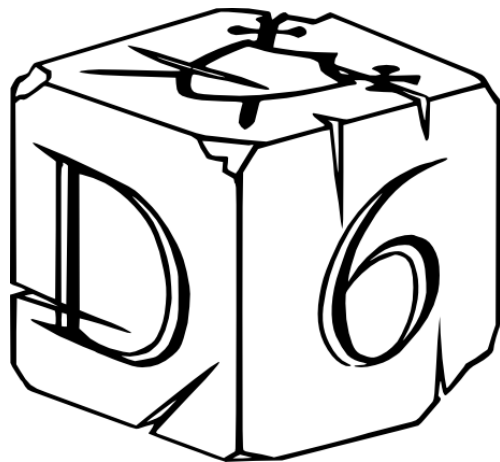




D6 Dungeons

Nathan Knaack

Art by Adriaan Suy

Fordította: Kapos Bálint
Váróczy István

Tartalomjegyzék

Mi a D6 Dungeons?	3
Mi szükséges a játékhoz?	3
Alapok	4
Tedd élővé a karaktered!	5
Légy a történeted Mesélője!	6
Kockadobások.....	7
Példajáték.....	9
Karakteralkotás.....	13
Kasztok	14
Képzettségek	16
Példakarakterek.....	19
Vagyon és felszerelés.....	21
Harc	26
Mágia.....	29
Ellenfelek	33
Jutalmak	36
D6 Dungeons – Kalandok.....	37
Bevezető kaland	41
Választható szabályok.....	49



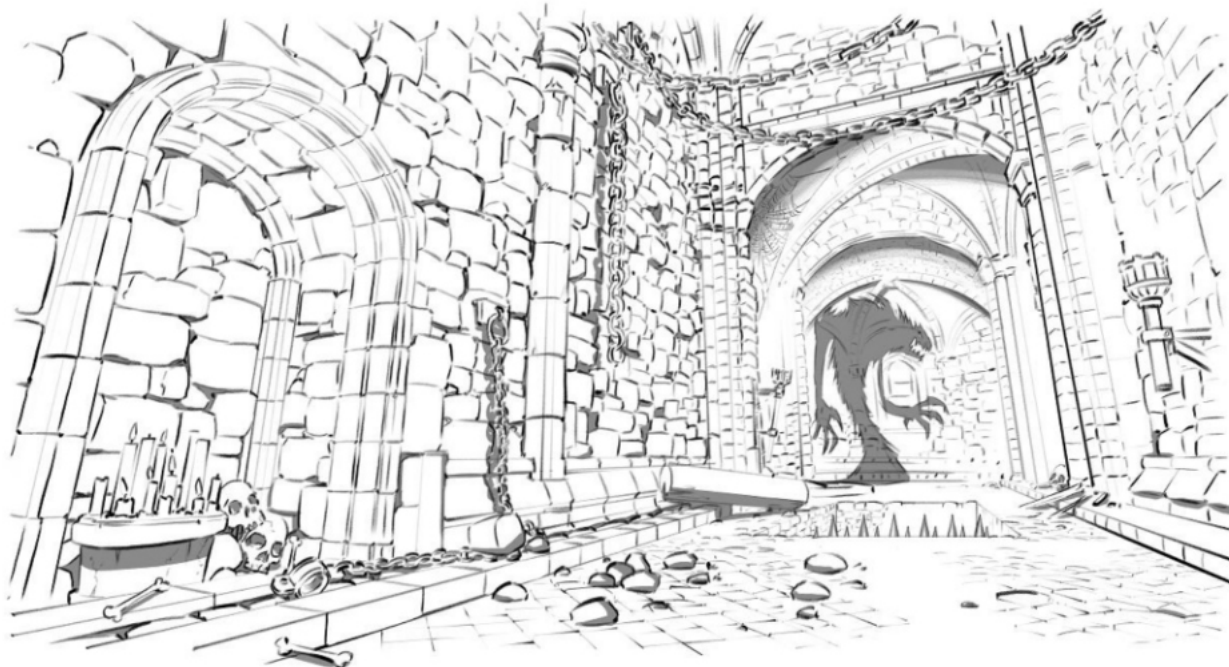
Mi a D6 Dungeons?

A D6 Dungeons egy könnyed asztali szerepjáték azok számára, akik most kezdik el a kalandozást egy fantasy világban. A hangsúly alapvetően a közös történetmesélésre fókuszál: ez újfajta lehetőséget nyújt a szórakozásra a tapasztalt Játékosoknak is. A rendszer könnyen tanulható, egyszerű fogalmakat használ: nincsen matekozás, bonyolult táblázatok használata. A Játékosok figyelme tehát az akciókra, a történetre, a Karakterek fejlődésére irányulhat.

Mi szükséges a játékhoz?

Pár Játékos, aki együtt szeretne kapcsolódni (ideális létszám: 3-6 fő). Az egyikük lesz a Mesélő, aki elbeszéli a történetet. A többi Játékos egy-egy Karakter bőrébe bújik: ők lesznek azok, akik cselekedeteikkel aktívan alakítják az eseményeket. Szükség lesz még papírra, ceruzára és egy maréknyi dobókockára. A könyvben található karakterlapra feljegyezhetők a Karakterek értékei. A *Példajáték* segít megismerni a játék működését. A *Bevezető kaland* felhasználásával pedig rögtön kezdődhet a szórakozás, indulhat a Játék!

(Fordítói megjegyzés: néhol a könnyebb érthetőség kedvéért példákat, magyarázatokat szúrtunk bele az eredeti szövegbe. Ha ilyen kinézetű szöveget látsz, az fordítói segítség.)



Alapok

A D6 Dungeons az alábbi kifejezéseket használja:

Akción

Az akción az egy egyszerű cselekvés, amit a Karakter elvégezhet. Ez lehet például a csatában karddal megtámadni egy goblint. Vagy akár egy békés tevékenység: híreket szerezni egy nyüzsgő fogadóban. A D6 Dungeons rendszerében a Karakterek az akciókat, vagy kihívást jelentő eseményeket képzettségeik által igyekeznek teljesíteni. A Játékosnak az adott képzettségnél megjelölt kockamennyiséggel kell dobnia: a próba eredménye határozza meg a sikerességet vagy a kudarcot.

Jelenet

A D6 Dungeons játékban egy jelenetet a filmekben látottakhoz lehet hasonlítani. Viszont egy jelenetnek nincsen előre meghatározott terjedelme, időtartama: éppen akkora és addig tart, amennyire a történet előremozdítása miatt szükséges. Ez lehet egy fél perces kocsmai bunyó, egy órán keresztül zajló kihallgatás a királynál, vagy akár egy kéthetes hegyvidéki havas túra is. A legtöbb akción, amit a Játékosok választanak, kihatnak Karakterükre vagy a környezetükre a jelenet teljes időtartama alatt. Egy létrehozott Páncélvarázs kitart a kocsmai bunyó idejére; a Meggyőzés képzettség (diplomácia) sikeres használatát követően a királyi meghallgatás előnyösen alakulhat a Karakterek számára; a havas hegyvidéki túra során egyetlen Túlélés képzettségre (tájékozódás) tett dobás kihat a teljes jelenetre.

Karakter

A Játékos által megszemélyesített hős, aki a történet középpontjában áll.

Kaszt

A Karaktered hivatása, foglalkozása. Minden Kaszthoz 4 Induló Képzettség társul: ezek jelzik, hogy mihez is ért a Karaktered. Az alapfelszerelést szintén a Kaszt határozza meg.

Képzettség

Gyűjtőfogalom – az egymáshoz köthető ismeretkörök elméleti és gyakorlati tudását öleli fel. Az induló Karakter számára a kasztja 4 Induló Képzettséget biztosít.

Kihívás

Egy kihívás bármi lehet, amivel a történet során találkozhatnak a Karakterek. Ez lehet egy farka vicsorgó farkas, vagy akár az útjukat álló megvadult folyó. A Játékosok irányítják a Karakterek cselekedetét, de a sikert a kockák döntenek el.

Kocka

A D6 Dungeons játékhoz egy maréknyi hagyományos dobókocka szükséges. Egyetlen kockára így szokás hivatkozni: 1d6. Három kockával való dobás elnevezése: 3d6. A kockák fogják meghatározni, hogy a Karakterek részvétele az akcióban vagy a kihívásban sikerrel vagy kudarccal zárult.

Mesélő

Ő a történet mesélője és játékvezetője. Az események érdekes és kihívásokkal teli elbeszélése mellett felügyeli a szabályok betartását.

Tedd élővé a karaktered!

A D6 Dungeons játékban ez három egyszerű dolgot jelent! Csak tudnod kell, hogy mire képes a Karaktered, milyen felszerelés van nála, és hogy kicsoda ő valójában. Az első dologhoz: nézd meg a karakterlapon feljegyzett Képzettségeket! A második dologhoz: jegyezd fel, milyen eszközök, készletek vannak nálad.

A harmadik dolog, hogy ki is valójában a Karaktered, a D6 Dungeons legszórakoztatóbb része, ahogy a többi szerepjátéknak is. Használd bátran a fantáziád! Milyen a Karaktered kinézete, a hangja, a mozdulatai? Mindezek rajtad állnak: ha a játék úgy hozza, változtathatsz is ezeken. Nincsenek kőbe vésett szabályok! Különleges hangszínen beszél? Első pillantásra rátámad a goblinokra? Félt a magasban? Otthon várja a családja és folyamatosan róluk mesél?

Van idegesítő szokása? Jellemző a nevetése? Egyedülálló a harci üvöltése? Minél több részlettel ruházod fel a Karaktered, annál színesebb lesz a köré szőhető történet.

A legfontosabb feladatod Játékosként, hogy segítesz a játékot szórakoztatóvá varázsolni. Ne csak legyél, tegyél is! Vesd bele magad a történetbe, vidd előre drámai fordulatokkal, mondj merész szónoklatokat, légy az események középpontjában! Ugyanakkor ne feledd, hogy a többi Játékos is hasonló élményt szeretne: legyen lehetőségük erre nekik is! Ha alkalom adódik a csapatmunkára, akkor azt vedd észre, s működj együtt a társaiddal!

Légy a történeted Mesélője!

A *Történetmesélés* Képzettség ugyanúgy fejleszthető, ahogyan a többi: gyakorlással. Kövesd az alábbi egyszerű szerkezetet: helyezd a Játékosokat egy érdekes helyszínre, legyen folyamatban egy cselekmény, ami vezessen egy konfliktushoz. Ösztönözd őket abban, hogy legyűrjék a felmerülő kihívásokat.

Talán a legfontosabb, hogy adj teret a Játékosok ötleteinek, a tőlük érkező hatásoknak, és ne ijedj meg ezektől! Ha ők a történetet egy váratlan irányba fordítják, akkor légy nyitott erre, ezt fogd fel lehetőségnek, ne pedig zsákutcának. Ilyenkor sodródj te is az eseményekkel, csak a következő lépésre figyelj, és meg fogsz lepődni, merre is tart majd a történet.

Előfordulhat, hogy Játékosaid vérmérsékletükből adódóan egymás ellen fordulnak. Ezt nem támogatja a D6 Dungeons rendszere! A játék elején érdemes leszögezni azt, hogy a Karakterek egy közös cél érdekében tevékenykednek, vagy akár ugyanannak a szervezetnek a tagjai. Érdemes erre emlékeztetni őket, ha a csapaton belül felütné a fejét az ellenségeskedés vagy a széthúzás.

A D6 Dungeons alapja, hogy a történetmesélés a lehető legkönnyebb legyen, így a Mesélő a cselekményekre, a kihívások felépítésére tud koncentrálni: nem kell felesleges táblázatokat bemagolni, bonyolult szabályokat átnézni, kajaadagokkal vagy nyílvevesszőkkel számolgatni. Álmodd meg a történetet, dobod bele a Karaktereket sűrűjébe, a többit bízd a Játékosok képzeletére – és persze a kockákra.

A könnyebb megértés érdekében olvasd el a D6 Dungeons *Példajáték* részét! Látni fogod, hogyan működik a történetmesélés, hogyan zajlanak az akciók.

Kockadobások

Képzettségpróba

Egy feladat sikerességét kockadobás határozza meg. Már tudod: az 1d6 azt jelenti, egy kockával dobsz, a 3d6 pedig azt, hogy hárommal. A dobott kockák legnagyobb értékét hasonlítsd össze az adott feladat Nehézségével. Ha a dobott érték egyenlő vagy nagyobb a nehézségnél, a feladatot sikeresen elvégezted! Ezt a folyamatot nevezzük *képzettségpróbának*, vagy *próbadozásnak*. (Hivatkozunk például egy Ügyesség Képzettség próbára még így is: Ügyesség dobás. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban, ha egy Képzettség mellett egy számot látsz, akkor próbát kell tenned az érték ellen. Tehát az Ügyesség 3 azt jelenti, hogy dobj Ügyességpróbát 3-as Nehézség ellen.)

A fenti a kocka *értékére* vonatkozik, ha semmilyen körülmény nem befolyásolja a próbát, de bizonyos helyzetek, tárgyak, vagy tudás módosíthatják a próba *végeredményét*. (lásd még: "Képzett vagy képzetlen", "Előny és hátrány".)

A feladat Nehézségének meghatározásához: egy könnyű feladat 3-as, a közepes 5-ös, a nehéz 7-estől kezdődik és akár 10-es is lehet. (*Hármas Nehézség alatt akár tekinthető sikeresnek is a próba.*)

Különleges 1-es érték

Amikor 1-es értéket dobsz a kockával, az alábbi három dolog közül választhatsz:

- Add hozzá a legmagasabb dobott értékedhez!
- Tartalékkold, azaz tedd el a jelenet egy későbbi részére!
- Add át egy közelben tartózkodó társadnak!

A **különleges 1-es** szabály csakis a módosítatlan, dobott értékű 1-es eredményre vonatkozik. Ha egy 2-es érték módosítás utáni végeredménye 1 lesz, akkor ez nem minősül különleges 1-esnek! A tartalékkolt 1-es kockát a jelenet későbbi részén csakis a dobója tudja felhasználni, senki más. Tartalékkolt vagy átadott 1-est érdemes valamilyen jelölővel helyettesíteni: gomb, fakocka, pénzérme, stb. a könnyebb átláthatóság érdekében.

Képzett vagy képzetlen

Ha egy feladat végrehajtása egy Képzettséghez kötött, és rendelkezel azzal, tehát képzett vagy, akkor a dobás egy egyszerű *Képzettségpróba* lesz. Ha a próbához nincs kapcsolódó képzettséged, tehát képzetlen vagy, akkor az egy **képzetlen 1d6** dobás lesz: a dobás eredményéből vonj le 1-et, az eredmény áll szemben a próba Nehézségével. Ebből már láthatod, hogy bármelyik Karakter dobhat bármelyik képzettségre próbát, legfeljebb sokkal kisebb lesz az esélye a sikerre. Megpróbálhatsz tehát elkerülni egy támadást Reflex dobással, vagy észrevenni egy titkosajtót Érzékelés dobással a megfelelő képzettségek nélkül is.

Előny és hátrány

Ha egy próbára előnyöd van, akkor a dobás eredményéhez adj hozzá 1-et. Ha hátrányod van, akkor vonj ki belőle 1-et. Előny adódhat bizonyos tárgyak használata esetén, hátrány lehet akár valamilyen környezeti hatás is. Az előnyök és hátrányok nem halmozhatóak (legjobb esetben is +1, legrosszabb esetben is -1 lesz a módosító), illetve ha mindkettőből van, akkor kioltják egymást. Mindegy tehát, mennyi előnyt és hátrányt pakolunk a mérlegre, a módosító a dobásnál nulla lesz. A Mesélő dönti el, hogy egy dobással kapcsolatban mi minősül előnynek vagy hátránynak.

Újradobás

A legtöbb nem harci dobás egy jelenet teljes idejére kihat. Ilyen amikor Megtévesztést dobsz az álcázásodra, vagy Akaraterőt az éjszakai virrasztáshoz. Egyes dobások különleges helyzetre vonatkoznak: például egy keskeny peremen való átsétáláshoz tett Ügyesség dobás, vagy egy varázstárgy azonosítására a Varázslás dobás. A Mesélő megengedheti az újradobást egy-egy feladat kapcsán, de ennek következményei lehetnek. Engedélyezheti például, hogy egy sikertelen Erőpróba után ismét *nekimenj* az ajtónak: ha törik, ha szakad, be akarod törni. Az újbóli rontásnak viszont ára lesz: vagy megsebzed magad, vagy egyéb módon keveredsz bajba.

Csapatpróba

Néha a Játékosok csapatként összedolgozhatnak egy feladaton. Ilyenkor mindenki dobjon ugyanarra a képzettségre, és a dobott 1-eseket adjátok hozzá a legmagasabb értékhez. Jó ha tudjátok, a csapatmunka dobások nehézségi értéke általában nagyobb, mint egy hagyományos próbáé. A leggyakoribb ilyen dobás a harcnál a Kezdeményezés.

Szociális Képzettségek

A játékban használt Szociális Képzettségek: Együttérzés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Megtévesztés. Bár alkalmanként harci helyzetben is használhatóak, de elsősorban ezeket a képzettségeket akkor alkalmazod, amikor a Karaktered a világ lakóival lép kapcsolatba. A siker nehézségi szintje helyzettől és alkalomtól függő. Például egy csapat városőr ellen könnyebb Meggyőzés próbát tenni a megtámadásuk *előtt*. A Megfélemlítés viszont utólag is működhet. A Mesélő határozza meg, hogy egy jelent során melyiket lehet használni, és annak milyen hatása lehet. A Szociális Képzettségek *megfelelő* használata javíthatja a hősök megítélését. A sikertelen alkalmazásuk után viszont nem feltétlen lesznek kedvesek a Karakterekkel.

A Képzettségpróba végső eredménye

Összegezve: a Nehézség ellen kell a Képzettséged által meghatározott mennyiségű kockával dobnod. A kocka értékét a fentebb részletezett módosítók viszont megváltoztathatják. A próba tényleges végeredménye tehát a dobástól és a módosítók összesített eredményétől függ.

Példajáték

Ebben a jelenetben a négy főből álló hőscsapat megtámad egy ork erődítményt.

Mesélő Misi: Néhány órányi erdei sétálás után megérkeztek egy mesterséges tisztáshoz. A fákat kivágták, belőlük egy fallal körülvett erődítményt ácsoltak. Már messziről is érezhető, hogy orkok tanyáznak a falakon túl. Ahogy leszáll az este, bent egy nagyobb tábortűzet gyújtottak. Mit tesznek?

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

Mágus Márti: Nem tudjuk, hogy mennyi ork lehet bent! Ne rontsunk kapustul az erődbe!

Zsivány Zsani: A sötétség jelenleg a mi oldalunkon áll, nem láthatják ahogy megközelítjük a fal külső részét. Hacsak nincsenek őrszemek...

Pap Pali: Ott a pont, Márti! Misi, állítottak őrséget? Vannak orkok a falakon?

Mesélő Misi: A sötétséget fürkészve mozgó árnyakat keresel a falon. Dobj Tudatosságra!

Pap Pali: Hmm, nekem nincsenek pontjaim ezen a képzettségen. Márti?

Mágus Márti: Két kockám is van erre, de hasznát venném némi segítségnek.

Mesélő Misi: Igen, ez lehet egy csapatpróba. Márti, te dobj Tudatosságot és mindenki más a képzetlenség miatt dobjon képzetlen 1d6-ot! Ez ugye –1-et jelent a dobásokra. Nézzük, ki dobja a legmagasabb értéket, és ne feledjétek: minden különleges 1-es növelheti a végeredményt! Dobjatok!

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

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

Harcos Henrik: Álljunk csak meg! Az én 1-esemet hozzáadhatod, így 6 lesz az eredményünk. Mesélő, ez így elég lesz? Mit látunk?

Mesélő Misi: Úgy tűnik, az orkok egyáltalán nem állítottak őrszemeket. Könnyedén eljuthattok a falig, nem vesznek észre titeket.

Pap Pali: Fogadok, hogy a bugyuta orkok hagytak annyi rést a cölöpök között, amin keresztül be tudunk lesni az erődbe. Menjünk közelebb, és talán meg tudjuk számolni, mennyien vannak bent.

Mesélő Misi: Keresztülvágtok az irtáson, odaértetek a cölöpfalhoz. És igen, jól gondoltad, ez bizony egy tákolmány. Egyes helyeken akár még a karotok is átfér. Bekukucskáltok, nagyjából nyolc orkot számoltok össze.

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

Mágus Márti: Lassíts le, heves Henrik! Nyolc ork az sok! Csináljuk ügyesen! Ígérem, lesz csatában is részed, de előtte készüljünk fel a lehető legjobban, használjuk ki az előnyeinket!

Zsivány Zsani: Igazad van. Mi lenne ha felmáshoznának a falra, és a felajzott számszeríjjal támogatnának benneteket?

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

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

Mesélő Misi: Lássuk, hogyan sikerül végrehajtani ezt a tervet! Dobjatok!

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

[Márti kidobott értékei a 3 kockával: 1-es, 3-as, 6-os.]

Mágus Márti: Igen, ez összesen 7!

Zsivány Zsani: Miközben ezt csinálja, én a mászókészletem segítségével megpróbálok feljutni a fal tetejére. Igaz, mivel nincs pontom az Erő képzettségen, így a készlet sem ad előnyt és ezért képzetlenként hátránnyal, 1d6-1-el dobok.

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

Zsivány Zsani: Remélem ez elegendő!

Pap Pali: Azt teszem, amit Márti és kihagyom a Bölcsesség dobásom ami rövidítené a varázslási időt. És akkor dobom a Valláspróbát!

[Pali dobásának értékei: 2, 3 és 4.]

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

Mesélő Misi: Sajnos nem. Dobj Akaraterő próbát, hogy elkerüld a következő akciód elvesztését, és hogy ne legyél kegyvesztett.

Pap Pali: Gondoltam, akkor dobom is.

[Pali dobásának értékei: 6 és 6.]

Pap Pali: Szóval akkor, 6-os megteszi?

Mesélő Misi: Igen, a hatos elég magas, hogy elkerüld az elrontott varázsláspróba negatív hatásait.

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

Mesélő Misi: Persze! A kivágott fák miatt van elég helyed ehhez.

Harcos Henrik: Rrrrrááááh! Erő dobás következik!

[Henrik dobásának értékei: 2, 5 és 6.]

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

Mesélő Misi: Rendben! Mondom, mi 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, Zsani pedig a fal tetejére lendül és célzásra emeli számszeriját. Láthatóan sikeresen megleptétek őket, most kihagyjuk a kezdeményezést és ti kezdhettek.

Pap Pali: Megragadom a lehetőséget, hogy amíg tudom, lezúzzak egy meglepett, elvakított orkot. A Fegyverzet képzettségem nem igazán magas... igazából nincs is rajta pontom...

[Pali dobása 4-es.]

Mesélő Misi: Szóval hátránnyal ez egy hármas, ami alapesetben az jelentené, hogy nem találnád el az orkot, de a meglepetés miatt előnyöd is van, szóval 4-es az érték. Az egyik ork fejét sikerül eltalálnod a szöges buzogányoddal, mire az elterül a földön.

Harcos Henrik: Gyerünk, tegyük mókássá a csatát! Használhatom arra az erőmet, hogy az egyik orkot egy rúgással a tábortűzbe lökjem?

Mesélő Misi: Persze, hiszen meglepettek és vakok.

[Henrik dobásai: 1, 1 és 6.]

Harcos Henrik: Juhí! Ez az én estém! Ez összesen 8!

Zsivány Zsani: Várj csak, hős Henrik, nem hinném hogy szükséged van ilyen magas értékre! Mi lenne ha megosztanád velünk a különleges 1-eseket?

Harcos Henrik: Ez egy igazán szuper ötlet! Megtartom a hatosomat és odaadom az egyeseket Zsaninak és Mártinak.

Mesélő Misi: A hatos több mint elegendő. Erőtéljes rúgásod berepít egy orkot a tűzbe, akinek a ruházata azonnal lángra kap. Úgy tűnik, eggyel kevesebben lettek.

Zsivány Zsani: Látok az orkok között valami veszélyes kinézetűt, vagy valami főnökszerűt? Esetleg egy olyat, akin cucci kalap van? *(kuncogás)*

Mesélő Misi: Most, hogy kérdezed, igen. Látsz az erőd hátsó részén egy orkot, aki páncélban van, a fején pedig egy koponyaformájú sisakot visel.

Zsivány Zsani: Hiányzik egy toll róla! *(kuncogás)* Küldök neki egyet a számszeríjjammal! Megpróbálom átlőni! Íme az Ügyesség dobásom.

[Zsani dobásai: 3, 4 és 4-es.]

Zsivány Zsani: Jobb is lehetett volna... Hozzáadom a Henrik-től kapott 1-est, így már 5 lett az eredmény.

Mesélő Misi: A számszeríj lövedéke nem az ork sisakjába, hanem a vállába fúródik, de ettől nem esik össze.

Mágus Márty: Óh! Egy erős ellenfél! Biztosan ő a vezetőjük! Megpróbálkozok egy varázslattal hogy felgyújtsam.

Mesélő Misi: Elég nehezen kivehető a falon keresztül. Fel kell másznod a falra vagy be kell jutnod a kapun keresztül.

Mágus Márty: Oké, akkor odamegyek a kapuhoz, de nem megyek be. Nem akarok közelebb menni az orkokhoz, a végén még megtámadnának!

Mesélő Misi: Akkor mindenki cselekedett, igaz? Az ő körük jön. Kettő fekszik, tehát hatan maradtak. Csak az egyikük vette észre Zsanit a falon, az ork főnök az, aki dárdát ragad és felé hajtja.

Zsivány Zsani: Ajjaj! Dobok egy Reflex próbát.

[Zsani dobása egy 2-es és egy 3-as.]

Mesélő Misi: Nem elegendő, így a dárda eltalál.

Zsivány Zsani: Ne már! Lássuk csak, vajon a bőrpáncélom megvéd a sebzéstől?

[Zsani Állóképesség próbadobása 2-es.]

Zsivány Zsani: Akkor ez is kevés. Úgy hiszem, megsebzett. Kihúszom a Megtévesztés képzettséget, mert aligha lesz szükségem rá ebben a jelenetben.

Mesélő Misi: Oké, eközben a többi ork megkerüli a tábortüzet és acsarogva közelítik meg Henriket és Pali. Hárman Henrikre támadnak, a másik kettő pedig Pali felé fordul.

Pap Pali: Az Istenekre! Védekezésre emelem a pajzsom és remélem a legjobbakat! Két reflex próbadobást gurítok.

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

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

Mesélő Misi: Kivéded mindkét támadást! A szögesbotok hatástalanul csapódnak erős pajzsodnak.

Harcos Henrik: Chö! A pajzs csak azoknak a gyenguszoknak való, akik nem tudnak kétkezes fegyvert forgatni! Jön a védekezésem, lássuk a Reflex dobásokat!

[Henrik dobásai: 1, 5, 4.]

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

Mesélő Misi: Akkor kitérsz két támadás elől is, de a harmadik eltalál.

Harcos Henrik: A lemezpáncélom nem fog cserben hagyni! Dobom az Állóképesség próbadobásom előnnyel.

[Henrik dobásai 5-ös és 6-os]

Mesélő Misi: Az ork furkósbotja egy koppanás kíséretében lepattan a páncéldról. Ez volt az orkok köre, most pedig újra ti jöttök!

És a csata felváltva folytatódik tovább a két oldal között egészen addig, amíg a hősök végül győzedelmeskednek... vagy veszítenek. Ha győznek, akkor átkutathatják az erődítményt kincsekért és nyomokat keresve, amik esetleg további kalandok felé vezetik őket.

Ha veszítenek, akkor egy ketrecbe zárva ébrednek fel az erődítményben, arra várva, hogy a következő este ők legyenek a vacsora fénypontjai... jól átsütve. Vajon kitalálnak valamit, hogyan szökjenek meg, hogyan szerezzék vissza felszerelésüket és miképpen győzzék le az orkokat? A kaland folytatódik...



Karakteralkotás

A karakteralkotás pár egyszerű lépésből áll. A legfontosabb része a kaszt kiválasztása. Ha ez sikerült, jegyezd fel a kasztod által biztosított 4 Induló Képzettséget. Mindegyik szintje 2-es lesz, az egyiket viszont növelj 3-asra. Ez mutatja meg, mihez ért leginkább a Karaktered. Később bármelyik képzettségedet fejlesztheted, sőt akár újat is tanulhatsz.

1. Harcos, Mágus, Pap, Zsivány - Válassz egy kasztot!

A kaszthoz tartozó Képzettségek induló szintje: 2-es.

Az egyiket növelj 3-asra!

2. Válassz felszerelést!

Az alapfelszerelést megtalálod a kaszt leírásánál.

A Vagyon szint kezdetben: 2. Ezt használhatod további eszközök vásárlására.

3. Írd le karaktered jellemzőit!

Válassz nevet!

Írd le, hogyan néz ki a karakter!

Alkosd meg a személyiségét!

Gondold ki a hátterét, a múltját, határozd meg a céljait, terveit!

Kasztok

A kaszt gyakorlatilag a Karaktered hivatása, foglalkozása. Megmutatja, milyen szerepet is töltesz be a kalandozócsapatban. A kaszt 4 Induló Képzettséget biztosít a Karakterednek. A képzettségek széleskörűek, sokféle helyzetben alkalmazhatóak, ezért néha akár átfedik egymást.

Harcos

Nehéz páncél sok fegyverrel: akár így is lehet jellemezni egy félelmetes harcost. Induló Képzettségek: Állóképesség, Erő, Fegyverek, Megfélemlítés. Alapfelszerelése: három fegyver, egy öltözet könnyű vagy nehéz páncélzat, egy pajzs és egy mászókészlet. Mivel jól bánik a legtöbb fegyverrel, ezért ezt a gyakorlatot követve a fegyverek széles arzenálja lapul nála - *minden eshetőségre*. Páncélzata és a pajzsa által könnyedén elkerülheti a sebesüléseket, és nagy esélye van túlélni a halálos támadásokat. Nevezhetik a Harcost lovagnak, barbárnak, samurájnak, zsoldosnak, katonának, harcművészek, vagy akár berzerkernek is.



Mágus

A mágus mestere a varázslás művészetének és az akadémikus tevékenységek széles körének. Induló Képzettségek: Tudatosság, Intelligencia, Meggyőzés, Varázslás. Alapfelszerelése: egy fegyver, egy varázslói Fókusz, egy ismereti könyv, egy akadémikus könyv és egy nyelvészeti könyv. A varázslói mágia hatékony felhasználásával szinte bármire képes – ha birtokolja a megfelelő szintű Képzettséget. A mágus képes egyik pillanatban tűzlabdát dobni, a következőben repülni, majd akár hallá változtatja társait, hogy átússzanak egy folyón. A Mágus többek között ismeretes még: varázsló, bűbájos, boszorkány, nekromanta néven is.

Pap

A gonosz elleni küzdelemben a papot nem csak fegyvere és páncélja segíti, hanem az istenébe vetett vallásos hite is. Induló Képzettségek: Akaraterő, Bölcsesség, Együttérzés, Vallás. Alapfelszerelése: egy fegyver, egy öltözet könnyű vagy nehéz páncél, egy pajzs, egy isteni Fókusz, egy szakrális könyv, és egy gyógyító készlet. A nehéz vérték viselete nem zavarja varázslási képességét, ezért sokféle helyzetben tud társai segítségére lenni. Erre a segítségre legfőképpen csata után számítanak a társak: a sebkötözés, a gyógyító varázslatok akár megmenthetik az életüket. A Papot nevezik még így is: paplovag, druida, inkvizítor, sámán, orákulum, boszorkánydoktor.



Zsivány

Gyors és eszes, aki a merészségére és a mozgékonyására alapozva gyűri le az akadályokat. Induló Képzettségek: Észrevétlenség, Megtévesztés, Ügyesség, Reflex. Alapfelszerelése: két fegyver, egy öltözet könnyű páncél, zárnyitó készlet és egy csapda készlet. A csatákban ravasz, sunyi harcmodora meglepheti az ellenfeleket. A különböző zárok, csapdák se tartják fel sokáig, így biztosít szabad utat társainak. Dobó- és távolsági fegyverével már messziről komoly sérülést képes okozni. Nem fogja vissza magát, ha közelharcba kell bonyolódnia: a könnyű páncélja segíti megóvni testét a sebzésektől. A Zsivány közelebbi elnevezései: tolvaj, felderítő, erdőjáró, orgyilkos, dalnok, betörő, bajvívó, esetleg: „Állj meg, gazfickó!”

Képzettségek

Akaraterő: mentális ellenállásod mértékét jelöli. Segítségével le tudod gyúrni a félelem, az uralom, a megfélemlítés, a csábítás, a kísértés és az álomvarázs káros hatását. Segítségre lesz a sikertelen isteni varázslat következménye, a *kegyvesztett állapot* elkerülésében is.

Állóképesség: a kitartásod, az erőnléted és az ártó, sebet okozó hatásokkal szembeni ellenállásod jelzője. Páncél használata nélkül is van lehetőségod próbadobásával a könnyű sebek elkerülésére. Ha viselsz páncélt, akkor már a fegyverek okozta súlyos sebek ellen is tehetsz próbát. Megvédhet a mérgezéstől, betegségektől, fáradtságtól, az éhségtől, szomjúságtól, valamint az időjárás ártalmaitól is. Valamint meghatározza, hogy mennyi ideig tudod visszatartani a lélegzeted.

Bölcsesség: a körülötted lévő világ mélyebb megértését jelenti. Emellett az intuíciónak, a hatodik érzéknek, valamint a józan ítélőképességnek mérőszáma is. Használhatod az isteni varázslatok létrehozási idejének csökkentésére, az isteni kegytárgyak beazonosítására. Alkalmazhatod jelenetenként egyszer egy seb gyógyítására is.

Együttérzés: egy szociális helyzetben felismered két személy vagy csoport egymáshoz való viszonyulását. Sikeres használata előnyt biztosít ugyanazon személy ellen egy másfajta Szociális Képzettségpróba esetén, akár csatában is! Használhatod még hazugság vagy rejtett szándék felismerésére.

Erő: fizikai és atlétikai képességedet méri. Magába foglalja a futást, mászást, ugrást, emelést és az úszást is. Használhatod harci manőverre, és fegyvertelen támadásra (ökölvívás, birkózás, harcművészetek, rögtönzött fegyverek). Kétkezes fegyverrel való harc esetén a sebzésed az Erőd mértékével lesz egyenlő.

Észrevétlenség: lehetővé teszi, hogy Karaktered mozogjon, cselekedjen anélkül, hogy ezt bárki felfedezné – bújkálhatsz, lopakodhatsz, rejtőzhetsz. Alkalmas még tolvajlásra, vagy akár mit sem sejtő ellenfél ellen rajtaütésszerű támadásra: ekkor jelentősen nagyobb sebzést tudsz okozni. Egykezes fegyverrel való támadás esetén ha előnyöd van, akkor az okozott sebzésed a Észrevétlenség képzettséggeddel lesz egyenlő. Közelharcban már általában nem tudod rejtőzésre használni.

Fegyverek: meghatározza, mennyire vagy képzett a fegyverekkel való támadásban. Valamennyi fegyver, legyen az egykezes, kétkezes, távolsági-, dobófegyver de még a rögtönzött fegyverek használatát is lefedi ez a képzettség. Alkalmazható még a fegyverek azonosítására, értékbecslésére, karbantartására. Magába foglalja az ostrom- és hajítófegyverek használatát is.

Intelligencia: számos területen fontos. Ilyen az alkímia, a nyelvészet, valamint a szörnyismeret. Különösen nagy a jelentősége a következtetések, rejtvények és az emlékezés terén. Használhatod varázstárgyak azonosítására, valamint csökkentheted általa a varázslói varázslatok létrehozási idejét.

Megfélemlítés: szemöldökráncolás vagy a nyers erő fitogtatása – mindkettő a fenyegetés formája lehet. Eredményeképpen rá tudsz venni valakit arra, hogy az akarata ellen cselekedjen. Harcban az ellenfél megijesztésére vagy bosszantására használhatod. Civilizált környezetben a használata mindig rontja a megítélésed, és egyáltalán nem lesznek veled szívélyesek.

Meggyőzés: művészi rafináltság, amellyel eléred, hogy az emberek megtegyék azt, amit tőlük akarsz. Tárgyalás, diplomáciai ügy rendezése, információszerzés: a meggyőzés megfelelő alkalmazása segítséget nyújt számodra ezekben a cselekvésekben. A szociális helyzetekben mások szemében javulhat a megítélésed.

Reflex: meghatározza, hogy mennyire vagy képes a csapdák és az esés okozta sérüléseket megúszni. De a legfontosabb: használatával esélyed lesz elkerülni a fizikai támadásokat.

Tudatosság: a hétköznapi észlelésen túl kiterjed a mágikus érzékekre is: lehetővé teszi a Karakter számára, hogy észrevegye az illúziókat, trükköket, átlásson a megtévesztésen, legyűrje a zavarodottságot, figyeljen az észrevétlenségre. Hasznos lehet területek átvizsgálásakor: segíthet rejtett tárgyak, titkosajtok megtalálásában. Kiküszöbölheti a sikertelen varázslói mágia hátrányos hatását, a *visszahatást*.

Ügyesség: magába foglalja a gyorsaságot és a kezűgyességet is. Használhatod akrobatikához, dobó- és távolsági fegyverekhez, zárnyitáshoz, csapdák hatástalanításához, és harci manőverekhez. Amennyiben két egykezes közelharc fegyverrel támadsz, a képzettség lehetővé teszi, hogy Ügyesség-pontonként egy kockát újradobj.

Vallás: vallási ismereteidet, isteni kegytárgyakkal, ereklyékkel kapcsolatos tudásodat jellemzi. Ezzel a képzettséggel hozhatsz létre isteni varázslatokat. Isteni Fókusz használata nélkül a varázslást hátránnyal kell dobnod! Használhatod istenségek, félistenek, démonok, élőholtak és egyéb teremtmények beazonosítására is.

Varázslás: a varázslói varázslatok létrehozására, valamint varázstárgyak, mágikus ereklyék használatához szükséges. Varázslói Fókusz nélkül a varázslói mágiát hátránnyal tudod csak alkalmazni!

D6 Dungeons

Név

--

Kaszt

--

Felszerelés

Vagyon

This image shows a completely blank white rectangular area. It is surrounded by a thick, solid black border that frames the entire composition. There are no markings, text, or illustrations on the white surface.

Képzettségek

[illegible]

Példakarakterek

Az alábbiakban néhány példakarakter leírását olvashatod. Ha nem tudod még, hogy milyen Karakterrel játszánál, vagy csak azonnal bele akarsz vágni egy kalandba, válassz közülük egyet! A megadott fejlesztési javaslatok csak útmutatók, ha változtatni szeretnél ezeken, tedd meg bátran!

Damilo

Kaszt: Pap.

Induló Képzettség: Vallás 3, Akaraterő 2, Böcsesség 2, Együttérzés 2.

Alapfelszerelés: buzogány, sodronying (könnyű vért), tárcsapajzs, szent szimbólum (Fókusz), Lelkek Könyve (*vallási könyv*), kötszeres táska.

Vagyon: 2.

Játékstílus: Fiatalemberként meglepően jó mágikus képességei vannak. Sokak meglepetésére viszont szereti belevetni magát a csata sűrűjébe. Amint lecsillapodik benne a harc heve, kötszereit és varázslatait a sebek ellátására használja.

Fejlődés: Több lehetséges út is áll előtted. Ha a varázslásban szeretnéd elmélyíteni tudását, akkor az Akaraterő, Böcsesség, Vallás képzettségek fejlesztésére kell koncentrálnod. Amennyiben harciasabbá tennéd inkább a papot, az Állóképesség, a Fegyverek és a Reflex képzettség növelése lesz ebben segítségedre.

Effara

Kaszt: Mágus.

Induló Képzettség: Tudatosság 3, Intelligencia 2, Meggyőzés 2, Varázslás 2.

Alapfelszerelés: vándorbot, varázspálca (Fókusz), könyvek: Maguktól Mozgó Memoár (*ismereti könyv*), Alkímia Tanoncoknak (*akadémikus könyv*), Nyelv-Ész-Könyv (*nyelvészeti*).

Vagyon: 2.

Játékstílus: Varázslói képességei kezdetlegesek, de Effara természetes módon érzékeli az energia örvényeit, így rendszerint nem jelent gondot neki a rontott varázslat visszahatása. Lehet, hogy nem elég gyakorlatias, de ha van egy kis ideje tanulmányozni a könyveit, összeáll a kép előtte az élet dolgaival kapcsolatban.

Fejlődés: A hatékonyabb varázsláshoz az ehhez kapcsolódó Képzettségeket kell fejlesztened: Tudatosság, Intelligencia, Varázslás. A mindennapokhoz viszont a gyakorlatiasság is szükséges. Ilyen szempontból talán érdekesebb az Észrevétlenség, a Reflex, vagy a Fegyverek Képzettségek növelése.

Ora

Kaszt: Zsivány.

Induló Képzettség: Megtévesztés 3, Észrevétlenség 2, Reflex 2, Ügyesség 2.

Alapfelszerelés: hullámos tör, számszeríj, bőrpáncél, álkulcs készlet, hurokcsapda (*csapdakészlet*).

Vagyon: 2.

Játékstílus: A zsiványok többsége lopakodva, lesből támadva próbálják legyőzni ellenfeleiket, Ora inkább megpróbál lyukat beszélni a másik hasába. Szerfelett mód tud örülni annak, ha vérengzés helyett így sikerül kifosztania valakit. De ha ez nem jön össze neki, törét használja a nyomatékosításra. A közelharc helyzetekbe viszont nem szívesen bocsátkozik: inkább számszeríja beszél helyette.

Fejlődés: Ha a csapat szószólója kívánsz lenni, érdemes az Együttérzés, Megfélemlítés, Meggyőzés növelése. Egy cseppnyi varázslattal viszont *elbűvölő* zsivánnyá válhatsz. Ehhez az Tudatosság, Intelligencia és Varázslat Képzettségek szükségesek.

Umlau

Kaszt: Harcos.

Induló Képzettség: Állóképesség 3, Erő 2, Fegyverek 2, Megfélemlítés 2.

Alapfelszerelés: kard, hosszúíj, hajtóbárd, lemez félvért, nagy pajzs, csomózott mászókötel (*mászókészlet*)

Vagyon: 2

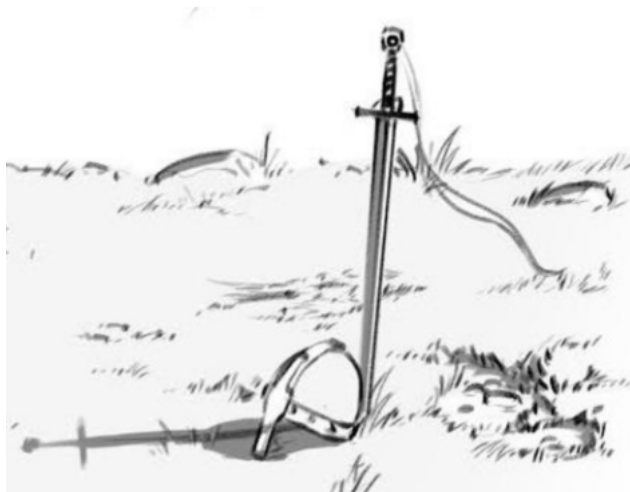
Játékstílus: Keményebb a szögnél és erős, mint a bivaly. Akkor van igazán elemében, amikor az ellenség sorain kell átverekednie magát. Nehéz páncélja, kardja, és a pajzsa csak az ilyen alkalmakra várnak. Ugyan jócskán akad még tapasztalni valója a harcos létet illetően, de a túlélési képességei máris lenyűgözőek. Mikor éppen nem csatázik, jobban járnak a körülötte lévőök, ha nem háborgatják vagy figyelembe veszik a véleményét. Mert ha egyszer felemeli a hangját akkor elhallgatnak vagy iszkolnak az emberek.

Fejlődés: Amenyiben legendás harcost szeretnél faragni belőle, akkor fejleszd az Állóképesség, Erő, Fegyverek Képzettségeket. Érdemes szem előtt tartani, hogy vannak dolgok, melyek ellen a vértzet és a pajzs mit sem ér. Az Akaraterő, Tudatosság, Reflex Képzettségek növelése segíthet majd ezekben a helyzetekben.

Vagyon és felszerelés

Vagyon

Nem szükséges nyilvántartani pontosan hány darab arany lapul Karaktered erszényében, helyette a Vagyonod szintje jelzi, hogy mekkora összegű kiadást engedhetsz meg magadnak. Pár aranypénz megszerzése vagy kiadása nem fogja befolyásolni a Vagyon szintedet. Cseppet se aggódj, nyugodtan rendelj egy korsó italt a fogadóban. És nem kell megszállottan kotorásznod a goblin hullák véres rézpénzei után se. Csak a tetemes kiadások vagy egy nagyobb kincs megszerzése lesz hatással a vagyoni helyzetedre.



Bármit megvásárolhatsz, ami a Vagyonszinted alatt jelzett árkategóriába tartozik, a tömeges beszerzés viszont már hatással lehet a vagyonodra. A Vagyonod szintjével megegyező árfekvésű tárgy, szolgáltatás megvásárlása már csökkenti 1-gyel a szintet! Eladásnál a legtöbb boltos nem foglalkozik más használt cuccaival, felesleges hát a csatatéren talált összes fegyvert, páncélt, egyéb tárgyat összegyűjtened. Más a helyzet az értékes varázstárgyakkal!

Abban az esetben, ha szeretnétek támogatni egy társatokat a vásárlásában, akkor dobjatok a Vagyonotoknak megfelelő kockával. Minden dobott 1-es érték hozzáadható a vásárolni kívánó karakter Vagyonszintjéhez. Ezt a lehetőséget jelenetenként egyszer lehet használni, és általában városi helyszínen.

A játék elején minden Karakter Vagyon 2-es, és természetesen az alapfelszerelésért nem kell fizetni. A későbbiekben a Mesélő, a helyzettől függően dönthet arról, hogy mi fogja növelni, vagy csökkenteni a Vagyonszintet.

Megterheltség

A legtöbb helyzetben nem gond, mekkora terhet viszel magaddal. Átlagos mennyiségű felszerelés viselése (egy öltözet páncél, pár fegyver, személyes holmik, és persze némi kincs!) nem okoz gondot. Karaktered nehezebb tárgyakat is hurcolhat, viszont ezek hátrányt okoznak a harcban, valamint a legtöbb akció végrehajtásában. Karaktered képes magával cipelni az ájult társát, de ezt nem tudja megtenni ha harcol, vagy éppen átugrana egy gödröt, vagy felmászna egy falra.

Fegyverek

A fegyvertelen támadás vagy a rögtönzött fegyverek könnyű sebet, a többi hagyományos fegyver pedig súlyos sebet okoz.

(Fegyvertelen támadás alatt a pusztakezes harcot, ökölvívást, birkózást értünk, egy rögtönzött fegyver pedig például egy kocsmai verekedés során lehet egy korsó, vagy akár egy asztallap is.)

A fegyvertelen támadás és a rögtönzött fegyverek használata hátránnyal történik.

A fegyvertelen támadásnál Erő Képzettségre kell próbát dobni. Ugyan a Harcosok jobban szeretnek fegyvert forgatni, de ha véletlenül nincs náluk, akkor is elég jól verekszenek.

Közelharci fegyveres támadások Fegyverek vagy Erő Képzettségre, dobó- és távolsági fegyverek Fegyverek vagy Ügyesség Képzettségre, ostrom- és hajítógépek Fegyverek Képzettségre dobhatnak próbát. A rögtönzött fegyvereket sorold be az egyik kategóriába!

Az egykezes közelharci fegyverek sebzése az Észrevétlenség Képzettség értékével lesz egyenlő, ha előnnyel támadsz velük. Ez egy rendkívül hatékony támadási forma egy lopakodó Zsivány számára. Ha mindkét kezeden egy-egy egykezes fegyverrel harcolsz, a támadásod során újradozhatsz annyi kockát, amennyi az Ügyesség Képzettséged értéke. A harcőrült Zsiványok élnek is ezzel!

A kétkezes közelharci fegyverek sebzése megegyezik az alkalmazója Erő Képzettségének értékével. Ha nincs ilyen képzettséged, a fegyver túl nehéz vagy túl nagy számodra, hogy megfelelően használd. A kétkezes fegyvereket a csak támadásra összpontosító Harcosok részesítik előnyben.

A dobófegyverek környékbeli ellenfél megtámadására használatosak, egykezesek. Közeli célpontok ellen hátrányt kap az alkalmazásuk. A Harcos és a Zsivány is kiválóan bánik a dobófegyverekkel, mivel ezek Fegyverek vagy Ügyesség Képzettséggel egyaránt használhatóak.

A távolsági fegyverek közeli és környékbeli ellenfelek ellen egyaránt alkalmazhatóak, de hiába kell két kéz a használatukhoz, nem vonatkozik rájuk az Erő Képzettség adománya. *(A távolsági fegyver nem kétkezes közelharci fegyver.)*

Közeli célpontok ellen hátrányt kap alkalmazásuk. A Harcos és a Zsivány is kiválóan bánik a távolsági fegyverekkel, mivel ezek Fegyverek vagy Ügyesség Képzettséggel egyaránt használhatóak.

Fegyvert elővenni, vagy elrakni nem igényel külön akciót, de egy ilyen cselekedet végrehajtása hátrány nélkül körönként csak egyszer lehet. Kézben tartott tárgy elejtése szintén nem akció, így például mindkét kardodat földre tudod dobni, elő tudod venni a számszerűjadat, és még lőhetsz is vele ugyanabban a körben. A földről felvenni valamit viszont már egy akciónak minősül.

A legtöbb fegyver költsége 2-es. A kétkezes fegyverek, és a távolsági fegyverek költsége 3-as. A hagyományos dobófegyverek mennyiségét, vagy a normál távolsági fegyverekhez használt lövedékek darabszámát nem kell külön feljegyezned. Ha Karakterednek van dobókése, akkor abból a harci helyzetek többségében elegendő mennyiséggel rendelkezel.

Páncélok

Ha nincs rajtad páncél, a fegyvertelen, vagy rögtönzött (nem hagyományos) fegyverrel okozott könnyű sebek ellen akkor is tehetsz Állóképességpróbát. Siker esetén nincs sebzés.

(A varázslót a kocsmában fejbe vágják egy korsóval. A rontott Állóképességpróba miatt sebződik, ezért a Játékos úgy dönt, hogy a Meggyőzés képzettségét semlegesíti a jelenet további részére.)

A Karaktered nehéz páncélban lassabban mozog mint könnyű páncélban, vagy páncél nélkül.

A könnyű páncélok viselésével tehetsz Állóképességpróbát a fegyver okozta súlyos seb elkerülésére. Nehéz páncélt használva ezt a próbát előnnyel dobod.

A könnyű páncél hátrányt okoz a Varázsláspróba esetén. Egy nehéz páncélt viselve hátránnyal teszed az Észrevétlenség, az Tudatosság, a Reflex, az Ügyesség és a Varázslás Képzettségek próbáit.

Tehát ha Karaktered Zsivány kasztba tartozik, a hátrányok elkerülése érdekében kerüld a nehéz páncél használatát. Mágusként ha bármilyen páncél van rajtad, a Varázsláspróbád hátránnyal dobod.

Könnyű páncélok költsége 2-es, ide tartozik például: bőrvért, láncing, nemezvért. A nehéz páncélok költsége 4-es, mint például: mellvért, sodronyvért, teljes páncél.

Pajzsok

A pajzsok előnyt biztosítanak a támadások elkerülésére dobott Reflexpróbára. Viszont mindegyik pajzs használata hátrányt okoz az Ügyesség-, az Észrevétlenség- és a Varázsláspróbára.

Ha az egyik kezeden már van egy egykezes fegyver, a másik kezeden lévő pajzsot használhatod akár másodlagos fegyverként is: például ellökheted, vagy feldöntheted az ellenfeledet. *(Ilyenkor a körben végrehajtott akciód mellett ezt egy bónusz akcióként teheted meg, amely kötelezően egy Erőpróba dobással végrehajtott Manőver akció.)*

Ha fegyverként használtad a pajzsod, abban a körben nem ad előnyt a Reflexpróbáidra. A pajzsok költsége: 2-es.

Fókuszok

A varázslást segítő tárgyat Fókusznak nevezzük, használata szükséges mind a varázslói, mind az isteni mágia alkalmazásához. Ha nincs nálad Fókusz, a Varázslás vagy a Vallás képzettségpróbát hátránnyal kell dobnod. A Fókusz használata egy szabad kezét igényel. Klasszikus példák fókuszokra: varázspálca, szent szimbólum, medál, totem, kristálygömb, „bagolyköpet”. A fegyverek és a pajzsok alapesetben nem viselkednek Fókuszként, de néhány varázstárgy, ereklve ezt a szerepet is betöltheti. A Fókusz költsége: 4-es.

Készletek, eszközök, könyvek

Egy készlet, egy szerszám vagy egy könyv előnyt adhat bizonyos helyzetekben a próbadohásához. Ilyen például egy szótár (nyelvészeti könyv), ami előnyt biztosít egy könyv lefordításához (Intelligenciapróba), mászókészlet, ami előnyt ad egy sziklafalon feljutáshoz (Erőpróba), illetve a tolvajfelszerelés zárnyitáshoz (Ügyességpróba). Legalább egy kapcsolódó Képzettségponttal kell rendelkezni, hogy megkapd a készletekből adódó előnyt. A készletek költsége legalább: 2-es.

Egyéb felszerelés, szolgáltatás

Nagyon sokféle egyéb felszerelés és szolgáltatástípus létezik: az ellátástól, állatoktól, a fogadóbeli szobákon át a kocsmái asztalfoglalásig. A Karakterek olyan életet élnek, amit megengedhetnek maguknak.

Az 1-es Vagyon a legalsóbb osztályt jelöli (élelmiszer, víz, ruha, menedékhely), 3-as Vagyon a középosztályt (ház, ló), 5-ös értéken a felsőosztályhoz tartozást (hajó, hintó, szolgálk) mutatja, 7-es vagyoni érték a nemesség szintje (udvarház, földek), a 9-es pedig a királyi szintet (kastély, hadsereg) jelenti.

Varázstárgyak

A mágikus tárgyakat nevezhetjük varázstárgyaknak is: rendkívül sokféle előnyt biztosíthatnak. Egy varázstárgy beazonosításához sikeres Intelligencia vagy Bölcsesség Képzettségpróbát 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 Képzettségdobással: 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 Tudatosság- vagy Akaraterőpróbát kell tenni hogy ez ne történjen meg.

(A példákban a beazonosítás Nehézsége szerepel, a készítés nehezebb és ritka alapanyag is lehet hozzá! Leírás: Tárgy, Képzettségpróba, Hatás.)

Példa varázstárgyak

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 mágikus fegyver és isteni Fókusz is.

Varázsíj: Varázslás 4, mágikus fegyvernek számít.

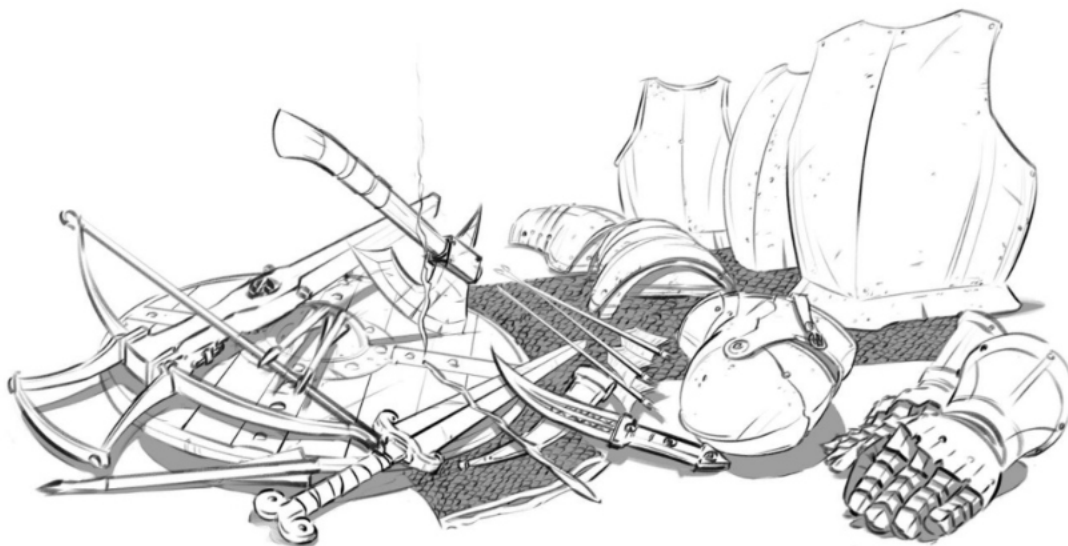
Varázslók botja: Varázslás 5, egyben varázslói Fókusz és mágikus fegyver is.

Vasselyem köpeny: Varázslás 6, Állóképességpróba tehető súlyos sebek ellen is.

Hit pajzsa: Vallás 5, isteni Fókuszként használható.

Fekete koponya: Vallás 6, a Szociális Képzettségek alkalmazhatóak élőholtak ellen is.

Vezérlő rúd: Varázslás 6, kézben tartva a Szociális Képzettségek alkalmazhatóak szerkezetek ellen is



Harc

A D6 Dungeons játérendszerben a harc pörgős, filmszerű, nem pedig taktikus és számolgatós. Az akciók egyszerűek, egyértelműek. A mozgás és a távolságok jelképesek. Minden dobást a Játékosok tesznek, a legtöbb ellenfelet csak a Nehézségük jellemzi. A hangsúly az élményre helyeződik, a Játékosok szabadságára, nem pedig a stratégiai lépések szigorúságára.

Akciók

A csatában minden résztvevő egy akciót hajt végre, ami lehet támadás, varázslás, mozgás, esetleg valamilyen cselekedet. Könnyítés a Karakterek számára, hogy a mozgásuk és a közelharc támadásuk egyetlen akciónak számít.

Kezdeményezés

Hogy eldöntsük, melyik oldal kezdi a harcot, egy csapatpróbát kell tenni a legmagasabb Nehézségi szintű ellenféllel szemben. Az eredményt a meglepetés módosítói növelhetik, csökkenthetik. A győztes fél kezdi a csatát, majd ezt követően az összecsapás végéig felváltva cselekednek a szemben álló felek.

A helyzettől függően bármelyik Képzettség lehet a kezdeményező dobás alapja. Amennyiben rajtaütnek a hősökön, akkor Reflex, ha nekik sikerül meglepniük az ellenséget, akkor Észrevétlenség. Ha folyamatosan figyelik a környezetüket váratlan eseményre készülve, akkor Tudatosság, ha pedig egy kocsmában ellenfeleik asztala fölé magasodnak, akkor a Megfélemlítésis lehet a kezdeményezésre használt képzettség.

Ha a Karaktereké a kezdeményezés, akkor az első harci körben minden támadó jellegű próbadozásukat előnnyel tehetik. Ha az ellenfél jön először, akkor az első körben minden védekező dobást hátránnyal tesznek a Karakterek.

Mozgás és távolságok

Önmagában a mozgás csak üldözéses jelenetben számít, ilyenkor fontos lehet összehasonlítani a karakterek sebességét. Alapvetően minden karakter lefutja a nála lassabbakat (ne felejtsük el a páncélozottságot!), kivéve ha egyéb akciókkal megpróbáljuk befolyásolni az üldözés kimenetelét. Ilyenek a közbeiktatott akadályok, rövidebb utak ismerete, mágikus eszközök vagy egyéb felszerelések használata.

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. Közelharci támadásokat csak közeli ellenfelek ellen lehet végrehajtani, rövid hatótávú dobófegyverek 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 közelharci támadás végrehajtásához.

Támadás és védekezés

A támadás módja, eszköze határozza meg a használandó Képzettséget. Ellenfeled Nehézsége határozza meg a Képzettségpróbád célszámát. Ha a próba végső eredménye egyenlő, vagy nagyobb, akkor varázslatod, támadásod, manővered sikeresnek bizonyult. Ugyanez az elv a védekezésnél. Reflexpróbával tudod kivédeni a fizikai támadást: a próba végeredménye legyen egyenlő vagy nagyobb, mint ellenfeled Nehézsége. Ellenkező esetben találatot szenvedsz el. Más típusú támadások ellen (pl: mágia, mérge, stb.) más Képzettségpróba szükséges.

Manőver

Az Erő vagy az Ügyesség képzettségedet használhatod egy manőver végrehajtására is. A manőver célja, hogy közvetlen sebzés helyett más módon hass a célpontodra: ez lehet lefegyverzés, vagy földrevitel is, netán egy *piszkos* trükkel port szórsz ellenfeled szemébe.

Függetlenül attól, hogy milyen manővert teszel, a játérendszer ezt úgy kezeli, hogy sikeres próba esetén neked vagy egy társadnak előnyt ad, vagy egy ellenfélnek hátrányt. A hátrány addig lesz hatással rá, amíg azt egy teljes akcióval nem semlegesíti.

Például: visszaszerzi a fegyverét, ha elgáncsolták, feláll, vagy kidörzsöli a port a szeméből.

Az a manőver, ami a Karakterednek, vagy társadnak előnyt ad, csak egyetlen körig hat.

Sebek és sebesülés

A kisebb szörnyek egyetlen sebző találatodtól magatehetetlenek lesznek. A kihívást jelentő szörnyek (elit) a Nehézségi értékükkel egyenlő mennyiségű sebesülést követően válnak csak harcképtelenné. Tehát egy goblin 3 egyetlen sebzés után dől ki a sorból, de a **goblinkirály 3** legyőzéséhez három sebzés kell. A Játékosok mindig eldönthetik, hogy egy ellenfél két vállra fektetése az ájulását vagy a halálát jelenti.

(A továbbiakban a kihívást jelentő „elit” ellenfeleket vastag dőlt betűvel jelöljük.)

Ha egy találat sebet okoz rajtad, akkor időlegesen semlegesítened kell egy szabadon választott Képzettségedet. Amíg fel nem gyógyulsz, addig ezt a Képzettségedre csak egy kockával dobhatsz próbát, és nem kaphatsz rá előnyt.

Amennyiben egy harmadik Képzettséged is semlegesítődik, Karaktered elájul. Ha az egész csapat elájul, akkor csak az ellenfelek irgalmában reménykedhettek, de a kaland valahogy folytatódik majd: a goblinok fából tákolt ketrecében eszméltek fel; a megáradt folyó pár száz méterrel odébb partra vet benneteket; a rablók váltságdíj reményében csak megkötöztek titeket; vagy egyéb következményekkel szembesültök: veszítetek a vagyonotokból, felszereléseitekből, esetleg újabb kihívásokba bonyolódtok.

Gyógyulás

Jelenetenként egyszer, ha nincs harci helyzetben a sebesült, vagy a gyógyítást végző Karakter, megpróbálhat egy Bölcsességpróbát tenni 5-ös Nehézség ellen. (Sebkötöző készlet előnyt biztosít!) Siker esetén egy seb begyógyul, és elmúlik a *semlegesítés* egy tetszőleges Képzettségről. Az ájult Karakter ilyenkor magához is tér. Isteni mágia, vagy gyógyítást segítő varázstárgyak szintén használhatóak egy seb gyógyítására.

Mágia

Szabad mágia

A D6 Dungeons rendszerében nincsenek varázslisták, teljesen kötetlen a varázslás, innen az elnevezés: szabad mágia. Közlöd, hogy milyen varázslatot szeretnél létrehozni, a Mesélő pedig meghatározza a kapcsolódó próba Nehézségét. Bizonyos helyzetek, körülmények csökkentik vagy növelik majd ezt az értéket.

A mágia típusai

A varázslói mágia

A Mágusok a mindenséget átjáró energiát használják varázslatukhoz. Ez alakítható, de vigyázniuk kell vele, mert kiszámíthatatlan. A tehetséges Mágusok képesek csodálatos és pusztító hatásokat egyaránt létrehozni, csak egyetlen dolgot nem: a varázslatukkal nem tudnak gyógyítani.

A három alkalmazott Képzettségük: a Varázslás – a létrehozáshoz, az Intelligencia – sikeres alkalmazásával *azonnal* létrejön a varázslat, ellenkezőleg csak a következő akcióként, valamint az Tudatosság – ami a rontott Varázsláspróba után segíthet a *visszahatás* elkerülésére.



Az isteni mágia

A Papok mágiája közvetlenül egy istenségtől származik. A hitükben végsőkéig elkötelezettekben, a szent meggyőződéssel rendelkezőkben is felébred ez a fajta mágia. Az élet szentségéből adódóan az isteni mágiával nem lehetséges közvetlenül megsebesíteni valakit, kivéve az élőhalott kreatúrákat.

Az alkalmazott három Képzettségük: a Vallás – a létrehozáshoz, Bölcsesség – a varázslat azonnali létrehozására (sikertelenség esetén csak a következő akcióként), végül az Akaraterő – rontott Valláspróba után segíthet a *kegyvesztett* állapot elkerülésében.



A varázslás folyamata

Varázslói mágia létrehozásához sikeres Varázsláspróba szükséges. Ha *azonnali varázslatként*, a saját körödben, egyetlen akcióként akarod létrehozni, tegyél sikeres Intelligencia dobást! Ha ez nem sikerül, akkor a varázslás egy teljes körig tart: csak a következő akcióddal fogod befejezni. Isteni mágianál a lépések ugyanazok, csak a Képzettségek változnak: létrehozáshoz Valláspróba, egyetlen akcióként (*azonnali varázslat*) pedig sikeres Bölcsesség dobást kell tenned – ennek sikertelensége esetén ugyanúgy a következő körödben tudod befejezni a varázslást.

Ha a teljes körön át tartó varázslás során sebesülést szenvedsz, akkor a varázslat megszakad, nem érvényesül semmilyen hatása.

Ha sikertelen volt a Varázsláspróbád, vagy sebesülés miatt félbeszakadt a varázslás, akkor Tudatosságpróbát kell tenned. Ha ez nem sikerül, *visszahatást* szenvedsz el, és a következő akciódat is elveszíted. Ha visszahatás alatt vagy, és az újabb varázslásra tett Varázsláspróbát ismét elrontod, a rontás automatikusan egy sebet okoz rajtad. Ezt Állóképességpróbával sem tudod kivédeni. Fentiek alapján zajlik az elhibázott isteni mágia folyamata is. A sikertelen Valláspróba után Akaraterőpróbát kell tenned. Ennek rontása esetén *kegyvesztett* állapotba kerülsz, és a következő akciódat is elveszíted. Ha kegyvesztett állapotban vagy, és az újabb varázslásra tett Valláspróbát ismét elrontod, a jelenet hátralevő részében minden Képzettségpróbádat hátránnyal teszed, valamint nem leszel képes isteni varázslatot létrehozni.



Fókusz (varázslói, vagy isteni) hiánya esetén minden varázslat létrehozása hátrányt kap a dobásra, tehát Varázslás vagy Vallás próbáidra: -1.

Közeli ellenfelek fenyegetése alatt nem igazán célszerű varázslásba kezdened, mivel kiteszed magad egy esetleges támadásnak, sebesülésnek. Nehéz páncélzat vagy pajzs használata hátrányt ad az Tudatosság és a Varázslás dobásaidra. Utóbbi még a könnyű páncél viselése esetén is hátránnyal dobott próba lesz.

A varázslatok legkisebb Nehézsége: 3. Általánosságban elmondható, hogy az ilyen varázslatnak még csekély hatása van: apró tárgyak mozgatása; éppen elegendő fény létrehozása a környékbeli dolgok látásához; ételek ízének javítása.

A sebzést okozó varázslatok Nehézségének el kell érnie a célpont nehézségi szintjét. A hosszabb ideig tartó, nagyobb területre ható, vagy egyéb tényezők jelenléte mind-mind emelik a varázslat létrehozásának Nehézségét. A mentális sebesülést okozó vagy a fizikai védelmet egyéb módon megkerülő varázslatok (mérgező gázok, stb.) szintén magasabb Nehézséget határoznak meg. A környezeti körülmények viszont csökkenthetik a Nehézséget. Villámot könnyebb varázsolnod egy zivatarban, egy denevérrajt megidézned egyszerűbb egy barlangban.

A sebek okozásán, vagy begyógyításán túl a varázslatoknak szinte bármilyen más hatása is lehet: egy erőteljesebb varázslatnak természetesen magasabb a Nehézsége. Néhány igen erős varázslat (teleportálás, feltámasztás, földrengés, stb.) igényelhet különleges összetevőket: ez lehet például egy varázstárgy, időigényes rituálé, elhasználandó anyagok, komponensek (például értékes drágakövek, amik elenyésznek a varázslat létrejöttekor).

Útmutatók és példák

Elsőre talán kicsit ijesztőnek tűnik a szabad mágia használata, de a játék során egyre *felszabadítóbbá* válik majd. Kezdetnek nézd át az alábbi varázslatokat, amelyek egyben útmutatók is a Nehézségi szintekhez. Ne feledd, ezek csak javaslatok! Az aktuális Nehézség változhat a különféle környezeti hatásoktól, valamint például még a varázslatra fordított rituálék idejétől is.

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

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

Varázslövedék (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 lénynak egy sebet okoz.

Varázsvért (varázslói): 4, semlegesíti a jelenetben a következő, varázslót érő által sebzést.

Gyógyító kezek (isteni): 4, megérintett szövetséges egy sebeit begyógyítja.

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

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

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

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

Tollröpte (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, azonnal eljuttatja a varázslót és minden közeli szövetségesét egy korábban már meglátogatott helyre.

Isteni gyógyulás (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 leheletfegyvere számos célpontra hat. Az *elit* ellenfelek a Nehézségi szintjükkel megegyező mennyiségű életponttal rendelkeznek. Tehát míg egy 3-as Nehézségi szintű normál goblinhoz elegendő egyetlen sebzés, hogy legyőzd, addig egy *elit* goblíkirály 3 sebzéstől fog csak elterülni.

A továbbiakban az *elit*, vagyis méltó ellenfél, erős ellenfél, „főgonosz” kifejezés helyett csak egyszerűen vastag dőlt betűvel kerül kiírásra a neve, Nehézsége. A **Goblíkirály: 3** tehát azt jelenti, hogy 3 sebpont kell a legyőzéséhez.



Kihívás szintek

Amikor Mesélőként egy kalandot tervezel, vagy egy véletlenszerű találkozásra készítesz lehetőségeket, fontos szem előtt tartanod a megfelelő kihívási szintet. Kezdő Karakterek számára, akik még csak az Induló Képzettséggel és alapfelszereléssel rendelkeznek, egyszerűnek számít a 3-as szintű szörnyek, ellenségek legyőzése. (Mivel elegendő egy 3-as, vagy nagyobb értéket dobniuk a támadáskor.) Az ellenfelek létszámát növelve már jó esély van arra, hogy a megsebesüljenek a hősök.

Íme néhány általános útmutató:

Egyszerű: a hősöknél kevesebb ellenfél, és az ellenfelek szintje az átlagolt maximum Képzettségszint alatt van.

Könnyű: amikor a hősökkel egyenlő számú ellenfél van, ezek Nehézségi szintje nagyjából megegyezik a hősök átlagolt maximum Képzettségszintjével, vagy egyetlen magasabb nehézségű ellenfél ellen folyik a harc.

Közepes: a hősök létszámánál több ellenfél, Nehézségi szintjük megegyezik a hősök átlagolt maximum Képzettségszintjével, valamint van egy erősebb, nagyobb szintű ellenfél.

Kemény: a hősök létszámánál több ellenfél, Nehézségi szintjük a hősök átlagolt maximum Képzettségszintjük feletti és van egy jóval magasabb szintű *főellenfél*.

Kihívást jelentő: jóval több ellenség a hősök létszámánál, átlagos Nehézségi szintjük a hősök átlagolt maximum Képzettségszintje feletti, ráadásul nem is egy *főellenfél* erősíti az ellenség sorait.

Következzen néhány kategóriákba rendezett „szörnylista”. (Név, Nehézségi szint, speciális képesség). A példákat alapul véve a fantáziád által szabadon bővítheted a szörnyek kategóriáját, új szörnyeket írhatasz fel magadnak, valamint új, speciális képességeket is kitalálhatsz!

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 is képes egy akcióval, 6-os Tudatosság ellen.

Medve: 6, de 5-ös Megtévesztéssel szemben, és 7-es egyéb Szociális Képzettséggel szemben.

Dinoszaurusz: 7, támadásonként kettő sebet okoz, mozogni és támadni is képes egy akcióval.

Emberszabású szörnyek

Goblin: 3, Szociális Képzettségek ellen 2-es, 4-es Tudatosság ellen.

Ork: 4, miután kiütötték, a következő körben még tud egyet támadni.

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 célpontra is támadhat.

Szerkezetek

Fogaskerekes gép: 3, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek, megjavíthat más fogaskerekes szerkezeteket.

Vízköpő: 4, Tudatosság ellen 6-os, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek.

Gólem: 5, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek, hagyományos fegyverekkel nem lehet megsebezni.

Harci gépezet: 6, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek, mozogni és támadni is képes egy akcióval.

Kolosszus: 7, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek, környékbeli célpontra is támadhat.

Szörnyek

Gremlin: 3, mágia ellen 5-ös.

Baziliszkusz: 4, sebet okozva kábítja is a célpontot. Kábítás ellen a sikeres Akaraterőpróba megvéd.

Vérfarkas: 5, hagyományos fegyverekkel nem lehet megsebezni.

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

Kraken: 7, körönként kettő célpontra is támad, környékbeli célpontra is támadhat.

Emberek

Verőlegény: 3, az első körben 4-es!

Haramiák: 4, Meggyőzés vagy Megtévesztés ellen 5-ös

Barbárok: 5, sebzetten 6-os és immunissá válik a Szociális Képzettségek ellen.

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

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

Élőholtak

Csontváz: 3, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek, nem hatnak rá a távolsági fegyverek.

Zombi: 4, nem kaphat előnyt, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek.

Kísértet: 5, nem hatnak rá a Szociális Képzettségek, hagyományos fegyverekkel nem lehet megsebezni.

Vámpír: 6, Tudatosság 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, mindig 8-as Nehézségi szintű **elit** ellenfelek – életpontjuk tehát megegyezik Nehézségükkel.

Leheletfegyvere minden környékbeli ellenfélre hat, mozogni és támadni is képes egy akcióval, hagyományos fegyverekkel nem lehet megsebezni, támadásonként kettő sebet okoz.

Csapdák

A csapdákat ez ellenfeleknek megfelelően kezeljük, de csak bizonyos Képzettségek hatékonyak a felfedezésükre, szétszedésükre, vagy hogy sértetlenül elkerüljék a Karakterek. Például az Tudatosság Képzettség alkalmas egy gödörccsapda felfedezésére, Ügyességpróbával kapcsolható az aktiváló szerkezet, és sikeres Erőpróbával át lehet ugrani felette – így megúszható a csapda általi sebződés.

Hurok: 3, amíg ki nem szabadul, mozgásképtelenné teszi a Karaktert.

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

Gáz: 5, egy sebet okoz minden környékbeli lénynek, Állóképességpróba semlegesíti a hatást (páncél nem ad előnyt a próbához)

Dobónyilak: 6, Állóképességpróba három egymást követő körben, minden elrontott próba egy sebet jelent.

Sokkolás: 7, egy sebet okoz minden környékbeli lénynek és kábultságot egy körig.

Jutalmak

A Játékosok a D6 Dungeons szerepjátékban háromféle dolognak örülnek a leginkább: Képzettség fejlesztése, Vagyon növekedése – hogy új felszereléseket vásárolhassanak –, valamint a különféle mágikus hatásokkal ellátott varázstárgyaknak. Vannak olyan jutalmak is, amiket nem lehet egyszerűen számszerűsíteni: ilyen például a Karakterek hírnevének növekedése, egy befolyásos pártfogó támogatása, vagy különleges barátok bizalma. Ezek a jutalmak sokszor többet is jelenthetnek.



Fejlődés

A kalandok során, amikor a Karakterek elérnek egy epizód végére, vagy egy fontosabb küldetés teljesítését követően jutalmazhatod őket Képzettség fejlesztésével is. Ennek használata: Fejlődéskor a Játékos növelje meg 1 ponttal bármelyik meglévő Képzettségét – a maximális 5-ös értékig. Vagy válasszon a Karaktere számára egy új Képzettséget. Ennek 1-es lesz a szintje.

Vagyon

Egy Karakter vagyona gyarapodhat egyszerűen a Mesélő bejelentése nyomán, de növekedhet a talált kincsek után is. Utóbbi esetben dobjon egy kockával a Játékos: ha az eredmény nagyobb, mint az aktuális Vagyonszintje, akkor azt megnövelheti 1-el. A 6-os érték automatikusan növeli a Vagyonszintet.

Varázstárgyak

Varázstárgy szinte bármi lehet: gyógyitaltól kezdve a sisakokat növesztő fáig. Mesélőként törekedj arra, hogy a történetbe illő varázstárgyakat alkoss. Óvatosan engedd szabadjára a fantáziád: egy erős varázstárgy felboríthatja a játéengkengysúlyt!

D6 Dungeons – Kalandok

Az alábbi táblázatok segítségével könnyedén meg tudsz tervezni egy kalandot. Mesélőként magad is alkothatsz történetet, de a Játékosok kockadobásai is segíthetnek meghatározni a cselekmény egy-egy jellemzőjét. Az „X” érték a Karakterek létszámát jelöli, cseréld le arra a számra! Például „X”d6 esetén minden játékos után 1d6-tal kell dobni.

A történet

Mi a történet? Mi motiválja a Karaktereket a történettel kapcsolatban?

1. Védelem – meg kell védeniük egy helyet a behatolóktól.
2. Ellenség – van egy speciális ellenség / csoport az adott helyen, akiket le kell győzni.
3. Kijutás – az adott helyről való kijutás lesz a cél.
4. Felfedezés – azért küldik őket oda, hogy azt felderítsék, feltérképezzék.
5. Kimenekítés – valaki kimenekítése az adott helyről.
6. Kincsek – egy speciális tárgy vagy halom kincs miatt érkeznek.

Méret

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

1. Picike – csak néhány helyiség, egy játékkalomp 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? Hogyan néz ki?

1. Barlang – természetes kő, földalatti folyóval, barlangszerű fülkékkel, álló és függő cseppkövekkel.
2. Erőd – megerősített építmény külső védelmekkel, megerősített ajtókkal, biztonságos termekkel.
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

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. Emberszabású szörnyek
3. Szerkezetek
4. Szörnyek
5. Emberek
6. Élőholtak

Veszélyforrások

1. Semmi – csak az általános kihívások.
2. Sötétség – éjszaka vagy a föld alatt, 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 egy kincses helyiség is van.
3. Főellenséggel csata.
4. Főellenséggel csata és megszabadultak a veszélyektől.
5. Főellenséggel csata, egy kincses helyiség is van, megszabadultak a veszélyektől.
6. Főellenséggel csata, erősítés érkezik, egy kincses helyiség is van, megszabadultak a veszélyektől.

Alvezér csaták:

1. Egy csapatnyi jellemző ellenfél.
2. Egy csapatnyi jellemző ellenfél és egy elit.
3. Egy csapatnyi jellemző ellenfél és 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 a száma.
2. Minden körben gyógyul egyet.
3. Van Xd6 (legnagyobb kidobott érték) számú segédje.
4. Körönként egy extra akciója van.
5. Mágikus ellenállása van (+2 Nehézség ha rá varázsolnál).
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, túlsó vége távolinak számít.
5. Szinteltolások – a környékbeli területrészek eltérő magasságokban vannak.
6. Osztott – valami felosztja, és túlsó vége 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 egy 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 lehet jutalom a karakterfejlődés: 1-2-es méretnél 1 *Fejlődés*, 3-4-es méretnél 2 *Fejlődés*, és 5-6-os méretnél pedig 3 *Fejlődés*. Kincsekre és varázstárgyra vonatkozóan minden játékos tehet egy Vagyon növekedési, kivételesen Xd6-os próbadobást (legmagasabb érték a Vagyon szinttel szemben). Siker esetén növekszik adott Karakter Vagyona.

Bevezető kaland

Szörnyek kastélya

Ez egy bevezető kaland a D6 Dungeons rendszerébe.

*(Játékosként ha tovább olvasol, akkor a saját szórakozásod csorbíthatod. Dobj **Kíváncsiság 10-es Nehézség** ellen! Mesélőként mentesülsz a próba dobása alól.)*

Áttekintés

Ebben a kalandban a hősöket felbérlik, hogy utazzanak el egy kastélyhoz és segítsenek egy halom kiszabadult szörny jelentette probléma megoldásában. A legtöbb itt leírt dolog a Mesélőnek szól, de a kiemelt háttérű szövegrészeket hangosan felolvashatod a játékosoknak. Amikor egy Képzettség próbadozására van szükség, azt vastag betűvel jelezzük, néha a célszámmal együtt, mint például: **Ügyesség 4**. A tárgyak és a szereplők pontos elhelyezkedése minden jelenetben a Mesélőre van bízva.

Bevezetés

Egy nap, mikor egy kis vidéki városban megálltak ebédelni, a hősökhöz odalép egy fiatal nő. Elmondja nekik, hogy az apja, aki egy közeli kastély nemes ura, bajban van. A város biztonsága érdekében különféle szörnyeket zárt el, de ezek most kiszabadultak. Szüksége van a hősökre, hogy visszamenjenek vele a kastélyhoz, és elrendezzék a helyzetet mielőtt a szörnyek a kisváros lakóira támadnának.

Ahogy az asztalotok körül ülve élvezitek az ebédet egy fiatal nő lép be a fogadóba, és idegesen nézelődik. Láthatóan nagyon siet, de amint meglát benneteket felvillan a tekintete.

– Üdvözet! – mondja, és odalép hozzátok. – Ti jó embereknek tűntök. Remélem, hogy tudtok segíteni nekem. Marának hívnak. Az apám Sir 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 sírásba kezd, de erőt vesz magán és így folytatja:

– De ma valami hatalmas baj történt. Kiszabadultak a szörnyek! Mindent tönkrezúztak a kastélyban. Féltő, hogy hamarosan kijutnak onnan, és a város is veszélybe kerül! A lakóiról nem is beszélve... Kérlek benneteket, gyertek velem! Együtt képesek lehetünk megállítani a szörnyeket, mielőtt... mielőtt túl késő lenne!

Ha a hősöknek szüksége van további győzködésre, akkor a lány azt is elmondja, hogy az apjának sok kincse van a kastélyában és a segítségükért cserébe nagy jutalomban fognak részesülni.

A hősök megpróbálhatnak további információkat kiszedni Marából **Szociális Képzettségeik** segítségével. A sikerhez szükséges célszám 5-ös, de ha Megtévesztés vagy Megfélemlítés próbát vétik el, akkor Mara mérges és türelmetlen lesz, így több kérdésre nem válaszol. Sikeres próba esetén Mara elmondja, hogy idefelé jövet furcsa árnyakra lett figyelmes az út mentén, és beszélnek az emberek valamiféle haramiákról is.

Noha Mara sürgeti az indulást, azért még megvárja ha a hősök vásárolnának valamit a helyi boltokban. A kisvárosban csak alapvető felszereléseket lehet kapni. (Fegyverek, páncélok, a Képzettségekhez kapcsolódó tárgyak: eszközök, készletek. Gyakorlatilag a Kasztoknál látott *alapfelszerelések* szerezhetőek be.)

Első felvonás

Az úton a kastély felé, ami egy napi járóföldre van, a hősökön haramiák ütnek rajta. Az ösvényt szegélyező erdőből ugranak elő mindkét oldalon és követelik a hősöktől hogy mindenüket adják át nekik. A hősök számával megegyező számú haramia 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 a próba végeredményére). Ha a városban még sikerült Marától megtudni a furcsa árnyak észlelését, és a haramiákról szóló híresztelést, 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 a bozótosból hirtelen egy maréknyi, felfegyverzett haramia ugrik elő.

– Pénzt vagy életet! – morog rátok az egyikük, de aztán az elégedetlenül felhorkanó, szitkozódó társait hallva helyesbít: – Felejtsétek 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*, tehát minden hős dob egy próbát, esetünkben **Együttérzés 3**-ra. Vagyis Együttérzés Képzettségpróbát 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 és előnyt kapnak a támadó dobásaikra. Ha a haramiák nyerik meg, akkor a harc első körében a hősök hátrányt kapnak minden védekező próbájukra.

Innentől kezdve minden harci körben egymást váltva kerül sor a hősökre és a haramiákra. Amikor a haramiák 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.

Haramiák: 3, Megfélemlítés ellen 4-es célszám.

A csata után a hősöknek két lehetősége van: folytatják az útjukat a kastély felé, vagy felkutatják a haramiák táborát. Ha a haramiák legyőzték őket, akkor ájultságukból a táborukban fognak magukhoz térni, vasketrecekbe zárva, fogolyként. Minden felszerelési tárgyukat elszedték tőlük, de mint kiderül, Mara elég ügyes a záruk piszkálásában: ki fogja tudni nyitni a ketrecet / lakatot.

Jelenet: A haramiák tábora

Nem messze a rajtaütés helyszínétől a hősök egy kicsi, körbekerített táborhelyet találnak, további haramiákkal. 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 haramia van itt, valamint a bandavezér és két harcedzett kutya.

Haramiák: 3, Megfélemlítés ellen 4-es.

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

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

Ha a haramiákat 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 nagy a felfordulás. A kastélyudvar fala néhány helyen leomlott, és odabenn több helyen is tüzek égnek. 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, a láthatóan még égő tüzekből, és néhány helyen a külső fal is leomlott, méretes kőtömbjei szanaszét hevernek.

A kastélyt megpillantva Mara megtorpan és mély lélegzetet vesz. Hozzatok fordul és, kezét tördelve kezd beszélni.

– Nos, azt hiszem, itt az ideje hogy pár dolgot tisztázzunk! A dolgok rosszabbul állnak, mint ahogy a városban elmondtam nektek. Sajnálom, de segítségre volt szükségem!

Már több napja, hogy kiszabadultak a szörnyek... Elsőre úgy véltük, az őrségünk elegendő lesz a visszazárásukhoz, de aztán az örök teljesen tönkrementek...

Látva az arcotokon a zavarodottságot gyorsan hozzáteszi: – Ők ugyanis szerkezetek, mechanikus emberek acélból és rugóból, fogaskerekekből, kimondottan a szörnyek őrzésére készítve. Azonban egy hete sorra leálltak, és nem jöttünk rá időben, hogy miért. 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 megjavítani a mechanikus őrséget a városból magammal hozott alkatrészekkel. Szeretném ha ti a kastélyban lévő szörnyekkel foglalkoznátok! Talán képesek lesztek néhányat visszakergetni a ketrecekbe, ha viszont összezsúpoltok velük, akkor legyetek nagyon óvatosak!

– Először a kastélyudvart kell megtisztítanotok, hogy eljussatok a toronyhoz. Ott menjete fel a legfelső szintre, ahol megtaláljátok a kazamaták kulcsait. A legtöbb szörny odalent van, és ha a hátsó lejárón mentek le, akkor meglephetitek őket. Sok szerencsét! – ezzel otthagyt benneteket és elfut a falon levő egyik lyuk felé.

Jelenet: Az udvar

A kastély megrongált falain túl terül el az udvar, ami elég terjedelmes és jelenleg lepusztult: lehullott kőtömbök, felborított szekerek, és itt-ott kisebb tüzek égnek. Néhány ork császkál fel-alá és mindenféle holmikat dobál a tüzekre. Amint meglátják a hősöket, elkezdenek üvöltözni és goblinok érkeznek futva, hogy megtámadják a hősöket.

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

Goblin: 3, Szociális Képzettségek ellen 2

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

Amikor az emberszabású 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 – az emberszabású szörnyek nem túl okosak ilyesmit felállításában... A láda rögzítve van a boltívhez, és ha megmozdítják vagy felnyitják a tetejét akkor a boltív ráomlik. Egy **Ügyesség 4** próbádobás lehetővé teszi egy hősnek hogy megszerezze a tartalmát a csapda aktiválása nélkül. Ha a csapda aktiválódik, akkor az, aki aktiválta **Reflex 4**-es próbádobással megúszhat egy sebződést, ami ellen páncélt viselve **Állóképesség 4** próba is dobható.

A ládában egy darab egyszerű gyógyital található. (Egy sebzést begyógyít.)

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

Jelenet: Torony

A torony kerek és egy csigalépcső vezet fel benne egészen a tetejéig. Az úton felfelé kicsi repülő szörnyek zaklatják a hősöket: három vérszomjas, harapással támadó vámpírdenevér.

Vámpírdenevér: 3, közelharc fegyverek ellen 5-ös.

A torony legfelső szobájában a hősök két baziliszkuszt látnak császkalni, amik a szőnyeget rágcsálják, és hatalmas rendetlenséget okoztak egy egyébként csinos női hálószobában.

Bármelyik hős egy sikeres **Tudatosság 5** próbával kiszúrhatja, hogy egy öltözőszekrényen egy nyaklánc lóg. A nyakláncan egy medalion: kinyitva egy apró képen egy szakállas ember látható.

Baziliszkusz: 4, az okozott sebesülés elkábítja a célpontot.

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

Elvesztve bármelyik harcot a toronyban, a hősök fenn térnek magukhoz a szobában egy halom baziliszkusztozás között. A cél az volt, hogy a kikelő kicsinyek megegyék az ájult áldozatokat, de ők előbb felébredtek. A hősök visszatérhetnek a baziliszkuszokkal való csatába, vagy Szociális Képzettségeik okos felhasználásával a tojásokat fenyegetve harc nélkül tudnak távozni.

Jelenet: Kazamata

A kulcsokkal a kezükben a hősök lejuthatnak a lépcsőn az udvarra, és a hátsó részen levő, a kazamatába vezető ajtót ki tudják nyitni. Egy mohás öreg lépcsőn leereszkedve egy sötét és hátborzongató kazamatába érkeznek. A kopottasnak tűnő padlón csontvázak hevernek szerteszét. Még igazán körül se tudnak nézni a hősök, amikor a csontvázak csörögve megmozdulnak: felállnak és megtámadják őket. Kétszer annyian vannak, mint a hősök és igyekeznek körbevenni őket ebben a kicsinynek mondható előtérben.

Csontvázak: 3, nem hatnak rájuk Szociális Képzettségek és a távolsági fegyverek.

Miután az utolsó csontvázat is legyőzték, a hősöknek sikeres **Tudatosság 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 használnak bármilyen Szociális Képzettséget ellene, akkor élni fog a lehetőséggel és felszalad a lépcsőn, hogy eltűnjön a vadonban. Egyéb esetben ha sarokba szorítják és megközelítik, akkor a haláláig harcol.

Mara tűnik fel a kazamata bejáratánál és kissé elgyötört hangon megszólal:

– Örülök, hogy mind életben vagytok! Van egy rossz hírem... Az apám és én sikeresen működőképpé tettük a mechanikus őröket, de valami nincs rendben velük. Egészen megőrültek. Az apám a fogságukba esett a lovagteremben, kérlek gyertek gyorsan! Segítsetek kiszabadítani!

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

Most, hogy a kazamata üresnek mondható, 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 megérkezik Mara, kiengedi őket, de még a maradék csontvázal és tigrissel így is tenniük kell valamit.

Van néhány gyógyital nála, minden hősnek jut egy, hogy meggyógyuljanak a végső csata előtt. Ha átvizsgálják a hősök a kazamatát, pár üres fülkét, tömlőcöt találnának csak.

Indulhatnak tehát a lovagterembe!

Harmadik felvonás

A lovagterem hatalmas, sorokban vastag kőoszlopok és fülkék jellemzik, utóbbiakban szobrok is állhatnának. Ugyanakkor a szobrok inkább mind össze-vissza sétálnak, és mint hatalmas óraműveknek olyan a hangjuk, miközben baktatva ellenség után kutatnak. Amint a hősök belépnek, rögtön ellenük is fordulnak: megtámadják őket.

Jelenet: Lovagterem

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

A mechanikus őrök berregve, kattogva közelednek felétek. Mara bebújik egy oszlop mögé és onnan figyelmeztet benneteket.

– 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 lévő díszes szék fölött 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. A kard azon túl, hogy mágikus más előnyt nem biztosít, de már elegendő ahhoz, hogy a normál fegyverekre immúnis szörnyeket meg lehessen vele sebezni.

Mechanikus őrök: 3, lélektelenek: nem hatnak rájuk a Szociális Képzettségek.

Mechanikus őrkapitány: 5 (elit), nem hatnak rá Szociális Képzettségek és a normál fegyverek.

Amint az őröket legyőzitek, Sir Rodvick előbújik a lovagteremből nyíló lakosztályból: megkönnyebülten és sértetlenül.

– Örök hálám a tiétek, Hősök! – mondja Sir Rodvick, kezet rázva mindegyikötökkel. – Nem is tudom, mit tehattunk volna nélkületek! – rámosolyog lányára Marára, és hozzáteszi:

– Többet érdekeltek, mint pusztán jutalmat!

Azzal int két szolgájának, akik visszafutnak a lovagi lakosztályba és pár pillanattal később egy kis ládikát hoznak, teli arannyal!

– 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 némi idővel később Sir Rodvick és Mara ébreszti fel őket, és elmondják nekik, hogy a megszerelt mechanikus 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 város lakóira is. Várhatóan össze fognak még velük futni későbbi kalandjaik során.

Befejezés

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

Minden Karakter Vagyona nő 1-gyel, valamint mindenki Fejlődhet. (Képzettséget növelhet, vagy megjelölhet egy újat, ekkor annak 1 lesz annak a szintje.)

Választható szabályok

Kiemelkedő Siker

Ha egy próba Nehézsége ellen a végeredményed 2-vel lesz legalább nagyobb, akkor Kiemelkedő Sikert értél el. Ilyenkor azonnal végrehajthatsz egy újabb akciót. Ez körönként csak egyszer lehetséges.

Kiegészítő Képzettségek

A Karakteralkotás során a Kaszton által biztosított Induló Képzettségeken felül válassz még egy olyat, amelyik egyik Kaszthoz sem tartozik. Indulásnál 1-es lesz a szintje.

Alkímia: italok, mérgek létrehozása, azonosítása, mérgeknél ellenszer készítése.

Állatok: képzése, hátasként megülése (ló, szamár, strucc, stb.), idomítása, irányítása.

Előadóművészet: éneklés, tánc, hangszerek, kórus (hátrány: nehéz páncél vagy pajzs viselése).

Kézművesség: tárgy elkészítése, fejlesztése, javítása, értékbecslése.

Mérnöki tudomány: bonyolult tárgy készítése, beazonosítása, javítása vagy akár „finom elhangolása” – szabotálásképpen, módosítása (Intelligenciapróbával egy akcióra csökkenthető a használati idő, elrontott képzettségpróba következményeit Tudatosságpróbával lehet kivédeni).

Pszionikus képesség: testen kívüli érzékelés, megérzések, telekinézis, gondolatolvasás (Bölcsességpróbával egy akcióra csökkenthető a használati idő, rontását Akareterővel lehet kivédeni, hátrányt jelent nehéz páncél vagy pajzs viselése).

Túlélés: természet, vadászat, tájékozódás, földrajz, élelemszerzés.

Tűzfegyverek: tüzelés, hibaelhárítás, tisztítás, újratöltés tűzfegyvereknél (hátrányt jelent nehéz páncél vagy pajzs viselése).

Utcai ismeretek: tudni, kihez kell fordulni kétes dolgokat illetően, társas érintkezés, információgyűjtés, seftelés lopott tárgyakkal.

Kívánságod szerint!

Az igazán egyedi D6 Dungeons élményért megengedhető, hogy a Játékosok szabadon nevezzenek meg (induláskor négy) Képzettségeket – akár általuk kitaláltakat is. Ezek között lehet például akár ökölvívás, szaltózás vagy nyomozás. Mielőtt engedélyezne egy ilyen Képzettséget a Mesélő, győződjön meg arról, hogy az ne legyen se túl széleskörű, se pedig egy dologra fókuszáló.

Általánosságban jó ötlet, hogy minden Karakter rendelkezzen legalább egy Szociális Képzettséggel: így a nem harci jelenetekben is tevékenyen tud részt venni.

Egyéni Szociális Képzettség

A Kaszthoz tartozó szociális képzettséget cseréld le egy tetszőlegesre az Együttérzés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Megtévesztés négyesből. Ez lesz az új Induló Képzettséged.

Vagyon alternatíva

A vagyoni rendszer aranypénzre alapul. Ezt ki lehet egészíteni, vagy le is lehet cserélni más fizetőeszközök bevezetésével. Használhatunk szinte bármit: helyi érméktől kezdve, drágakövek, műkincsek, földbirtokon át akár alapvető fogyasztási cikkek is: élelmiszer (sajt!) vagy élőállat. Csupán csak fel kell jegyezni a vezetni kívánt fizetőeszközök listáját és azok szintjét.

Végtagok Sebesülési Rendszere

Ez a sebzésrendszer részletesebb, életszerűbb, és kiváltja azt a hátrányt, hogy sebesülés esetén a Karakter nem használhat egy Képzettséget. A VSR használatánál ha a Karakter sebzést szenved, dobj 1d6-ot: az érték megmutatja, melyik végtagon keletkezett a seb.

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

Amikor a Karakter megsérül egy végtagján, akkor hátrányt csak arra az akcióra kap, amihez a végtagot használná. Például: a sérült jobb kezében fegyver van – hátrányos lesz a támadásod vele; a sérült lábad viszont minden mozgással kapcsolatos akcióra hátrányt okoz. A sérült mellkas a fizikai akciókra ad hátrányt, a sérült fej pedig minden mentális akciókra, így a varázslásra is.

Ha a sebesült végtagot egy újabb sérülés éri, akkor az *bénult* állapotba kerül, továbbiakban nem használható. A bénult fej, vagy mellkas eszméletvesztést okoz.

(A VSR vagyis a fenti szabály változata: minden végtag csak egy sebesülést vehet magára, és ájult lesz a karakter ha a fej és a mellkas is sérültté vált. Törpék fejre és mellkasra kettő sebet viselnek el, az orkok nem kapnak hátrányt.)

Gyógyulás - VSR esetén

Jelenetenként egyszer, ha nincs harci helyzetben a sebesült, vagy a gyógyítást végző Karakter, megpróbálhat egy Bölcsességpróbát tenni 5-ös Nehézség ellen. (Sebkötöző készlet előnyt biztosít!) Siker esetén a bénult végtag csak sérült lesz, a sérült pedig meggyógyul. Az ájult Karakter ilyenkor magához is tér. Kisebb gyógyvarázslatok hasonlóan fejtik ki hatásukat, a magasabb Nehézségű, pl. *Isteni gyógyulás* varázslat egy vagy akár több végtag sérülését is megszüntetheti.

Hátterek

A Karakteralkotás során válassz egyet az alábbi hátterek közül:

Kereskedő: induló Vagyon: 3-as, és adj 1-et a Meggyőzés Képzettségedre.

Nemes: induló Vagyon: 4.

Rabszolga: induló Vagyon: 1-es, adj 1-et a Megtévesztés és Együttérzés Képzettségedhez.

Utazó: adj 1-et bármelyik nem Induló Képzettségedre.

Klasszikus fajok

A Karakteralkotás során válassz egyet az alábbi hátterek közül:

Elf: előnyt kap a harcban minden kezdeményező dobásra.

Ember: adj 1-et bármelyik nem Induló Képzettségedre.

Félszerzet: előnyt kap mind próbadobásra csapdafelfedezésnél és -elkerülésnél.

Gnóm: előnyt kap minden próbadobásra mágia ellen.

Törpe: egy extra sebet képes elszenvedni mielőtt elájul.

Ork: sebek nem befolyásolják a Képzettségeit. (Nincs Képzettség semlegesítése. A harmadik sebtől viszont ugyanúgy elájul.)

Új fajok

Amikor ezeket az új fajokat használjátok a D6 Dungeons rendszerben, akkor erősen javasolt hogy az ember faj is legyen elérhető a Játékosok számára.

Arbori (humanoid faemberek): Előnyt kapnak támadásra ha nem mozognak; jelenetenként egy sebük begyógyul, ha napfény éri őket; a tűz hátrányos számukra.

Geodite (sziklaemberek): Előnyt kapnak sebzés elleni próbadobásra, hátrányt a mozgással kapcsolatos próbákra.

Kanis (kutya/farkasemberek): Előnyt kapnak Tudatosságpróbára, nem kapnak hátrányt fegyvertelen támadásoknál.

Mnemon (kígyóemberek): Előnyt kapnak tudásalapú próbákra és távolsági támadások elkerülésére.

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

Tigron (macskaemberek): Nem kapnak hátrányt fegyvertelen támadásokra, előnyt kapnak támadásra ha azt mozgással együtt, akcióban hajtják végre.

Új Kasztok

Az alapkoncepciót felhasználva, miszerint 4 Képzettség meghatároz egy Kasztot, könnyedén lehetséges újabb Kasztokat alkotni. Néhány használható példa:

Alkimista: Alkímia, Bölcsesség, Intelligencia, Megtévesztés.

Bárd: Előadóművészet, Meggyőzés, Megtévesztés, Utcai ismeretek.

Druida: Állatok, Bölcsesség, Túlélés, Vallás.

Erdőjáró: Állatok, Fegyverek, Észrevétlenség, Túlélés.

Ezermester: Intelligencia, Kézművesség, Mérnöki tudomány, Tűzfegyverek.

Harcosszerzetes: Akaraterő, Erő, Reflex, Tudatosság.

Kardmágus: Fegyverek, Tudatosság, Ügyesség, Varázslás.

Lovag: Állatok, Állóképesség, Fegyverek, Meggyőzés.

Lövész: Reflex, Megfélemlítés, Tudatosság, Tűzfegyverek.

Nekromanta: Intelligencia, Megfélemlítés, Vallás, Varázslás.

Paplovag: Akaraterő, Állóképesség, Meggyőzés, Vallás.

Udvaronc: Együttérzés, Fegyverek, Meggyőzés, Megtévesztés.

Tehetség fa

Amikor a karakterek fejlődnek, akkor vagy növelhetnek egy Képzettséget, 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).

Védelem

Sietség: páncélban is normál sebességgel lehet haladni.

Hajlékonyság: nehéz páncélban sincs hátrány a támadások elleni Reflexpróbánál.

Kitartás: egy extra sebtűrés szintet kap a karakter.

Felgyógyulás: a gyógyításodhoz használt Bölcsességpróba nehézsége csak 3-as.

Ellenállás: előnnyel dobhatod a varázslatrontás elleni Tudatosság/Akaraterő próbát.

Kézmozdulat: nincs hátrány varázslásra páncél viseléskor.

Segítség: közeli szövetségeseknek átadott különleges 1-es dobások +2-t jelentenek támadások elleni Reflex- vagy sebzések elleni Állóképességpróbara.

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

Közbelépés: páncélod előnyét közeli szövetségesre kiterjesztheted, rontáskor te sebződsz.

Szakértelmek

Tanonc: a megjelölt Képzettségednél egy kockát újradobhatsz.

Szakértő: Két kockádat is újradobhatod a fent megjelölt Képzettségednél.

Mester: Három kockát dobhatsz újra a fenti Képzettségnél.

Nyomolvasás: előnyt kapsz kiválasztott ellenségtípussal szembeni kezdeményező dobásokra.

Tanulmányozás: előnyt kapsz a védekező dobásokra fenti ellenféltípus ellen.

Kiismerés: előnyt kapsz a támadó dobásokra fenti ellenféltípus ellen.

Kiterjeszt: kiválasztott Képzettség csapatpróbáján készleted előnyét szövetségesek is megkapják.

Ráerősít: fenti Képzettség próbáján készletet használva minden hátránytól eltekinthetsz

Megvalósít: fenti Képzettség 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 használatakor közeli ellenfél ellen.

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 képzettséged értékével lesz egyenlő.

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

Köríves csapás: közelharci támadásod szétoszthatod két hozzád közeli ellenfélen (két legmagasabb kockaértéket kiválasztva külön-külön használod ellenük).

Leigázás: harci manővert és közelharci támadást egy közös akcióval végrehajthatsz.

Hamar: előnyt kapsz a varázslási idő rövidítésére dobott Intelligencia/Bölcsesség dobásokra.

Tarol: minden támadó varázslatod 1 extra sebet okoz.

Rombol: támadó varázslataidnál újradobhatsz egy kockát..

Szociális

Rémisztés: ellenfél legyőzésekor közeli célpontra Megfélemlítés próbát dobhatsz.

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

Terrorizálás: egy környékbeli normál ellenfélre alkalmazhatsz Megfélemlítést.

Bájolás: emberek és emberszabású szörnyek ellen újradozhatsz egy kockát Meggyőzéspróbán.

Manipulálás: Együttérzés dobás 1-es kockái átadva +2-t adnak Meggyőzéspróbákra.

Alkudozás: sikeres Meggyőzés próba egy jelentre 1-el megnöveli Vagyon értéked (a próba Nehézsége a Vagyonod alapértéke).

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

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

Színlelés: Megtévesztéspróba előnyt ad a következő közelharci támadásra egy célpont ellen.

Sokoldalúság

Bunyó: nincs hátrányod ha rögtönzött fegyvert használsz vagy pusztakezes támadást.

Rögtönzés: próbadozaskor nincs hátrányod képzetlenként.

Alkalmazkodás: minden reggel kioszthatsz egy ideiglenes, „mozgó” Képzettségpontot (A maximum 5-ös szintig!)

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 használhatsz bármilyen mágia formához.

Kitartás: használhatsz Tudatosságot isteni, és Akaraterőt varázslói mágia rontása elkerülése ellen.

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

D6 Dungeons rendszert Nathan Knaack készítette, a célja egy könnyen tanulható, egyszerűen használható asztali szerepjátékrendszer megalkotása új vagy fiatal játékosok számára.

Ha szeretnéd felvenni vele a kapcsolatot, akkor felkeresheted a D6 Dungeons Facebook oldalát vagy megoszthatod vele gondolataidat, visszajelzéseidet a /r/d6dungeons reddit aloldalon is.

Külön köszönetet érdemel a /r/RPGDesign közösség!

A magyar nyelvű változat az eredeti D6 Dungeons alapján készült a szerző engedélyével ☺
Fordította: Kapos Bálint, Váróczy István

magyar nyelvű pdf: v1.0

www.d6dungeons.hu

