockával: 1-es, 3-as, 6-os]

Mágus Mary: Igen, ez összesen 7!

Zsivány Zsanett: Miközben ezt csinálja, én megmászom a falat a mászókészletem segítségével. Egyáltalán nincs pontom még az Erő szakértelmemen, képzetlenség miatt hátrányt kapok, és így még a készlet sem ad előnyt a próbára.

[Zsanett dobása 5-ös lett, amiből levonódik a hátrány miatt 1, az eredmény tehát 4-es]

Zsivány Zsanett: Remélem ez elegendő!

Pap Pali: Azt teszem amit Mary és kihagyom a Bölcsesség dobásom ami rövidítené a varázslási időt. És akkor dobom a Vallás szakértelmemet.

[Pali dobásának értékei: 2, 3 és 4]

Pap Pali: Ez feltehetően nem elég magas a sikeres varázsláshoz.

Narrátor Norbi: Nem, és dobj Akaraterő próbát hogy elkerüld a következő akciód elvesztését és hogy kegyvesztetté ne válj.

Pap Pali: Gondoltam, akkor dobom is.

[Pali dobásának értékei: 6 és 6]

Pap Pali: Szóval akkor, 6-os megteszi?

Narrátor Norbi: Igen, a hatos elég magas hogy elkerüld az elrontott varázslás próba negatív hatásait.

Harcos Henrik: ha már ilyen sok időnk van, megpróbálhatom lendületet venni a kapunál, hogy majd előnyből dobhassak?

Narrátor Norbi: Persze, mivel az összes fa ki van vágva így van hozzá elég helyed!

Harcos Henrik: Rrrrrááááh! Erő dobás következik!

[Henrik dobásának értékei: 2, 5 és 6]

Harcos Henrik: A hatos előnnyel az hetes! Henrik zúz!

Narrátor Norbi: Oké, akkor ez történik: az ork erőd közepén lévő máglya egy hatalmas fényvillanással fellobban és időlegesen elvakítja az orkokat. Egy másodperccel később a kapu kivágódik, ahogy Henrik bedübörög, szorosan a nyomában Palival. Láthatóan sikeresen megleptétek őket, most kihagyjuk a kezdeményezést és ti kezdhettek.

Pap Pali: Megragadom a lehetőséget hogy lezúzzak egy meglepett, elvakított orkot, amíg tudom. A Fegyverzetek szakértelmem nem igazán magas (nincs szakértelem pontom rá).

[Pali dobása 4-es]

Narrátor Norbi: Szóval hátránnyal ez egy hármas, ami alapesetben eltévesztené az orkot, de mivel megleptétek őket így előnyöd is van, szóval 4-es az érték. Az egyik ork fejét eltalálva szöges buzogányoddal az el is kerül.

Harcos Henrik: Gyerünk szórakozzunk egy jót! Használhatom arra az erőmet hogy belerúgjak egy orkot a tábortűzbe?

Narrátor Norbi: Persze, hisz meglepettek és vakok.

[Henrik dobásai: 1, 1 és 6]

Harcos Henrik: A mai az én estém! Ez összesen 8-as!

Zsivány Zsanett: Hahó Henrik, nem hinném hogy szükséged van ilyen magas dobásra! Mi lenne ha megosztanád velünk az extra 1-eseket?

Harcos Henrik: Szuper, jó ötlet! Megtartom a hatosomat és odaadom az egyeseimet Zsanett-nek és Mary-nek.

Narrátor Nade: A hatos több mint elegendő. Beletalpalsz egy magatehetetlen orkot a tűzbe aki meg is gyullad. Ezzel őt le is tudátok.

Zsivány Zsanett: Bármelyik az orkok közül rangidősnek tűnik? Nagyobb? Erősebb? Vagy talán divatos kalapja van?

Narrátor Nade: most hogy mondod, persze. Van egy ork közel az erőd hátsó részéhez aki egy öltözet páncélt és egy koponyaformájú sisakot visel.

Zsivány Zsanett: Akkor átlövöm azt a számszeríjjammal! Íme az ügyesség dobásom.

[Zsanett dobásai: 3, 4 és 4-es]

Zsivány Zsanett: jobb is lehetett volna. Adjuk hozzá Henrik-től kapott 1-est, így már akkor 5-ös.

Narrátor Norbi: a számszerű vességje a vállába fúródik, de ettől még nem esik össze.

Mágus Mary: Oooh, egy elit szörny! Biztos ez a vezetőjük! Megpróbálkozok egy varázslattal hogy felgyújtsam.

Narrátor Norbi: Elég nehezen kivehető a falon keresztül. Fel kell másznod a falra vagy körbemenned a kapun keresztül.

Mágus Mary: Oké, akkor körbemegyek a kapuhoz, de nem megyek be. Nem akarok közelebb kerülni az orkokhoz, hogy rám is támadhassanak.

Narrátor Norbi: Akkor mindenki cselekedett, igaz? Az ő körük jön. Kettő fekszik, tehát hatan maradtak. Csak egyikük vette észre Zsanettet a falon, az ork főnök, aki dárdát ragad és felé hajítja.

Zsivány Zsanett: Juuj, dobok egy Reflex próbát.

[Zsanett dobása egy 2-es és egy 3-as]

Narrátor Norbi: Nem elegendő, így a dárda eltalál.

Zsivány Zsanett: Ne már, lássuk vajon a bőrpáncélom elég vastag-e hogy megakassza.

[Zsanett Állóképesség próbadozása 2-es.]

Zsivány Zsanett: Akkor ez is kevés. Úgy vélem megsebzett. Kihúrom a Megtévesztés szakértelmem, mert aligha lesz szükségem rá eme jelenetben.

Narrátor Norbi: Oké, mindeközben a többi ork megkerüli a tábornöket hogy megközelítse Henriket és Palit. Hárman Henrik-re támadnak, másik kettő pedig Pali felé fordul.

Pap Pali: Na hajrá! Feltartom a pajzsom és remélem a legjobbakat. Két reflex próbadozást gurítok.

[Pali dobása egy 5-ös és egy másik dobása 4-es]

Pap Pali: Nem rossz! A pajzsom adta előny kiüti a képzetlen szakértelem adta hátrányt (nem készlet típusú felszerelés – a ford.), mert nincs szakértelem pontom Reflexen, tehát a végeredmény 4-es és 5-ös.

Narrátor Norbi: Kivéded mindkét támadást, tuskékkal kivert furkósbotjaik hatástalanul csapódnak neki erős pajzsodnak.

Harcos Henrik: Ah, a pajzsok csak ama gyengéknek valók, akik nem tudnak igazi kétkezes fegyvereket forgatni! Íme az én két reflex dobásom.

[Henrik dob egyrészt egy 1-est, másrészt egy 5-öst és harmadrészt egy 4-est.]

Harcos Henrik: Az 1-es mindenképp elrontott próba, így inkább hozzárendelem a 4-es dobásomhoz. A hátránnyal, hogy nincs szakértelem pontom Reflexen két dobásom 4-esnek számít.

Narrátor Norbi: Akkor kitérsz két támadás elől is, de a harmadik betalál.

Harcos Henrik: Gyerünk lemezpáncélom, ne hagyj cserben! Dobom az Állóképesség próbadobásom előnnyel.

[Henrik dobásai 5-ös és 6-os]

Narrátor Norbi: Az ork furkósbója hatástalanul pattan le a páncélodról. Ez volt az orkok köre, most pedig újra ti jöttök.

És a csata folytatódik felváltva a két oldal közötti akciókkal, amíg a hősök végül győznek vagy veszítenek. Ha győznek, akkor átkutathatják az erődítményt kincsekért és nyomokat keresve, amik esetleg további kalandok felé vezetnek őket. Ha veszítenek, akkor ketrecbe zárva ébrednek fel az erődítményben, arra várva hogy következő éjjel őket egyék meg vacsorára. Vajon kitalálnak valamit, hogyan szökjenek meg, szerezzék vissza felszerelésüket és győzzék le az orkokat? A kaland folytatódik...



Karakterkészítés

A karakteralkotás mechanikus része gyors és könnyű. Az osztály kiválasztás a legfontosabb része, majd ezt követően hogy melyik szakértelmet növeked meg 2-es értékről 3-asra. Ez mutatja meg, hogy a te karaktered miben a legjobb, noha később mindegyik szakértelmedet tudod majd növelni, még akár más osztályokhoz tartozó szakértelmeket is.

1. **Válassz egy osztályt: pap, mágus, zsivány, vagy harcos**

Minden az osztályhoz tartozó szakértelm 2-es értékről indul

Növeked meg az egyik osztály szakértelmedet 2-esről 3-asra.

2. **Válassz felszerelést**

Az osztályodnál leírva megtalálod az induló felszerelését

És van egy induló 2-es Vagyon értéked is, ami használhatsz további felszerelés beszerzésére.

3. **Írd le karaktered jellemzőit**

Válassz nevet

Válassz egy megjelenést

Alkosd meg a személyiségét

Gondold ki a hátterét, múltját.

Osztályok

Az osztály az a szerep, amit a karaktered betölt egy kalandozó csapatban, és négy szakértelem jellemzi, amiket osztály szakértelemnek hívunk. A szakértelmek igen átfogóak, és sokféle helyzetben alkalmazhatóak, néha egymással is átfednek.

Pap

Keverve az isteni (egyházi) rituálékat a fegyverekkel és páncélokkal a papok keményen állják a sarat a gonosz erőivel szemben. Osztály szakértelmeik az Együttérzés, Vallás, Akaraterő és Bölcsesség. Kezdőfelszerelésük egy fegyver, egy öltözet könnyű vagy nehéz páncél, egy pajzs, egy isteni Fókusz (implement), egy vallási könyv, és egy gyógyító készlet. A nehéz vérték viselése nem zavarja meg a varázslási képességüket, így a helyzettől függően sokféle szerepet be tudnak tölteni. Jók a gyógyításban, akár varázslattal vagy nélküle, szóval csatában és azon kívül is segíthetik társaik egészségét megőrizni. A papokat néha hívhatjuk paplovagnak, druidának, inkvizitornak, kereszteslovagnak, sámánnak, orákulumnak, boszorkánydoktornak, stb...



Mágus

A mágusok mesterei a varázslás művészetének és az akadémikus tevékenységek széles körének. Osztályszakértelmeik az Érzékelés, Intelligencia, Meggyőzés, és Varázslás. Kezdőfelszerelésük egy fegyver, egy varázslói Fókusz (implement), egy ismeret könyv, egy akadémikus könyv és egy nyelvészeti könyv. A varázslói mágia széles körű használhatósága miatt szinte bármire képesek, ha megvan hozzá a szükséges szintű szakértelmük. A mágus képes egyik pillanatban még tűzlabdát dobni, majd a következőben repülni, és végül akár hallá változtatni a szövetségeseit hogy átúszhassanak egy folyón. A mágusokat hívjuk néha varázslónak, bűbájosnak, boszorkánynak, bájolóknak, nekromantának, stb..



Zsivány

Gyors és eszes, a zsivány a merészségére és mozgékonyására alapozva gyűri le az akadályokat. Osztályképzettségei a Megtévesztés, Gyorsaság, Reflexek és Észrevétlenség. Kezdőfelszerelésük két fegyver, egy öltözet könnyű páncél, zárnyitó készlet, és egy csapdakészlet. Sokat képesek nyújtani csatában és azon kívül is, rejtőző rajtaütésekkel képesek masszív sebzést okozni és tolvajtudásukkal átjuttatni csapatukat az akadályokon. Harcban ügyesen forgatják a dobó és távolsági fegyvereket, illetve egykezes közelharc fegyvereket párban, míg a könnyű páncélzatuk védelme miatt közel lehetnek ellenfeleikhez. A zsiványt hívhatjuk tolvajnak, felderítőnek, erdőjárónak, orvgyilkosnak, dalnoknak, betörőnek, nindzsának, bajvívóknak, gazembernek.



Harcos

Fegyver és páncélok széles skáláján kiképezve a harcosok félelmetes küzdőfelek. Osztályszakértelmeik az Állóképesség, Megfélemlítés, Erő, és Fegyverzetek. Kezdőfelszerelésük három fegyver, egy öltözet nehéz vagy könnyű páncélzat, egy pajzs és egy mászókészlet. Mivel mindenféle fegyverrel jól bánnak, legtöbbjük szeret szélesebb arzenált magánál tudni, hogy helyzethez legjobban illőt választhassa. Nehéz páncélzattal és pajzzsal felszerelve elkerülhetik vagy lerázhatják magukról akár a halálos támadásokat is. Hívhatjuk a harcost néha lovagnak, barbárnak, szamurájnak, zsoldosnak, katonának, ökölvívónak, berzerkernek is.

Szakértelmek

Érzékelés nem csak az észlelést foglalja magába, hanem mágikus érzéket is, lehetővé téve a karakternek hogy átlásson illúziókon, trükkökön, megtévesztésen, legyűrje zavarodottságát vagy felfedje az észrevétlenséget. Hasznos továbbá területek átkutatásakor, rejtett elemek, titkosajtok felfedezéséhez. Végezetül szükséges a sikertelen mágus varázslás hatásainak legyűréséhez.

Megtévesztés a hazugságról és félrevezetésről szól. Társas érintkezésben használható információ vagy szívesség megszerzésére azoktól, akik normális esetben nem adnának – ezért minden sikertelen próba rontja a karakter helyzetét, megítélését. A harcban az ellenfelek átverésére használjuk, előnyt biztosíthat a támadónak. A megtévesztés álcázásra, és mások megszemélyesítésére is használható.

Ügyesség: magába foglalja a gyorsaságot és a koordinációt is. Akrobatikához, távolsági és dobófegyverekhez, zárnyitáshoz, csapdasemlegesítéshez és harci manőverekhez használják. Két darab egykezes közelharc fegyverrel való támadás esetén lehetővé teszi, hogy ügyesség pontonként egy támadó kockát újradobjunk.

Együttérzés: lehetővé teszi, hogy a karakter meghatározza bármely két személy vagy csoport egymáshoz viszonyulását társas érintkezéses helyzetben. Sikeres próba előnyt biztosít bármely másik szociális szakértelemre ugyanazon személy ellen, még csatában is! Használható hazugság vagy álcázás felderítésére is.

Állóképesség: a karakter kitartásának, erőnlétének és a negatív hatásokkal szembeni ellenállásának mértéke. Kábulás sebzések ellen bármikor, halálos sebzések ellen páncélt viselve lehet próbát dobni. Megvédhet a mérgektől, a betegségektől és a fáradságtól, valamint az éhség, a szomjúság, és az ellenséges időjárás negatív hatásaitól is. Végül azt is meghatározza, hogy egy karakter mennyi ideig tarthatja vissza a lélegzetét.

Intelligencia számos területen fontos: tudományok, alkímia, a nyelvészet és a szörnyek ismerete kapcsán, továbbá speciális területeken is: következtetések, rejtvények és memória. Használható mágikus ereklyék felismerésére és csökkenthető vele a mágus varázslásának ideje.

Megfélemlítés: segítségével rávehetsz másokat az akaratukkal ellentétes dolgok végrehajtására – szemöldökráncolással vagy nyers erővel. A harcban fel lehet használni az ellenfelek megijesztésére vagy provokálására. Társas érintkezés során mindig rontja a használója megítélését, a célpont hozzá való viszonyulását.

Meggyőzés egy finom művészet, amellyel ráveszed az embereket hogy megtegyék amit tőlük akarsz. Hasznos tárgyalásokban, diplomáciában, információhoz és segítséghez juthatsz általa. Társas érintkezésben javíthatja személyek és csoportok mások általi megítélését.

Reflexek határozzák meg, hogy a karakter mennyire jó a csapdák és esés okozta sérülések elkerülésében, és persze ami a legfontosabb: mindenféle fizikai támadás kikerülésében.

Vallás az elsődleges szakértelem az isteni varázslatok létrehozására, továbbá hasznos az isteni kegytárgyak és ereklyék kapcsán is. Használható az istenségek, félistenek, démonok, élőholtak és más hasonló teremtmények beazonosítására. Egy isteni varázslat isteni Fókusz (implement) nélkül történő elvarázslására hátránnyal kell dobni.

Varázslás elsősorban a mágikus varázslásra használatos, továbbá hasznos a mágikus eszközök és ereklyék használatához. Mágikus Fókusz nélkül hátránnyal lehet csak mágikus varázslást végrehajtani.

Észrevétlenség lehetővé teszi, hogy a karakter mozogjon és cselekedjen anélkül, hogy bárki meglátná – bújkálhat, lopakodhat, elrejtőzhet. Továbbá alkalmas zsebmetszésre és rajtaütészerű támadásra mit sem sejtő ellenfél ellen is amivel jelentősen nagyobb sebzés okozható. Közelharcba bonyolódva általában nem alkalmazható újra elrejtőzésre. Egykezes fegyverrel való támadás esetén ha előnyöd van, akkor az Észrevétlenség értékével megegyező az okozott sebzés.

Erő egy karakter fizikai és atlétikai képességeit méri. Magába foglalja a futást, mászást, ugrást, emelést és úszást. Használják harci manőverek és fegyvertelen támadások pl öklözés és birkózás esetén. Kétkezes fegyverrel való támadás az Erő értékével megegyező sebzést okoz.

Fegyverzetek határozza meg, hogy mennyire képzett egy karakter a különféle fegyverekkel, beleértve az egykezes, kétkezes, távolsági, dobott és improvizált fegyvereket. A fegyverek azonosítására, felbecslésére és karbantartására is szolgál. Használható ostrom és hajófegyverek kezelésére.

Akaraterő a karakter mentális szívósságának mértéke, amely lehetővé teszi számukra, hogy ellenálljanak a félelemnek, az uralomnak, a megfélemlítésnek, a csábításnak, a kísértésnek és az altató hatásoknak. Plussz, hogy kivédje a sikertelen isteni varázslás következményét.

Bölcsesség: a körülöttük lévő világ mélyebb megértését jelenti. Az intuíció, a hatodik érzék és a józan ítélőképesség mellett az isteni varázslatok varázslási idejének csökkentésére és az isteni tárgyak azonosítására használják. Továbbá sebek jelenetenkénti egyszeri gyógyítására alkalmas.

D6 Dungeons

Név

--

Osztály

--

Felszerelés

Vagyon

--	--

Szakértelmek

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	
51	
52	
53	
54	
55	
56	
57	
58	
59	
60	
61	
62	
63	
64	
65	
66	
67	
68	
69	
70	
71	
72	
73	
74	
75	
76	
77	
78	
79	
80	
81	
82	
83	
84	
85	
86	
87	
88	
89	
90	
91	
92	
93	
94	
95	
96	
97	
98	
99	
100	

Példa karakterek

Itt van néhány példakarakter a kezdéshez arra az esetre, ha nehéz eldönteni, hogy melyik osztállyal játszunk, vagy el akarjuk kezdeni a játékot amilyen gyorsan csak lehetséges. A javaslatok a játéktílusra és a karakterek fejlesztésére csak azok amik: javaslatok. Nyugodtan eltérhetsz tőlük bármilyen irányban vagy mértékben.

Damilo

Osztály: Pap

Szakértelmek: Együttérzés 2, Vallás 3, Akaraterő 2, Bölcsesség 2

Felszerelés: buzogány, láncling páncélöltözet, normann pajzs, szent szimbólum (Fókusz), Lelkek Könyve, kötszeres táska

Vagyon: 2

Játéktílus Damiloval: fiatalemberként meglehetősen jó mágikus képességei vannak, mégis sokakat meglepő módon jobban szereti belevetni magát a frontvonalon zajló küzdelembe. Amikor pedig véget ér a harc, akkor idejét a sebesültek mágiával és kötszerekkel való meggyógyítására fordítja.

Damilo fejlesztése: Több lehetséges irány közül választhatunk. A Vallás, Akaraterő és Bölcsesség szakértelmeinek fejlesztésével jobb varázshasználóvá válhat, vagy befektetve a Fegyverzetek, Állóképesség és Reflexek szakértelmekbe a harci képességei erősödnek.

Effara

Osztály: Mágus

Szakértelmek: Érzékelés 3, Intelligencia 2, Meggyőzés 2, Varázslás 2.

Felszerelés: vándorbot, varázspálca (Fókusz), Automaták Évkönyve, Alkímia Tanoncoknak, és Nyelvészeti Értekezések.

Vagyon: 2

Játéktílus Effaraval: bár varázslói képességei még kezdetlegesek, de Effara rendkívül jó megérzésekkel rendelkezik és többnyire megússza a rontott varázslatok visszahatásait. Ha környezetében elsősorban el is kerül a figyelmét valami, az biztos hogy könyveinek pár percig tartó tanulmányozása után sikeresen összerakja a mozaikok darabkáit.

Effara fejlesztése: A leghatékonyabb, ha Effara varázslással kapcsolatos szakértelmeit fejleszti: Érzékelés, Intelligencia és Varázslás. Ugyanakkor az sem árt, ha más lehetőségeket is átgondolva kicsit bővíti a tárházát, például Reflexek, Észrevétlenség vagy Fegyverzetek szakértelmekkel.

Ora

Osztály: Zsivány

Szakértelmek: Ügyesség 2, Reflexek 2, Észrevétlenség 2, Átverés 3

Felszerelés: hullámos tör, számszeríj, bőrpáncél, álkulcskészlet, hurokcsapda készlet

Vagyon: 2

Ora játéktípusa: más zsiványokkal ellentétben, akik lopva megközelítik és letámadják ellenségeiket Ora inkább beszédes. Semmi sem okozhat nagyobb örömet neki, mint lyukat beszélni megdöbbszent ellenfelei hasába és végül szert tenni az össze aranyukra egy csepp vérontás nélkül. Tud harcolni, ha szükséges, de akkor már inkább távolról számszeríjjal mintsem testközelben törrel.

Ora fejlesztése: Ha csapatának szóvivője lesz és míg a többiek elvégzik a piszkos munkát ő tárgyalásokra koncentrál, akkor Együttérzésre, Meggyőzésre és Megfélemlítésre lesz szüksége. Másrészről egy csipet varázstudás igazán izgalmassá tudná tenni, ami Érzékelést, Intelligenciát és Varázslást igényel.

Umlau

Osztály: Harcos

Szakértelmek: Állóképesség 3, Megfélemlítés 2, Erő 2, Fegyverzetek 2

Felszerelés: pallos, hosszúíj, hajítóbárd, lemez félvért, nagypajzs, csomózott mászókötel.

Vagyon: 2

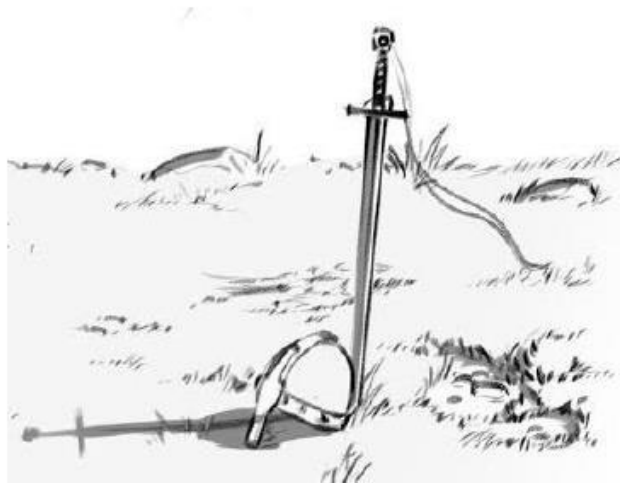
Umlau játéktípusa: Keményebb a szőgnél és erős mint a bivany, így Umlau otthon érzi magát nehéz páncélzatában kardjával az ellenség sorain át vágva, pajzsát készenlétben tartva. Noha még sokat kell tanulni a harcos létről, a túlélési képességei már lenyűgözőek. Csatáktól távol nincs éppen elemében, de ha felemeli a hangját, az emberek egyből elhallgatnak vagy eltakarodnak az útjából.

Umlau fejlesztése: Hogy ama legendás harcossá válhasson akinek szeretné magát látni még fejlesztenie kell Állóképesség, Erő, és Fegyverzetek szakértelmeit, és az sem ártana ha más típusú védelmekre is fordítana figyelmet, például Érzékelésre, Reflexekre és Akaraterőre.

Felszerelés és Vagyon

Vagyon

Ahelyett hogy megpróbálnánk minden aranyérmét számon tartani, a vagyont egy számérték jelképezi, ami kifejezi hogy mit engedhetsz meg magadnak és mit nem. Pár érme megszerzése vagy elvesztegetése nem befolyásolja a vagyont, így nem kell olyasmik miatt aggódni, mint néhány korsó ital a fogadóban vagy goblin hullák rézpénzeinek összegyűjtése. Csak nagy kiadások és kincsek meglelése van hatással vagyoni helyzetedre.



Bármit megvásárolhatsz a vagyoni értéked alatti kategóriában, anélkül hogy visszahatna rá, ugyanakkor a tömeges kiadások már csökkenthetik. Megvehetsz bármit a vagyoni kategóriádban, de az lecsökkenti eggyel a vagyont. Másrészt eladásnál a legtöbb boltost nem érdeklik a használt holmik, így általában nem vásárolják meg az ellenfeleidtől zsákmányolt fegyvereket és páncélokat, ugyanakkor érdekelheti őket minden értékes varázstárgy.

Arra az esetre, ha a karakterek szeretnék egymást vásárlásban támogatni, akkor minden karakter dob a vagyon értékével egyenlő számú kockával és minden kidobott 1-es érték hozzáadható a vásárolni kívánó karakter vagyon értékéhez. Ezt jelenetenként csak egyszer lehet megtenni és általában városban.

A játék elején minden karakter vagyon értéke 2-es, és természetesen a kezdőfelszerelésekért sem kell költeni. A narrátor szabadon dönt arról, hogy valami növeli vagy csökkenti valakinek a vagyon értékét – helyzettől függően.

Megterhelés

Legtöbb esetben nem kell amiatt aggódni, hogy mennyit cipelhet egy karakter. Egészen addig, amíg ez normális mennyiségű felszerelés, tehát egy öltözet páncél, néhány fegyver, a személyes holmik, és némi kincs. A karakterek nagyobb holmikat is cipelhetnek, de ez akadályozza őket a legtöbb akció végrehajtásában, és a csatában is. Például a karakter képes megával vinni egy ájult karaktert, de nem teheti meg, ha harcol, vagy átugorna egy gödröt, vagy falat akar mászni.

Fegyverek

A legtöbb fegyver költségértéke 2-es, illetve a kétkesz fegyverek és távolsági fegyverek 3-as költségűek. Távolsági fegyverek normál lövedékeit és a dobófegyvereket nem szükséges számolgatni, ha egy karakternek van dobókése, akkor úgy tekintjük, hogy a legtöbb harci helyzetre elegendő mennyiséggel rendelkezik.

Egykezes fegyverek egy sebzéspontot okoznak minden pontnyi Észrevétlenség szakértelem után, ha előnnyel támadnak velük. Ez egy rendkívül hatékony taktika lopakodó zsványok számára.

Kétkezes közelharc fegyverek egy sebzéspontot okoznak minden pontnyi Erő szakértelem után. Ez azt is jelenti, hogy Erő szakértelem nélkül nem lehet velük sebezni – ilyenkor a fegyver túl nehéz vagy túl nagy hogy megfelelően forgassák. A kétkezes fegyverek nagyszerűek azon harcosok számára akik a sebzést részesítik előnyben a védekezéssel szemben.

Két darab egykezes fegyverrel támadva lehetőség van újradobni a támadó kockákból annyit, amennyi az Ügyesség szakértelem értéke. Ez leginkább a harc-orientált zsványok számára kedvező.

Távolsági fegyverek közel-s-távol lévő ellenfelek ellen is egyaránt használhatóak, és két kezet igényelnek (noha nem kapják meg az Erő jelentette sebzést), illetve közeli ellenfelek ellen hátránnyal kell a támadást dobni. Harcosok és zsványok is kiválóan bánnak a távolsági fegyverekkel, hiszen mind a Fegyverzetek, mind Ügyesség szakértelemmel is használhatók.

A dobófegyvereket a környékbeli ellenfelek ellen lehet használni, és egy kéz elegendő hozzájuk. Ugyanakkor a közeli célpontokkal szemben hátrányt kapnak. Harcosok és zsványok is kiválóan bánnak a dobó fegyverekkel, hiszen mind a Fegyverzetek, mind Ügyesség szakértelemmel is használhatók.

A fegyvertelen támadások és az improvizált fegyverek használata hátránnyal történik. Habár jobban szeretnek fegyvert forgatni, a harcosok képesek fegyvertelenül is helyt állni az Erő szakértelmük használatával. A fegyvertelen támadások nem-halálos sebzést okoznak, amit Állóképesség szakértelemmel akkor is megpróbálhatnak levédeni, ha páncélozatlan a célpont. Fegyvert elrakni vagy fegyvert előhúzni nem igényel külön akciót, ugyanakkor minden ilyen cselekedet végrehajtása ingyenesen körönként csak egyszer lehetséges. Kézben tartott holmik elejtése szintén nem akció, így például el tudod ejteni mindkét kardodat, elő tudod venni a számszerűjadat és még lőhetsz is vele ugyanabban a körben. Viszont felvenni valamit a földről már egy akcióba kerül.

Páncélok

A könnyű páncélok lehetővé teszik az Állóképesség szakértelemdobást már halálos sebzésekkel szemben is, nehéz páncélatok pedig a dobásra előnyt biztosítanak. Karakterek nehéz páncélatban lassabban mozognak mint a könnyű páncélatú vagy páncélozatlan ellenfelek. Viszont bárki dobhat Állóképesség próbadozást nem-halálos sebzések ellen. Könnyű páncélt viselve hátránnyal kell dobni a Varázslás szakértelemre, és nehéz páncélt viselve hátránnyal kell dobni az Érzékelés, Ügyesség, Reflexek, Varázslás és Észrevétlenség próbadozásokat. Ha szeretnél zsvány szakértelmekre fókuszálni, akkor mindenképp el kell kerülni a nehéz páncélat viselését, ha pedig mágus szakértelmeket akarsz felvenni akkor egyáltalán nem érdemes páncélt viselni. A könnyű páncélok költségértéke 2-es, a nehéz páncélatok költségértéke 4-es.

Pajzsok

A pajzsok előnyt biztosítanak a támadások elkerülésére dobott Reflex szakértelmre, ugyanakkor bármely pajzs használata hátrányt ad az Ügyesség, az Észrevétlenség és Varázslás próbadozásokra. A pajzsok használhatóak fegyverként vagy másodlagos fegyverként (ha az elsődleges kezében már van

egy fegyver) is, az ellenség ellökésére, de ebben az esetben ama körre nem adják meg az előny bónuszt a reflexek próbadozásokhoz. A pajzsok költségértéke 2-es.

Fókuszok

Azon tárgyakat, amelyek a varázslást segítik Fókuszoknak hívjuk, akár varázslói, akár isteni mágiáról van szó. Fókusz nélkül minden Varázslás vagy Vallás szakértelempróbát, ami mágikus hatást akar létrehozni hátránnyal dobunk. A fókuszok használata egy szabad kezét igényel. klasszikus példák fókuszokra: varázspálcák, szent szimbólumok, totemek, kristálygömbök. Fegyverek és pajzsok normál esetben nem viselkednek fókuszként, de néhány varázstárgy/ereklye mindkét szerepet betöltheti. A fókuszok költségértéke 4-es.

Egyéb felszerelések és szolgáltatások

Nagyon sokféle egyéb felszerelés és szolgáltatástípus van: az ellátástól, állatoktól a fogadóbeli szobákig vagy kocsmái asztalok foglalásáig. A karakterek olyan életet élnek, amit megengedhetnek maguknak. 1-es vagyoni értékkel a legalsóbb osztályhoz tartoznak (élelmiszer, víz, ruha, menedékhely), 3-as vagyoni érték a középosztály (ház, ló), 5-ös értéken felsőosztály (hajó, hintó, szolgák), 7-es vagyoni érték a nemesség (udvarház, földek), a 9-es a királyi szint (kastély, hadsereg).

Készletek, eszközök, könyvek.

Készlet, szerszámok egy csoportja, vagy egy könyv előnyt adhat amikor egy bizonyos helyzetben egy speciális szakértelmet felhasználunk. Ilyen például egy nyelvészeti könyv ami előnyt biztosít Intelligencia próbadozáshoz ha le akarunk fordítani valamit egy idegen nyelvről vagy egy mászókészlet az Erőpróba ad előnyt egy sziklafal megmászásánál, illetve a tolvajfelszerelések zárnyitásra Ügyességpróba. A karaktereknek legalább egy szakértelponttal kell rendelkezniük, hogy megkapják egy készlet előnyeit. A készletek költségértéke legalább 2-es.

Varázstárgyak/ereklyék

A mágikus tárgyakat nevezhetjük varázstárgyaknak is, rendkívül sokféle előnyt biztosíthatnak. Egy varázstárgy beazonosításához sikeres Intelligencia vagy Bölcsesség szakértelempróbát kell tenni, attól függően, hogy varázslói vagy isteni eredetű a tárgy. Néhány varázstárgy folyamatosan működik, pl mágikus fegyverek vagy páncélok, míg más varázstárgyakat aktiválni kell Varázslás vagy Vallás szakértelemdobással, ilyenek a varázspálcák és szent szimbólumok. A legegyszerűbb varázstárgyak bárki által elfogyaszthatóak, ilyenek a varázssitalok és az elbájolt ételek. Nagyon ritka vagy intelligens varázstárgyak meg is próbálhatják átvenni a használójuk feletti irányítást, ilyenkor Érzékelés vagy Akaratérő szakértelempróbát kell tenni hogy sikeresen ellenálljunk.

Példa varázstárgyak (tárgy, szakértelem próba nehézségi szint, hatás)

Láthatatlanság itala: Varázslás 3, egy jelenet erejéig láthatatlanná válás

Gyógyítás itala: Vallás 3, begyógyít egy sebet

Helyreállítás elixírje: Vallás 4, egy sebet begyógyít és magához tér az illető

Szent kard: Vallás 5, egyben isteni fegyver és isteni fókusz

Varázsíj: Varázslás 4, mágikus fegyvernek számít.

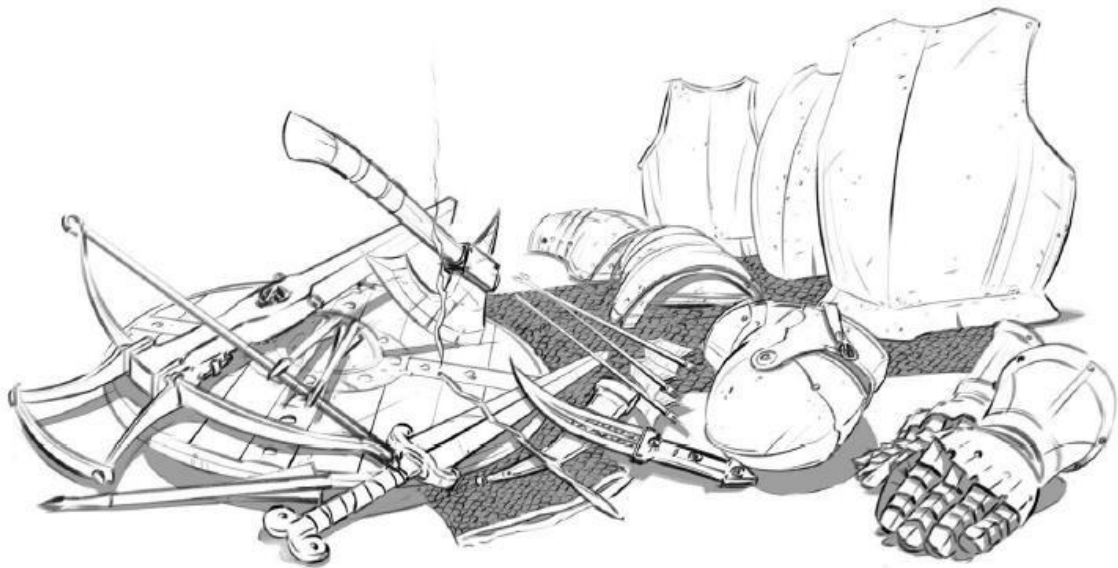
Varázslók botja: Varázslás 5, egyben mágus fókusz és mágikus fegyver

Vasselyem köpeny: Varázslás 6, Állóképesség-próba dobás lehetséges halálos sebek ellen is.

Hit pajza: Vallás 5, isteni fókuszként használható.

Fekete koponya: Vallás 6, társas érintkezési szakértelmek alkalmazhatóak élőholtak ellen is

Vezérlő rúd: Varázslás 6, társas érintkezési szakértelmek alkalmazhatóak szerkezetek ellen is



Harc

A harc a D6 Dungeons rendszerében gyors és mozszerű, nem pedig taktikus vagy matematikus. Az akciók egyszerűek és előre mutatók. A mozgás és a távolságok szimbólikusak. Minden dobást a játékosok végeznek el és a legtöbb ellenfelet csak egy szám jellemzi. A cél az, hogy élményszerű legyen minden, egyéni szabad cselekedetek jellemzik, nem pedig stratégiai lépések egymásutánja.

Akciók:

Minden résztvevő a csatában körönként egy akciót hajt végre, ami lehet támadás, varázslás vagy mozgás. Kivétel annyi, hogy a játékosok karakterei a mozgást és közelharci támadást egy közös akcióban is végrehajthatják.

Kezdeményezés:

Hogy eldöntsük ki jön először a csatában, egy csapatszintű próbadobást kell dobni a legmagasabb nehézségi szintű ellenféllel szemben, plussz-mínusz a meglepetésből adódó bónuszok. A győztes fél jöhet először, majd ezt követően felváltva cselekszenek a szembenálló felek a csata végéig.

Bármelyik szakértelem működhet kezdeményező dobásként, ez mindig a helyzettől függ. Amennyiben a hősökön rajtaütnek, akkor Reflex, ha ők ütnek rajta másokon akkor Észrevétlenség. Ha folyamatosan figyelik környezetüket váratlan helyzetre készülve akkor Érzékelés, ha pedig egy kocsmában ellenfeleik asztala fölé magasodnak akkor megfélemlítés is lehet a kezdeményezésre használni szakértelem.

Ha a karakterek nyernek, akkor az első harci körben minden offenzív/támadó jellegű próbadobásukat előnnyel dobhatják. Ha pedig ellenfeleik nyernek, akkor az első körben minden védekező dobást hátránnyal dobhatnak.

Mozgás és távolságok

Önmagában a mozgás csak üldözéses jelenetben számít, ilyenkor fontos összehasonlítani a karakterek sebességét. Alapvetően minden karakter lefutja a nála lassabbakat, kivéve ha egyéb akciókkal megpróbáljuk befolyásolni az üldözés kimenetelét. Ilyenek a közbeiktatott akadályok, rövidebb utak ismerete, mágikus eszközök vagy egyéb felszerelések használata – mindez befolyásolhatja az üldözés kimenetelét.

A távolságoknak három kategóriája van: közeli, környékbeli és távoli. Segíthet, ha úgy gondolunk ezen távolságokra, mint a csata szempontjából lényeges helyszínek közötti távolságokra, nem pedig az egyének közötti távolságra. Közelharc támadásokat csak közeli ellenfelek ellen lehet végrehajtani, rövid hatótávú távolsági fegyverek környékbeli ellenfelek ellen, hosszú hatótávú támadások akár távoli ellenfelek ellen is hatásosak lehetnek. Egy akcióba kerül megváltoztatni a távolságot a célpontodhoz képest, így lehet például környékbeli távolságból közeli távolságra jutni egy közelharc támadás végrehajtásához.

Támadások

Egyenlőt vagy nagyobbat kell dobni mint az ellenfeled nehézségi célszáma, hogy eltalálhasd egy varázslattal, támadással vagy manőverrel. Amikor az ellenfél támad, akkor pedig védekezni Reflex szakértelemdobással lehet, és ha ellenfeled nehézségi célszáma alá dobsz, akkor eltaláltak.

Manőverek

Használhatod az Erődet vagy Ügyességedet arra is hogy egy manővert hajtsál végre. A manőverek célja, hogy a közvetlen sebzés helyett valami más módon hass a célpontodra, ez lehet lefegyverzés vagy földrevitel. Függetlenül attól, hogy mi a manőver maga, a rendszerben úgy kezeljük, hogy a sikeres manőver neked vagy egy szövetségednek előnyt biztosít, vagy egy ellenfélnek hátrányt. A manőverek az ellenfélre addig lesznek hatással, amíg az egy teljes akciót el nem költ a hatás semlegesítésére. Például ha elgáncsolták, akkor felálljon, vagy ha lefegyverezték akkor visszaszerezze fegyverét. Azok a manőverek, amik szövetségesnek adnak előnyt csak egyetlen körig hatnak.

Sebek

A kisebb szörnyek egyetlen bevitt sebzéssel harcképtelenné tehetők, míg a nagyobb kihívást jelentő szörnyek már a nehézségi értékükkel egyenlő mennyiségű seb elszenvedése után válnak csak cselekvőképtelenné. Így egy goblint egy sebzéssel már legyőzhetünk, de egy goblírkirály három sebet igényel. A játékosok mindig eldönthetik, hogy egy ellenfelet megöltek vagy csak leütöttek annak legyőzésekor.

Ha egy ellenfél eltalál valakit, akkor Állóképesség szakértelempróbát kell dobni a sebesülés elkerülésére. Halálos sebzés elszenvedésekor ha nem viselsz páncélt akkor automatikus sebződsz. Nem halálos sebzéseknél így is lehet próbadobást dobni. Minden sebesülés időlegesen semlegesíti

egy szabadon választott szakértelmedet, amíg fel nem gyógyulsz. Addig eme szakértelmed próbáin egyetlen kockával dobhatsz csak és nem kaphatsz előnyt rá. Amennyiben egy harmadik szakértelem is semlegesítődik, akkor a karakter elájul. Ha az egész csapat ájult, akkor az ellenfelek vagy elemek kegyére van bízva a csapat. Ez a legtöbb esetben azért tovább viheti a kalandot, például goblínketrecbe zárva eszmélnek fel, vagy rablók kötik ki őket, esetleg a megáradt folyó pár mérfölddel odébb partra sodorja őket. Lehetnek egyéb következmények is: veszhetnek a vagyonukból, felszerelésükből, vagy további kihívásokba bonyolódnak.

Gyógyulás

Jelenetenként egyszer, ha nincsenek harci helyzetben a sebesült karakter vagy egy másik karakter megpróbálhat egy Bölcsesség próbadobást tenni 5-ös nehézség ellen, amire a gyógyító készletek előnyt biztosítanak, és siker esetén egy seb begyógyul. Minden ájult karakter ilyenkor a seb begyógyulás mellett magához is tér. Továbbá isteni mágia és varázstárgyak szintén használhatóak sebek gyógyításában.

Mágia

Szabad-formájú varázslás

A mágia a D6 Dungeons rendszerében teljes mértékben szabad formátumú, nincs varázslat lista. Egyszerűen eldöntöd, hogy mi az amit csinálni szeretnél és a narrátor kijelöl ehhez egy nehézségi szintet. Mindazonáltal bizonyos helyzetek vagy körülmények könnyíthetik vagy növelhetik a nehézségi szintet. Persze egyéb szempontokat is figyelembe kell venni, amikor varázslunk. Gyorsan és biztonságosan elvarázsolni egy varázslatot három különböző szakértelem próbadozását is igényelheti, tehát igencsak nagy befektetésigénye van a varázstudásnak.



A mágia formái

A mágianak két típusa ismert: a varázslói és isteni mágia. A varázslói mágia az univerzumon keresztül folyó illékony és kiszámíthatatlan energiát használja fel, amit tehetséges mágusok képesek csodálatos és pusztító hatások létrehozására fordítani. Az isteni mágia ezzel szemben közvetlenül egy istenségtől származik vagy spontán kitör az egyes ideákat erőteljesen megélő halandókból. A varázslói mágia rendkívül széles választékban biztosít hasznos hatásokat, de sosem használható fel gyógyításra. Az isteni mágia másrészt sosem használható közvetlen sebzés okozásra, kivéve ha a célpontja valamilyen élőhalott lény.

Varázslat létrehozása

Hogy a karakterek varázsolhassanak, ahhoz legalább egy szakértelem próbán át kell essenek, ez varázslói mágianál a Varázslás, isteni mágianál a Vallás szakértelem próbája. Amennyiben a varázslatot egyetlen akcióként akarják létrehozni, akkor varázslói mágianál Intelligencia vagy isteni mágianál Bölcsesség szakértelem próbának is sikeresnek kell lennie, sikertelenség esetében egy teljes körig tart a varázslás, vagyis a karakter a következő akciójával fejezi be. Amennyiben egy teljes körös varázslás során sebesülést szenved a varázslást végző karakter, akkor a varázslat megszakad és semmilyen hatása nem lép életbe.

Elrontott varázslás próbadozás vagy sebzés miatt félbeszakadt varázslás esetében Érzékelés (varázslói) vagy Akaratörő (isteni) szakértelempróbát kell tenni, melynek rontása esetén a következő



akcióját elveszti a karakter és visszahatást szenved (varázslói) vagy kegyvesztett (isteni) állapotba kerül a karakter a jelenet hátralévő részéig. Visszahatás alatt álló karakter varázslási kísérlet során elrontott Varázslás szakértelempróbája automatikusan egy sebet okoz a karakternek, ami nem védhető ki Állóképesség próbadozással. Kegyesztett állapotban lévő karakter varázslási kísérlet során elrontott Vallás szakértelempróbája hátrányt okoz minden további

próbadobására és nem képes varázsolni a jelenet hátralévő részében.

Általában nem a legjobb ötlet megpróbálni varázsolni ha közeli ellenfelek fenyegetnek, hiszen kiteszi magát egy lehetséges támadásnak a karakter. Nehéz páncélzat viselése vagy pajzs használata hátrányt ad az Érzékelés és Varázslás próbákra, és még a könnyű páncél viselése is hátrányt ad a Varázslás próbákra. Megfelelő fókusz nélkül megkísérelt varázslás próbáját hátránnyal kell dobni mind Varázslás, mind Vallás esetében.

Általánosságban a 3-as nehézségű varázslat (ami a legkisebb nehézség varázslatnál) semmilyen specialitással nem jár, csupán rendkívül csekély hatása van, például apró tárgyak mozgatása, vagy éppen elegendő fény létrehozása a környékbeli dolgok látásához, vagy ételek ízének javítása. A sebzést okozó varázslatok nehézségének el kell érnie a célpont nehézségi szintjét, és a hosszabb hatóidő, nagyobb hatóterület, vagy egyéb faktorok még ennél is nagyobb nehézséget igényelnek. A mentális sebesülést okozó vagy más módon a szokványos védelmet megkerülő varázslatok (mérgező gázok, stb.) nehézsége szintén magasabb kell legyen. A környezeti körülményekből előnyt élvező varázslatok alacsonyabb nehézségi szintűek, például villámokat leidezni egy zivatarban vagy denevérrajt megidézni egy földalatti barlangrendszerben.

A sebek okozásán vagy gyógyításán túl a varázslatoknak szinte bármilyen más hatása is lehet, de az erőteljesebb hatások magasabb nehézséget is jelentenek. Néhány nagyon erőteljes varázslat (teleportálás, holtak felélesztése, földrengés okozás, stb) igényelhet specifikus varázstárgyat, időigényes rituálét és/vagy elhasználódó anyagokat is mint például értékes drágaköveket.

Varázslói mágia

Intelligencia próbadobással egy akcióval végrehajtható (különben következő körig tart), Varázslás próbadobással sikeresen létrehozható varázslat, és elhibázás esetén Érzékelés próba sikere kell, hogy ne veszítse el következő akcióját is és szenvedjen visszahatást a karakter. Gyógyításra sosem használható.



Isteni mágia

Bölcsesség próbadobással egy akcióval végrehajtható (különben következő körig tart), Vallás próbadobással sikeresen létrehozható varázslat, és elhibázás esetén Akaraterő próba sikere kell, hogy ne veszítse el következő akcióját is és kerüljön kegyvesztett állapotba a karakter. Sebet csak élőhalott lényeknek okozhat.

Útmutatók és példák

Miközben elsőre ijesztőnek tűnhet a szabad formátumú varázslás, a játék folyamán egyre felszabadítóbbá válik. A kezdésben segít néhány példa varázslat, amelyek útmutatók is az egyes

nehézségi szintek lehetőségeihez. Jó tudni, hogy ezek csak javaslatok, és az aktuális nehézségi szint sok mindentől függően változhat a felkészültség mértékétől a környezeti körülményekig.

Isteni igazság (isteni): Ellenség nehézségi szintje, a környékbeli élőholt célpont hátrányt kap a jelenet idejére.

Lesújtani a gonoszra (isteni) Ellenség nehézségi szintje +1, három sebet okoz egy környékbeli élőholtaknak.

Élőholt üzése (isteni): Ellenség nehézségi szintje +2, egy sebet okoz minden közeli élőholtaknak azonos vagy kisebb nehézségi szinttel.

Élőhalott elpusztítása (isteni): Ellenség nehézségi szintje +3, azonnal megsemmisít egy közeli élőholtat.

Elektromos ív (varázslói): Ellenség nehézségi szintje, egy sebet okoz egy környékbeli ellenségnek

Jégsugár (varázslói): Ellenség szintje+1, egy sebet és hátrányt okoz egy környékbeli ellenségnek.

Vakító nyaláb (varázslói): Ellenség szintje+2, egy sebet és hátrányt okoz egy távoli ellenségnek.

Tűzlabda (varázslói): Ellenség szintje+3, egy távoli célpontnak és körülötte környékbeli minden hasonló vagy kisebb nehézségi szintű lénynek egy sebet okoz.

Varázslói pajzs (varázslói): 4, semlegesíti a jelenetben a következő, varázsló által elszenvedendő sebzést.

Gyógyító kezek (isteni): 4, megérintett szövetségesnek egy sebet begyógyít.

Kisebb teleportálás (varázslói): 5, azonnal mozoghat kettőt a varázsló.

Isteni védelem (isteni): 5, a megérintett célpont Állóképesség próbadozást dobhat sebzések elkerülésére.

Erőrobbanás (varázslói): 6, minden közeli célpontot messzebb mozgat, és hátrányt kapnak.

Élőholtak megfékezése (isteni): 6, élőholtak nem léphetnek a karakter közelébe.

Toll röpte (varázslói): 7, a varázsló egy jelenet idejéig képes repülni.

Harci imádság (isteni): 7, minden környékbeli szövetséges előnyt kap a támadásaira a jelenet idejére, amíg meg nem sérül.

Nagyobb teleportálás (varázslói): 8, átszállítja a varázslót és minden közeli szövetségesét egy korábban már meglátogatott helyre

Életerő helyreállítása (isteni): 8, megérintett szövetséges magához tér és minden sebe begyógyul.

Ellenfelek

Az ellenfeleket egy egyszerű szám jelképezi, ami megmutatja, hogy mennyire nehéz a legyőzésük. Néhány ellenfélnek további képessége is lehet, például a sárkány lehelet fegyvere számos célpontra hat. Az elit ellenfelek egy életpont per nehézségi szinttel rendelkeznek, tehát míg egy 3-as nehézségi szintű normál goblinhoz egyetlen sebzés elegendő, hogy legyőzzük, egy elit goblinkirály 3 sebzéstűró ponttal rendelkezik.



Kihívás szintek

Fontos, hogy észbe tartsuk a kihívás szinteket, amikor megtervezünk vagy legenerálunk egy találkozást. Kezdő játékosok számára, akik még csak osztályszakértelmekkel és kezdőfelszereléssel rendelkeznek, egyszerű nehézségnek számít 3-as szintű ellenséges szörnyek legyőzése. Hiszen elegendő egy 3-as vagy nagyobb értéket dobniuk támadásra a legyőzéséhez. Ugyanakkor ezen szintű több ellenfél ellen már jó eséllyel egy vagy két sebet bekapnak a hősök. Íme néhány általános útmutató:

Egyszerű: a hősöknél kevesebb ellenfél, és ellenfelek szintje az átlagos osztályszakértelem szint alatt van.

Könnyű: amikor a hősökkel egyenlő számú ellenfél van, ezek nehézségi szintje nagyjából megegyezik a hősök szakértelemszintjével, vagy egyetlen magasabb nehézségű ellenfél ellen harcolnak.

Közepes: hősöknél több ellenfél, nehézségi szintjük megegyezik átlagos osztályszakértelemszinttel és van egy plussz ellenfél nagyobb szinttel.

Kemény: hősöknél több ellenfél, átlagos osztályszakértelem szint felett és van egy plussz ellenfél jóval magasabb szinten.

Kihívást jelentő: jóval több ellenség a hősöknél, átlagos nehézségi szint az osztályszakértelemszint felett és plusszban van néhány ennél is magasabb szintű ellenfél.

Következzen néhány példa listákba szedve, de szabadon lehet újakat kitalálni.
(Név, nehézségi szint, spec képesség)

Állatok

Kutya: 3, de 2-es Együttérzéssel és Megfélemlítéssel szemben, míg 5-ös Észrevétlenség ellen.

Farkas: 4, előnyt kap ha sebesült karakterre támad, 5-ös Észrevétlenség ellen.

Tigris: 5, mozogni és támadni képes egy akcióval, 6-os Érzékeléssel szemben.

Medve: 6, de 5-ös Megtévesztéssel szemben, és 7-es egyéb szociális szakértelmekkel szemben.

Dinoszaurusz: 7, két sebet okoz, mozog és támad egy akcióval.

Humanoid szörnyek:

Goblin: 3, szociális szakértelmek ellen 2-es, 4-es Érzékelés ellen

Ork: 4, egy körrel tovább támad miután kiütötték

Troll: 5, körönként egy sebe begyógyul, és visszatér, ha nem égetik el

Minotaur: 6, mágia ellen 7-es, támadásonként kettő sebet okoz,

Óriás: 7, támadásonként kettő sebet okoz, környékbeli célpontokra is tud támadni.

Szerkezetek

Fogaskerekes gép: 3, nem hatnak rá szociális szakértelmek, megjavíthat más fogaskerekes szerkezeteket.

Vízköpő: 4, Érzékelés ellen 6-os, nem hatnak rá szociális szakértelmek

Gólem: 5, nem hatnak rá szociális szakértelmek, hagyományos fegyverekre immunis

Harci gépezet: 6, nem hatnak rá szociális szakértelmek, mozgás és támadás egy akcióval

Kolosszus: 7, nem hatnak rá szociális szakértelmek, bármely környékbeli célpontra támadhat.

Szörnyek:

Gremlin: 3, mágia ellen 5-ös.

Baziliszkus: 4, sebet okozva kábítja is a célpontot (Akaraterő próba lerázza)

Vérfarkas: 5, normál fegyverekre immunis.

Mantikór: 6, mérgével további sebzést okoz a sebzés utáni körben is.

Kraken: 7, körönként kettő célpontra is támad, és környékbeli célpontokra is tud támadni.

Emberek:

Verőlegény: 3, az első körben 4-es!

Banditák: 4, Meggyőzés vagy Átverés ellen 5-os

Barbárok: 5, sebzetten 6-os és immunissá válik a szociális szakértelmek ellen.

Orvgyilkos: 6, Érzékelés ellen 7-es, mérgével a sebzés utáni körben is sebzést okoz.

Nekromanta: 7, képes csontvázat idézni, három körrel tovább harcol miután legyőzték!

Élőholtak:

Csontváz: 3, nem hatnak rá szociális szakértelmek és távolsági fegyverek.

Zombi: 4, nem kaphat előnyt, nem hatnak rá szociális szakértelmek.

Kísértet: 5, nem hatnak rá szociális szakértelmek és normál fegyverek.

Vámpír: 6, Érzékelés ellen 7-es, egy sebet gyógyul ha sebet okoz.

Lich: 7, képes varázslatokat létrehozni, csak isteni varázslatok és varázstárgyak hatnak rá, ha normál támadással sebet okoz akkor gyógyul egyet.

Sárkányok:

Ezek az erőszakos teremtmények rendkívül speciális ellenfelek, nem kapcsolódnak előző kategóriákhoz, mindig 8-as nehézségi szintű elit ellenfelek 8 életponttal.

Sárkány: 8, lehelet fegyvere minden környékbeli ellenfélre hat, egy akcióval mozog és támad is, immunis normál fegyverekre, két sebet okoz egy normál támadással.

Csapdák:

A csapdákat ez ellenfeleknek megfelelően kezeljük, de csak bizonyos szakértelmek hatékonyak a felfedezésükre, szétszedésükre, vagy sértetlenül túljutni rajtuk. Például az Érzékelés szakértelem alkalmas egy gödörccsapda felfedezésére, ügyesség próbával kikapcsolható az aktiváló mechanizmusa, és Erő próbával át lehet ugrani felette, hogy teljes egészében elkerüljük.

Hurok: 3, mozgásképtelenné tesz, míg ki nem szabadítanak.

Karós verem: 4, egy sebet okoz és egy körig mozgásképtelenné tesz.

Gáz: 5, egy sebet okoz minden környékbeli lénynak, Állóképesség próbával lerázható (páncél nem ad előnyt.)

Dobónylak: 6, Állóképesség próba három egymást követő körben, minden elrontott próba egy sebet jelent.

Sokk: 7, egy sebet okoz minden környékbeli lénynak és kábultságot egy körig.

Jutalmak:

Noha szinte használható jutalomként a D6 rendszerében, három dolog van amit a karakterek élvezettel szereznek meg: szakértelem pontok fejlesztésre, vagyon új felszerelések vásárlására, varázstárgyak a legkülönbébb mágikus energiákkal és hatásokkal. Természetesen ingóságokon kívül barátokra is szert lehet tenni, híressé válhatnak vagy titulusokat is elnyerhetnek a karakterek.

Fejlődés

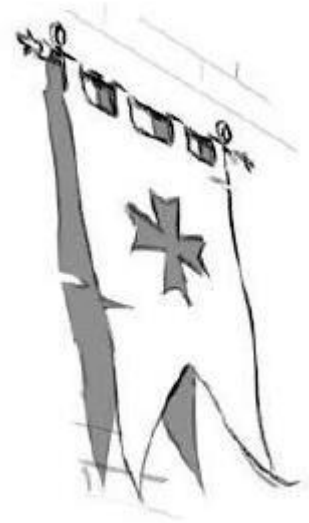
A karakterek fejlődhetnek, amikor a narrátor jelzi, általában a játékbeli mérföldkövek elérésekor. Fejlődéskor 1 pontot lehet adni bármely szakértelemre (a maximum 5 pont), és nem csak saját osztályszakértelmek közül lehet választani!

Vagyon:

A vagyon több módon is növekedhet: egyrészt a narrátor eldöntheti, hogy szimplán növekszik egy karakter vagyona, vagy például kijelentheti, hogy kincseket találtak. A kincsek lehetőséget adnak a karaktereknek egy kockadobásra. Ha a dobás értéke magasabb, mint a karakter aktuális vagyon értéke akkor 1-el megnő adott karakter vagyona. A 6-os dobás mindig növeli a vagyon értéket.

Varázstárgyak

Varázstárgy lényegében bármi lehet, gyógyitaltól sisakokat termő fáig. A narrátornak érdemes a játék történetébe illő varázstárgyakat alkotnia, de közben óvatosan kell terveznie, nehogy felrúgja valamivel a játékegyensúlyt.



A D6 Kazamata

Az alábbi táblázatok segítségével könnyedén lehet véletlenszerű kazamata kalandozást tervezni. A narrátor előre is előkészítheti a kalandot, vagy nagyobb kihívást jelenthet, ha a karakterek dobhatnak akárhányszor meg kell állapítani a kazamata valamely jellemzőjét. Az X értékek helyére a karakterek létszámát kell behelyettesíteni, például Xd6 esetén minden játékos után egy 1d6-tal kell dobni.

A történet

Mi a történet? Mi motiválja a hősöket a kazamatával kapcsolatban?

1. Védelem – meg kell védenetek a kazamatát a támadóktól.
2. Ellenség – Van egy speciális ellenség / csoport a kazamatában, akiket le kell győzni.
3. Kijutás – a kaland elején már a kazamatában vannak és ki kell jutniuk
4. Felfedezés – azért küldik őket a kazamatába, hogy felderítsék, feltérképezzék, lejegyezzék
5. Kimenekítés – valakit a kazamatából ki kell menekíteni
6. Kincsek – egy speciális tárgyat vagy egy nagy halom kincset keresnek a kazamatában

Méret

Milyen nagy a kazamata? Mennyi helyiségből áll? Milyen hosszú lesz a kaland?

1. Picike – csak néhány helyiség, egy játékkalom időtartalma
2. Kicsi – néhány helyiség és átkötés, valószínűleg egy játékkalom
3. Közepes: jónéhány helyiség és átkötés, talán kétemeletes, egy vagy két játékkalom
4. Nagy: helyiségek nagy komplexuma több emeleten elhúzódva, két-három játékkalom
5. Hatalmas: helyiségek kiterjed komplexuma emeleteken keresztül, néhány játékkalom
6. Epikus: egy teljes komplexum, számos helyiséggel és emelettel, sok játékkalom

Téma

Mi a kazamata témája? Hogy néz ki?

1. Barlang – természetes kő, földalatti folyóval, barlangszerű fülkékkel, álló és függő cseppkövekkel.
2. Erőd – megerősített építmény külső védelmekkel, megerősített ajtókkal, biztonságos fülkékkel
3. Rom – régen elfeledett és elhagyatott, omladozó és romos falakkal, berendezéssel.
4. Település – lakott vidék házakkal, piaccal, munkahelyekkel, polgárokkal és városőrökkel
5. Templom – imádkozások helyszíne vallási jelentőséggel, műalkotásokkal és tudással.
6. Vadon – lakatlan vidék tele vad állatvilággal és növényvilággal.

Domborzat és borítottság

1. Fagyvidék – alacsony hőmérséklet, havas időjárás, befagyott tavakkal és folyókkal
2. Sivatag – magas hőmérséklet, homokos terep, nagyon kevés víz, csupasz sziklák.
3. Erdő – mérsékelt vagy trópusi terület sok fával, aljnövényzettel, élővilággal.
4. Hegyvidék – meredek terep sziklával, párkányokkal, barlangokkal, magasabb részein alacsony hőmérséklet.
5. Síkságok – kietlen, hatalmas nyílt terep csordákkal, viharos időjárással.

6. Mocsár – nedves és rothadó vidék süppedékeny utazási körülményekkel

Ellenfelek

Mi a jellemző ellenféltípus a kazamatában?

1. Állatok
2. Humanoid szörnyek
3. Szerkezetek
4. Szörnyek
5. Emberek
6. Élőholtak

Veszélyforrások

1. Semmi – csak az általános kihívások.
2. Sötétség – éjszaka vagy földalatt, de mindenképp kell fényforrás
3. Ártatlanok – civilek is vannak a területen
4. Instabil – a területen beomlás vagy darabjaira hullás veszélye áll fenn.
5. Csapdák – bőségesen vannak természetes veszélyek vagy aktiválható veszedelmek
6. Időjárás – a rossz időjárási körülmények látást/mozgást korlátoznak, veszélyt jelentenek

Befejezés

A kazamata méretével megegyező számú jelenet után, és azt követő minden helyiségben dobni kell d6-tal. Ha az érték 3 vagy felette (3+) akkor eljutottunk a kazamata befejezéséhez, ez lehet:

1. Megszabadultak a veszélyektől
2. Megszabadultak a veszélyektől és bónuszban kincses helyiség
3. Főellenséggel csata
4. Főellenséggel csata és megszabadultak a veszélyektől
5. Főellenséggel csata, bónusz kincses helyiség, megszabadultak a veszélyektől
6. Főellenséggel csata, erősítés érkezik, bónusz kincses helyiség, megszabadultak veszélyektől.

Alvezér csaták:

1. Egy csapatnyi jellemző ellenfél
2. Egy csapatnyi jellemző ellenfél és plusszban egy elit
3. Egy csapatnyi jellemző ellenfél és plusszban egy elit egy másik típusból
4. Egy csapat nem jellemző ellenfél
5. Egy elit jellemző ellenfél plusz egy csoport nem jellemző (másik lista)
6. Egy kis csoport elit ellenfél.

Főellenségek:

1. Egy elit ellenfél magasabb nehézségi szinttel.
2. Egy elit ellenfél magasabb nehézségi szinttel és egy kis csoport kisebb ellenfél
3. Egy elit ellenfél magasabb nehézségi szinttel és egy kis csoport kisebb ellenfél másik listáról

4. Két elit ellenfél
5. Két elit ellenfél és egy kis csoport kisebb ellenfél
6. Két elit ellenfél és egy kis csoport kisebb ellenfél másik listáról

Főellenség bonyodalmak

1. Kétszeres az életerő pontjainak száma
2. Minden körben gyógyul egyet
3. Van Xd6 (legnagyobb kidobott érték) számú segédje
4. Körönként egy extra akciója van
5. Mágikus ellenállás a van (+2 nehézség varázslatok ellenállására)
6. Nehézségi szintje +1-el nagyobb.

Helyiség jellemzője

1. Kicsi (mindenki közelinek számít)
2. Közepes (közeli és környékbeli távolság is van)
3. Nagy (távolinak számít a másik vége)
4. Útvesztő (könnyű rejtőzni benne, túlvége távolinak számít.)
5. Többemeletes (változó magasság, a környékbeli távolságok különböző szektorokban vannak)
6. Osztott (valami felosztja, és túlvége távolinak számít)

Helyiség eseményei

1. Semmi esemény
2. Semmi esemény
3. Jelenet elején esemény zajlik
4. A jelenet alatt esemény következik be
5. A jelenet végén esemény bekövetkezik
6. Dobj még kétszer

Ha van esemény, mi az?

1. Rajtaütés – rejtőzködő ellenfelek megpróbálnak meglepetésből támadni
2. Veszély – a kazamata veszélyei aktiválódnak vagy valami újdonság
3. Alvezér – dobj az alvezér táblázaton
4. Erősítés – még több ellenfél érkezik
5. Csapda – itt egy csapda van
6. Dobj még kétszer

Jutalmak

A kazamata méretétől függően 1-2-es méretnél egy karakterfejlődés (egy pont bármely szakértelemben), 3-4-es méretnél két fejlődés, és 5-6-os méretnél háromszor fejlődés. Vagyon és varázstárgyra Xd6-os dobás (legmagasabb érték). Az eredménnyel szemben lehet dobni, hogy növekszik-e a vagyon.

Bevezető kaland

Szörnyek kastélya

Egy bevezető kaland a D6 Dungeons rendszerébe

Áttekintés

Ebben a kalandban a hősöket felbérlik, hogy utazzanak el egy kastélyba és segítsenek egy halom kiszabadult szörny jelentette probléma megoldásában. A legtöbb itt leírt dolog a narrátornak szól, de a kiemelt háttérű szövegrészeket hangosan felolvashatod a játékosoknak. Amikor egy szakértelem próbádobásra van szükség, azt félkövérrel jelezzük, néha a célszámmal együtt, mint például: **Ügyesség 4**. A pontos elhelyezkedések és tárgyak jelenléte minden jelenetben a narrátorra van bízva.

Bevezetés

Egy nap, mikor egy kis vidéki városkában megálltak ebédelni, a hősökhöz odalép egy fiatal nő. Elmondja nekik, hogy az apja, aki egy közeli kastély ura bajban van. Az apja elzárt a városka biztonsága érdekében különféle szörnyeket, de ezek most kiszabadultak. Szüksége van a hősökre, hogy visszamenjenek vele oda és elrendezzék a helyzetet mielőtt a városka lakóira támadnának a szörnyek.

Ahogy az asztalotok körül ülve élvezitek az ebédet egy fiatal nő lép be a fogadóba és idegesen nézelődik. Láthatóan nagyon siet, és amint meglát benneteket felragyog a tekintete. Hello – mondja, és odalép hozzátok – ti jó embernek tűntök. Remélem, hogy tudtok majd segíteni rajtam. Engem Marának hívnak, és apám, Rodvick egy környékbeli kastély ura. Az elmúlt években azzal védte meg ezt a vidéket, hogy elzárta az erre kószáló szörnyeket, így senkinek nem esett bántódása. -

Egy pillanatra úgy tűnik, hogy a lány elsírja magát mikor így folytatja – de ma valami szörnyűség történt. A szörnyek kijutottak. Elszabadultak és mindent tönkrezúznak a kastélyban, és nem tarthat sokáig, hogy a kastélyból is kitörve a város is veszélybe kerüljön. Visszajönnétek velem a kastélyba? Együtt képesek lehetünk megállítani őket, mielőtt túl késő lenne!

Ha a hősöknek szüksége van további győzködésre, akkor a lány azt is elmondja, hogy az apjának sok kincse van a kastélyban és a segítségükért cserébe nagy jutalomban fognak részesülni. A hősök megpróbálhatnak további információkat kiszedni Marából **szociális szakértelmeik** segítségével. A sikerhez szükséges célszám **5-ös**, de ha Megtévesztés vagy Megfélemlítés próbán vétik el, akkor Mara mérges és türelmetlen lesz és több kérdésükre nem válaszol. Sikeres próba esetén Marának eszébe jut, hogy az úton idefele éppen csak elkerült pár lesbenálló banditát.

Noha Mara sürgeti az indulást, azért még megvárja, ha a hősök vásárolnának valamit a helyi boltokban. Szinte bármilyen szükséges holmi kapható a városkában fegyverektől páncélokra keresztül a szakértelmekhez kapcsolódó eszközkészletekig.

Első felvonás

Az úton a kastély felé, ami egy napnyi járóföldre van, a hősökön banditák ütnek rajta. Az ösvényt szegélyező erdőből ugranak elő mindkét oldalon és követelik a hősöktől hogy mindenüket adják át nekik. A hősök számával egyező számú bandita bukkan fel. Mara a harc idejére elbújik, de a harc után segít a sebesült hősök ellátásban (előnyt kapnak a hősök a sebesülések ellátásra dobott **Bölcsesség** próbákra – alapban **5-ös** célszám, de +1-et kapnak). Ha még a városban sikerült kibeszéltetni Marával a banditákkal való majdnem találkozását, akkor a hősök felkészültek a rajtaütésre és automatikusan megnyerik a kezdeményezést.

Már csak pár órányira vagytok a kastélytól, mikor az ösvényetek egy erdőbe vezet be, és hirtelen egy maréknyi bandita ugrik elő a bozótosból fegyverrel a kezükben. – Pénzt vagy életet! – morog rátok az egyikük, de aztán elégedetlenül felhorkanó, szitkozódó társait hallva helyesbít: - Felejtsetek el, a fiúknak már egy ideje visket a tenyere, szóval meggondoltam magam és elveszük tőletek mindkettőt...!

Az első teendő egy csata kezdetén az a kezdeményezés próba. Ez egy csapatpróba dobás, vagyis minden hős dob egy próbát, esetünkben **Együttérzés 3**-ra. Vagyis Együttérzés szakértelempróbát kell dobni, a legnagyobb kidobott számhoz hozzá kell adni minden további 1-es értéket, és ha ez nagyobb vagy egyenlő háromnál, akkor a hősök nyerték meg a kezdeményezést. Ha a banditák nyerik meg, akkor a harc első fordulójában a hősök +1 nehézséget kapnak minden próbájukra.

Innentől kezdve minden harci fordulóban felváltva jön a hősök és banditák köre. Amikor a banditák támadnak, akkor egy az egy ellen támadnak a hősökre, és a harc kezdetén a távolság „környékbeli”. Ez azt jelenti hogy a résztvevőknek közelharc támadáshoz elsőként „közel” mozgásra is kell akciót költenie.

Banditák: 3, Megfélemlítés ellen 4-es célszám.

A csata után a hősöknek két lehetősége van: folytatják az útjukat a kastély felé, vagy felkutatják a banditák táborát. Ha a banditák legyőzték őket, akkor ájultságukból a banditák táborában fognak magukhoz térni, vasketrecekbe zárva fogolyként. minden felszerelési tárgyat elszedték tőlük, de mint kiderül Mara elég ügyes lakatos és amint szeretnék kinyitja nekik a zárat.

Jelenet: A banditák tábora

Nem mesze a rajtaütés helyszínétől a hősök egy kicsi, körbekerített táborhelyet találnak további banditákkal. Egyből letámadhatják őket, vagy megpróbálhatnak belopakodni **Észrevétlenség 4**-es dobással, vagy megmászni a hevenyészett falat **Erő 4**-es dobással. A sikeres belopakodás automatikusan sikeres kezdeményezést jelent a hősöknek. A hősök létszámával egyező számú bandita van itt, plussz a bandavezér és két harcedzett kutya.

Banditák: 3, Megfélemlítés ellen 4-es.

Bandavezér (elit): 4, és környékbeli banditák elleni szociális próbák célszáma 4-es.

Kutya: 3, de Együttérzés ellen 2-es, Észrevétlenség ellen 4-es.

Ha a banditákat legyőzték, akkor még néhány fogoly városlakót találnak akiket szabadon engedhetnek. Továbbá a bandavezér sátrában kincsesláda lapul (Vagyongyarapodásra próbát dobhatnak). A táborban széles választékban találhatóak egykezes fegyverek, vehetnek magukhoz belőle.

Második felvonás

Már távolról látható hogy a kastélyban felfordulás van. A kastélyudvar fala néhány helyen leomlott, és odabenn több helyen is tüzek égnék. Mara ekkor elismeri, hogy további bonyodalmak is lehetnek...

Ahogy kiértek az erdő szélére egy füves dombháton egy kastélyt pillantotok meg. Sűrű, fekete füstoszlopok emelkednek a kastély több pontjáról, láthatóan még égő tüzekből, és néhány helyen a külső fal leomlott, méretes kőtömbjei szanaszét hevernek.

A kastélyt megpillantva Mara megtorpan és mély lélegzetet vesz. Hozzátok fordulva annyit mond – Nos, itt az ideje hogy pár dolgot letisztázzunk. A dolgok rosszabbul állnak, mint ahogy a városkában elmondtam nektek. Sajnálom, de segítségre volt szükségem!

Már több napja, hogy a szörnyek kiszabadultak. Elsőre úgy véltük az őrségünk elegendő lesz a visszazárásukhoz, de aztán az örök tönkrementek. – látva az arcotokon a zavarodottságot gyorsan hozzáteszi – ők ugyanis szerkezetek, mechanikus emberek acélból és óraszerkezetekből, kimondottan a szörnyek őrzésére készítve. Azonban egy hete mindegyik leállt, és nem jöttünk rá időben mitől. A szörnyek közben elkezdtek kiszabadulni és apám elküldött segítségért, teljesen kétségbe voltunk esve!

Most szét kell válnunk. Én elindulok megkeresni apámat és meglátjuk sikerül-e megjavítanunk a óraszerkezetes őrseget a városkából magammal hozott alkatrészekkel. Szeretném ha ti átvágnátok a kastélyon és foglalkoznátok a szörnyekkel amiket találtok. Talán képesek lesztek néhányat visszakergetni a ketreceikbe, ha viszont összezsaptok velük akkor legyetek nagyon óvatosak!

Először a kastélyudvart kell megtisztítanotok, hogy eljuthassatok a toronyhoz, ott menjetek fel a legfelső szintre, ahol megtaláljátok a kazamaták kulcsait. A legtöbb szörny odalent van, és ha a hátsó lejárón mentek akkor meglephetitek őket. Sok szerencsét! – ezzel át is rohan az egyik lyukon a falban az erdő felé.

Jelenet: Az udvar

A kastély megrongált falain túl terül el az udvar, elég terjedelmes és tele van mindenféle hulladékkal a lehullott kőtömböktől a felborított szekerekig, és kisebb tüzek égnék. Néhány ork császkál fel-alá és mindenféle holmikat dobál a tüzekre. Amint meglátják a hőseket elkezdnek üvöltözni és goblinok érkeznek futva ahogy bekapcsolódnak a csatába.

Hősnéként egy goblin van és néhány ork, utóbbiak hajcsárként parancsokat üvöltöznek a goblinoknak a saját durva nyelvükön.

Goblin: 3, szociális szakértelmek ellen 2

Ork: 4, egy körrel tovább harcolnak miután kiütötték őket.

Amikor a humanoid szörnyeket legyőzték, a játékosok észrevesznek egy nagy kincsesládát az udvar egyik oldalában durva kövekből rakott boltív alatt. Miközben arra gondolnak hogy biztos tele lehet kincsekkel, könnyen rájöhetnek hogy egy csapda – a humanoid szörnyek nem túl okosak ilyesmi felállításában... A láda rögzítve van a boltívhez, és ha megmozdítják vagy felnyitják a tetejét akkor a boltív ráomlik. Egy **Ügyesség 4** próbadozás lehetővé teszi egy hősnek hogy megszerezze a tartalmát a csapda aktiválása nélkül. Ha a csapda aktiválódik, akkor aki aktiválta **Reflex 4**-es próbadozással megúszhat egy sebződést (ami ellen páncélt viselve **Állóképesség 4** próba is dobható). A ládában egy darab egyszerű gyógyital található.

Ha a hősök elbukják ezt a csatát, akkor a fegyvereik nélkül (de páncéljukban) fognak felébredni egy nagy halom döglött állaton amiket az éjszaka terveznek megfőzni. Innen kimenekülhetnek a kastélyból hogy új felszerelést találjanak vagy letámadhatják az orkokat, akik halottnak hiszik őket, és némi kutakodással egy másik halomban megtalálhatják a felszerelésüket.

Jelenet: Torony

A torony kerek és egy csigalépcső vezet fel benne egészen a tetejéig. Az úton felfelé kicsi repülő szörnyek zaklatják a hősöket, vérszomjas vámpírdenevérek, amik megpróbálják megharapni őket. Összesen három darab van.

Vámpírdenevér: 3, közelharc fegyverek ellen 5-ös.

A torony legfelső szobájában a hősök két baziliszkuszt látnak császárkálni, amik a szőnyeget rágcsálják, és hatalmas rendetlenséget okoztak egy egyébként csinos női hálószobában. Bármelyik hős egy sikeres **Érzékelés 5** próbával kiszúrja hogy egy öltözőszekrényen lóg egy medálion. A medálion kinyitható és benne egy szakállas ember kicsi képe látható.

Baziliszkus: 4, az okozott sebesülés elkábítja a célpontot.

Ha a csata véget ér a hősök gyorsan megtalálják a falon egy kampón lógó hatalmas vas kulcsokat. Ezeket és a medált leszámítva minden mást tönkretettek a baziliszkusok.

Elvesztve bármelyik harcot a toronyban a hősök fenn térnek magukhoz a szobában egy halom baziliszkustojás között. A cél az volt hogy a kikelő kicsinyek megehessék a magatehetetlen áldozatokat, de ők előbb felébredtek. A hősök visszatérhetnek a baziliszkusokkal való csatába vagy szociális szakértelmük okos felhasználásával a tojásokat fenyegetve harc nélkül tudnaktávozni.

Jelenet: Kazamata

A kulcsokkal a kezükben a hősök vissza tudnak ereszkedni a lépcsőn az udvarra és annak hátuljában lévő ajtót ki tudják nyitni a kazamata felé. Egy mohás öreg lépcsőn leereszkedve a kazamata sötét és hátborzongató, a padlóján csontvázak hevernek összevissza. Nem sokkal ezután a csontok megmozdulnak, felállnak és megtámadják a hősöket. Kétszer annyian vannak, mint a hősök és körbeveszik őket egy kicsi földalatti fülkében.

Csontvázak: 3, nem hatnak rájuk szociális szakértelmek és távolsági fegyverek.

Miután az utolsó csontvázat is legyőzték a hősöknek sikeres **Érzékelés 6** próbát kell dobniuk vagy meglepi őket egy tigris. Azt látni rajta hogy sérült (csak 2 élete maradt az 5-ből), talán a csontvázak miatt. Ha esélyt adnak neki hogy kiszabaduljon vagy sikeresen használják bármilyen szociális szakértelmet ellene, akkor élni fog a lehetőséggel és felszaladva a lépcsőn eltűnik a vadonban. Egyéb esetben ha sarokba szorítják és megközelítik akkor haláláig harcol.

Tigris: 5 (elit, de csak 2/5 élete maradt), egy akcióval mozog és támad, érzékelés ellen 6-os.

Most, hogy a kazamata ki lett pucolva a kastély már biztonságosnak tűnik, de hirtelen Mara érkezik rohanva, levegő után kapkodva, sérülten. Ugyanakkor, ha bármelyik csatát elbukták a hősök a kazamatában, akkor egy cellában térnek magukhoz. Szerencsájukra érkezik meg Mara, kiengedi őket, de még a maradék csontvázal és tigrissel így is tenniük kell valamit.

Mara tűnik fel a kazamata bejáratánál és azt kiáltja: - Örülök hogy még mind életben vagytok! Van néhány rossz hírem. Az apám és én sikeresen működőképesé tettük az óraszerkezetes őrköt, de valami nincs rendben velük. Egészen megőrültek. Az apám a fogságukba esett a nagyteremben, kérlek gyertek gyorsan.

Van néhány gyógyital nála, minden hősnek jut egy, hogy felgyógyulhassanak a végső csata előtt. nincs semmi értékes lenni a kazamatában, és így a hősök szabadon megindulhatnak a trónterem felé.

Harmadik felvonás

A trónterem hatalmas, sorokban vastag kőoszlopok és fülkék jellemzik, utóbbiakban szobrok is állhatnak. Ugyanakkor a szobrok inkább mind össze-vissza sétálnak, és mint hatalmas óraművek olyan a hangjuk miközben baktatva ellenséget kutatnak. Amint a hősök belépnek szembe fordulnak velük.

Jelenet: Trónterem

A kastély mechanikus őrei megtámadják a hősöket, ezalatt Mara egy sikkantással elbújik egy oszlop mögé. A hősökkel egyenlő számú őrt találhatók odabenn, továbbá egy óramű őrkapitány. Mielőtt a harc elkezdődne Mara kiáltása még figyelmezteti a hősöket.

Pont mielőtt elkezdődne az összecsapás, ahogy közelednek a mechanikus őrköt és Mara megbújik egy oszlop mögött még figyelmeztet titeket: - Az a nagy, az őrkapitány, azt nem tudjátok megsebezni a fegyvereitekkel. Valami mágikusra van szükség hozzá, varázstárgyra. – egy pillanatra elgondolkodik, majd felcsillan a szeme és egy címer felé mutat, ami a terem hátsó felén a trón mögött lóg – Az apám kardja! Az beválhat!

Kiszedni a címerpajzs alól a felfüggesztett kardot egy kis mászást igényel (**Erő: 4**) vagy valami egyéb okos megoldást hogy leszedjék a falról. Kard azon túl hogy mágikus más előnyt nem biztosít, de már elegendő hogy bizonyos, normál fegyverekre immunis szörnyeket meg lehessen vele sebezni.

Óraszerkezet őrköt: 3, nem hatnak rájuk szociális szakértelmek.

Óraszerkezet őrkapitány: 5 (elit), nem hatnak rá szociális szakértelmek és normál fegyverek.

Amint az öröket legyőzték, King Rodvick bújik elő a trón mögötti helyiségéből, megkönnyebülten és sértetlenül. – Örök hálám a tiétek, Hősök! – mondja King Rodvick, kezét rázva mindegyikötökkel. – Nem is tudom mit tehattünk volna nélkületek. – Rámosolyog lányára, Marára és hozzáteszi. – többet érdemeltek mint pusztán jutalmat. – Int két szolgájának, akik visszafutnak a királyi lakosztályba és pár pillanattal később egy kis ládikát hoznak arannyal teli! – Ezen felül még megtarthatjátok a mágikus kardot is, ha szeretnétek. Tudjátok meg, hogy bármikor szeretettel látunk kastélyunkban, és mindezek felett még busásan fizetek minden elkövetkező kalandotok során elfogott veszélyes szörnyetegért!

Ha a hősök elvesztik ezt a végső csatát, akkor King Rodvick és Mara ébreszti fel őket némi idővel később, és elmondják, hogy a megszerelt óraszerkezet őrség az összecsapás után elhagyta a kastélyt. Az összes szörnyet legyőzve elindultak a vadonba újabbakat felkutatni, ugyanakkor a programjuk bizonyosan hibás és veszélyt jelenthetnek a városka lakóira is. Várhatóan össze fognak még velük futni későbbi kalandjaik során.

Összefoglaló:

És ezennel a kaland véget ért. A hősök maradhatnak a kastélyban ameddig csak szeretnének és a király tartja a szavát: elzárja a hősök által elfogott veszélyes ellenségeket és vérdíjat fizet értük.

Minden játékos karakterének vagyona nő 1-el. Tovább mindegyikük fejlődik, vagyis 1-et hozzáadhatnak bármelyik szakértelemhez, amihez szeretnének (akár másik osztály szakértelméből).

Választható szabályok

Vagyon alternatíva

Kiegészítésként vagy teljesen helyettesítve az alap vagyon rendszert - ami abból indul ki, hogy a karakterek arany érmékkel rendelkeznek - lehet egyéb formában is vezetni a valutát. Bármilyen szóba jöhet a helyi érméktől, drágakövektől a művészeti alkotásokig, sőt akár még alapvetőbb áruk, mint élőállat vagy élelmiszer is. Egyszerűen helyettesíteni kell vagy kiegészíteni a vagyon értéket a többi valutával, hogy vezethessük azok értékét is. Íme néhány példa: műkincs, áldás, marha, sajt, kredit, földbirtok, adósság, drágakő, írások, lelkek...

Amelyik szakértelmet csak akarod...

Az igazán egyedi D6 Dungeons élményért hagyjuk a játékosokat szabadon kiválasztani bármely négy szakértelmet. Lehetnek olyasmik, mint ökölvívás, szaltózás vagy nyomozás, csak arról bizonyosodjunk meg, hogy sem nem túl széleskörűek, sem nem túl fókuszáltak. Általánosságban jó ötlet, hogy minden karakter rendelkezzen legalább egy szociális szakértelemmel, hogy biztosan tudjanak mit kezdeni magukkal bármilyen jelenetben, még akkor is ha nem harc zajlik.

Hátterek

Válassz egyet az alábbi hátterek közül a karakteralkotás során:

Nemes: vagyonod kezdő értéke 4.

Kereskedő: vagyonod kezdő értéke 3-as, és adj 1-et a Meggyőzés szakértelmedre.

Rabszolga: vagyonod kezdő értéke 1-es, adj 1-et a Megtévesztés és Együttérzés szakértelmedhez.

Utazó: Adj 1-et egy szakértelemhez, ami nem a saját osztályod szakértelme.

Klasszikus fajok

Válassz egyet a következő fajok közül a karakteralkotás során:

Ember: adj 1-et bármelyik nem osztályszakértelmedhez.

Elf: előnyt kapsz minden kezdeményező dobásodra.

Törpe: egy extra sebet képes elszenvedni mielőtt kidől.

Ork: sebek nem befolyásolják a szakértelmeit (de szintén kidől a harmadik sebzéstől)

Gnóm: Előnyt kap minden próbadozásra mágia ellen.

Félszerzet: Előnyt kap mind próbadozásra csapdafelfedezésnél és –elkerülésnél.

Kritikus Siker

Ha 2-vel vagy többel túldobod egy próba nehézségét, akkor kritikus sikert értél el. Amint ez megtörténik, azonnal végrehajthatsz egy másik akciót. Ez csak egyszer következhet be egy körben.

Végtag sebesülés rendszer

Egy sokkal részletesebb és életszerűbb sebzés rendszerként ez a választható szabály helyettesíti a hagyományos helyzetet, amikor egy elszenvedett seb kiütött egy szakértelmet. Ehelyett, amikor egy karakter megsebződik, dobj egy kockával hogy melyik testrészük sérül.

1. Mellkas
2. Bal kéz
3. Jobb kéz
4. Bal láb
5. Jobb láb
6. Fej

Amikor egy karakter megsérül egy végtagján, akkor hátrányt kap minden olyan akciójára, amihez kapcsolódik adott végtag használata. Például, egy sérült karral hátrányt kapsz az abban forgatott fegyverekkel való támadásra, miközben egy sérült láb hátrányt ad minden mozgással kapcsolatos akcióra. A sérült mellkas hátrányt ad minden fizikai akcióra, és a sérült fej hátrányt ad minden mentális akcióra, így varázslásra is. Ugyanazon végtagra elszenvedett második sérülés kiüti az adott végtagot, további használatra alkalmatlanná teszi. A kiütött fej vagy mellkas eszméletlenné teszi a karaktert.

Gyógyulás (Végtag sebesüléssel rendszer esetén)

Jelenetenként egyszer a karakter vagy egy szövetségese megpróbálkozhat egy 5-ös nehézségű Bölcsesség próbadozással hogy meggyógyítson egy sérült végtagot vagy hogy egy használhatatlan végtag állapotát sérülten javítsa. Kisebb isteni gyógyító varázslatokkal elérhető ugyanez a hatás, javítva egy sebesült végtag állapotán, míg a magasabb nehézségű isteni varázslatok teljesen felgyógyítanak egy vagy több végtagot.

Új osztályok

Ama egyszerű koncepciót használva, hogy négy szakértelem meghatároz egy osztályt könnyű egyedi osztályokat alkotni. Itt van néhány használható példaként:

Alkímista: Alkímia, Megtévesztés, Intelligencia, Bölcsesség

Bárd: Megtévesztés, Előadóművészet, Meggyőzés, Utcai ismeretek

Lovag: Állatok, Állóképesség, Meggyőzés, Fegyverzetek.

Udvaronc: Megtévesztés, Együttérzés, Meggyőzés, Fegyverzetek.

Druida: Állatok, Vallás, Túlélés, Bölcsesség

Lövész: Érzékelés, Tűzfegyverek, Megfélemlítés, Reflexek

Harcosszerzetes: Érzékelés, Erő, Reflexek, Akaraterő

Nekromanta: Intelligencia, Megfélemlítés, Vallás, Varázslás

Paladin: Állóképesség, Meggyőzés, Vallás, Akaraterő

Erdőjáró: Állatok, Fegyverzetek, Észrevétlenség, Túlélés

Kardmágus: Érzékelés, Ügyesség, Varázslás, Fegyverzetek

Ezermester: Kézművesség, Mérnöktudomány, Tűzfegyverek, Intelligencia

Új fajok

Amikor ezeket az új és eredeti fajokat használjuk a D/ Dungeons rendszerben, akkor erősen javasolt hogy engedjük a játékokat ember fajjal is játszani.

Arbori (humanoid fa emberek): Előnyt kapnak támadásra ha nem mozognak, jelenetenként egy extra sebet begyógyulnak ha napfényben vannak, hátrányt kapnak tűzzel szemben.

Geodite (szikla emberek): Előnyt kapnak sebzés elleni próbadozásokra, hátrányt a mozgással kapcsolatos próbákra.

Kanis (kutya/farkas emberek): Előnyt kapnak Érzékelés próbákra, nem kapnak hátrányt fegyvertelen támadásoknál.

Mnemon (kígyó emberek): Előnyt kapnak tudás próbákra és távolsági támadások elkerülésére.

Sectid (rovar emberek): Előnyt kapnak támadások elkerülésére, és látnak a sötétben.

Tigron (macska emberek): Nem kapnak hátrányt fegyvertelen támadásokra, előnyt kapnak támadásra ha mozgással egy akcióban hajtják végre.

Új szakértelmek:

Válassz egyet a következő szakértelmek közül - melyek semelyik osztályhoz nem kapcsolódnak – még a karakteralkotás során. Az induló szakértelemszint 1-es lesz.

Alkímia: létrehozása, beazonosítása az italoknak és mérgeknek, ellenanyag készítése

Állatok: képzése, meglovaglása, idomítása, irányítása

Előadóművészet: éneklés, tánc, hangszerek, kórus (hátrányt jelent nehéz páncél vagy pajzs viselése)

Kézművesség: összeépítés, értébecslés, javítás, hatékonyság növelés

Utcai ismeretek: ki kicsoda, társas érintkezés, információ gyűjtés, eladni lopott holmikat

Túlélés: természet, vadászat, tájékozódás, földrajz, élelemszerzés

Tűzfegyverek: tüzelés, hibaelhárítás, tisztítás, újratöltés tűzfegyvereknél (hátrányt kapp aki nehézvértet vagy pajzsot visel közben)

Pszionikus képesség: testentúli érzékelés, megérzések, telekinézis, gondolatolvasás (Bölcsesség próbával egy akcióra csökkenthető használati idő, elrontott szakértelempróba következményeit Akaraterővel lehet kivédeni, hátrány ad nehéz vért vagy pajzs viselése.)

Mérnöktudomány: készítés, sabotálás, javítás, beazonosítás, módosítás (Intelligencia próbával egy akcióra csökkenthető a használati idő, elrontott szakértelempróba következményeit Érzékelés próbával lehet kivédeni)

Nyílt szociális szakértelmek

A karakterosztályhoz tartozó szociális szakértelem helyett választhatsz a Meggyőzés, Együttérzés, Megfélemlítés vagy Megtévesztés szakértelmek közül és onnantól azt használd osztályszakértelmként.

Tehetség fa

Amikor a karakterek fejlődnek, akkor vagy növelhetnek egy szakértelmet vagy választhatnak egy Tehetséget az alábbi faszerkezetből. Mindegyik ág három tehetség hosszú, és a magasabb tehetség adott ágon megköveteli az alacsonyabb tehetség meglétét (egymásra épülnek) mielőtt választhatóvá válna.

Védelem

Sietség: páncélban is normál sebességgel haladhat

Hajlékonyság: nehéz páncélban sincs hátrány a támadások elleni reflex dobásoknál.

Kitartás: egy extra sebtűrés szintet kap a karakter

Felgyógyulás: a gyógyításodhoz használt Bölcsesség próbadobások nehézsége csak 3-as.

Ellenállás: előnnyel dobhatod a varázslatrontás elleni Érzékelés/Akaraterő próbát

Kézmozdulat: nincs hátrány varázslásra páncél viselésekor

Segítség: közeli szövetségeseinek átadott 1-es dobások +2-t jelentenek támadások elleni Reflex vagy sebzéseket elleni Állóképesség dobásokra.

Fedezék: pajzsod előnyét a közeli szövetségesre kiterjesztheted, rontéskor téged ér ütés

Közelépés: páncélod előnyét közeli szövetségesre kiterjesztheted, rontáskor te sebzódsz.

Képzettség

Tanonc: újradozhatod egy kockád a kiválasztott szakértelmemnél

Szakértő: újradozhatod kettő kockád a fent kiválasztott szakértelmemnél

Mester: újradozhatod három kockád a fent kiválasztott szakértelmemnél

Nyomolvasás: előnyt kapsz kiválasztott ellenségtípussal szembeni kezdeményező dobásokra

Tanulmányozás: előnyt kapsz a védekező dobásokra fenti ellenfél típus ellen

Ölés: előnyt kapsz a támadó dobásokra fenti ellenfél típus ellen

Kiterjeszt: kiválasztott szakértelem csapatpróbáján készleted előnyét szövetségese is megkapják

Ráerősít: fenti szakértelem próbáján készletet használva minden hátránytól eltekinthetsz

Megvalósít: fenti szakértelem próbadozásán ha készletet használsz és nincs se időkorlát se ellenséges fenyegetés akkor egyik kocka értékét automatikusan hatosnak veheted

Támadó

Csattan: nincs hátrányod távolsági és dobófegyverek közeli ellenfél elleni használatakor

Hasít: távolsági fegyveres támadásod két közeli ellenfélre szétoszthatod (két legmagasabb kockaértéket választva külön-külön használod ellenük)

Kilő: ha előnnyel támadsz távolsági vagy dobófegyverrel akkor sebzésed értéke Észrevétlenség szakértelmed értékével lesz egyenlő.

Roham: előnyt kapsz ha mozogsz és közelharc támadást hajtasz végre egy közös akcióval.

Köríves csapás: közelharc támadásod szétoszthatod két hozzád közeli ellenfélre (két legmagasabb kockaértéket kiválasztva külön-külön használod ellenük)

Leigázás: harci manővert és közelharc támadást egy közös akcióval végrehajthatsz

Szociális

Kivégzés: ellenfél legyőzésekor közeli célpontra Megfélemlítés próbát dobhatsz.

Kényszerítés: Együttérzés dobás 1-es kockái +2 értéket adnak Megfélemlítésre

Terrorizál: egy környékbeli normál ellenfélre alkalmazhatsz Megfélemlítést.

Bájolás: emberek és humanoid szörnyek ellen újradozhatsz egy kockát Meggyőzés próbán.

Manipulálás: Együttérzés dobás 1-es kockái átadva +2-t adnak Meggyőzés próbákra

Alkudozás: sikeres Meggyőzés próba egy jelentre 1-el megnöveli Vagyon értéked (próba célszáma a Vagyon alap értéke)

Félrevezetés: sikeres Megtévesztés próba lehetővé teszi az Észrevétlenség próbadozást akkor is ha látnak/harcban vagy.

Vizsgálódás: Együttérzés és Megtévesztés próbát egy akcióként hajthatsz végre harcban.

Színlelés: Átverés próba előnyt ad a következő közelharc támadásra ellenfélre.

Sokoldalúság

Bunyó: nincs hátrányod ha improvizált fegyvert használsz vagy pusztakezes támadást

RögtöNZés: nincs hátrányod képzetlen szakértelmek próbáin

Alkalmazkodás: minden reggel kioszthatsz egy „mozgó” szakértelem pontot (de maximum 5-ös lehet egy szakértelem szintje)

Biztosítás: csapatpróbán egy szövetségesed újradozhatja egy kockáját.

Támogatás: ha csapatpróbán a dobásod nem a legmagasabb, akkor 1-esnek tekintheted.

Bedolgozás: csapatpróbán az átadott 1-es dobásod +2 értéket jelent.

KöZvetítés: bármilyen mágikus fókuszot használhat bármilyen mágiaformához

Kitartás: használhatsz Érzékelést isteni, és Akaraterőt varázslói mágia rontása utáni próbán

Felemelkedés: használhatsz Intelligenciát isteni, és Bölcsességet varázslói varázslás létrehozási idejének csökkentésére.

D6 Dungeons rendszert Nathan Knaack készítette könnyen tanulható, egyszerűen használható asztali szerepjátékrendszernek új és fiatal játékosoknak. Keress fel minket Facebookon és kérlek oszd meg velünk gondolataidat, visszajelzéseidet a [/r/d6dungeons](#) reddit aloldalon. Köszönjük!

Külön köszönetet érdemel a [/r/RPGDesign](#) közösség!

A magyar nyelvű fordítást Kapos Bálint követte el a szerző engedélyével ☺

