

Bevezető

A Vér és Varázs keretein belül, nem akarunk megtanítani arra, hogyan legyél jó játékmester. Azt sem akarjuk bemutatni, mi a játékmester, miben áll a feladata. Részint, mert a jó játékmesterséghez tehetség és indítatás kell, ami vagy megvan benned, vagy nincs, másrészt pedig a történetészövés fortélyait más sokan leírták, nálunk sokkal jobban, részletesebben és pontosabban. Ha olvastál már más szerepjáték szabálykönyvet, látogattál RPG oldalakat az interneten, játszottál már asztali szerepjátékot, nyilván tudod, miben áll a JM feladata. Mi ehhez a feladathoz csupán néhány, a Vér és Varázs rendszerére szabott tanácsot adnánk, melyeknek, ha van hozzá kedved, hasznát veheted.



Tartalom

Bevezető.....	1
Hogyan alakíts ki és személyesíts meg egy NJK-t!.....	1
Légy korrekt és objektív!.....	3
Jutalmaz arányosan!.....	3
Hogy készíts varázstárgyat!.....	3
A következmények.....	4
Készíts küldetést!.....	4
Alapötlet és időrend.....	4
Készíts hosszú küldetéseket!.....	9
A küldetés helyszínének felépítése.....	9
Készíts és használj kellékeket!.....	12
Veszedelmek és viszontagságok.....	13
Sötétség.....	13
Zuhanás.....	13
A hideg.....	13

Égés.....	14
A víz veszélyei.....	14
A sebzések típusai.....	14
Csapdák.....	15
Mérgek és betegségek, a rontás.....	15
Bestiárium.....	16
Szörnyek leírása.....	17
Óriáspók.....	18

Hogyan alakíts ki és személyesíts meg egy NJK-t?

Lopj az életből, vagy épp mások fantáziájából, mondjuk egy regényből. Keress hasonló szerepet, embereket. A demagóg hordószónok lehet egy televízióból ismert vallási vezető vagy politikus, a fogadós az általad a villamoson látott fura figura, stb.

De kerüld a nyilvánvalót. Ha játékosaid kedvenc regényhőse, vagy egy ismert közéleti személyiség köszön vissza a játékból, az hiteltelen. Ehelyett inkább csak néhány külső, vagy személyiségjegyet kölcsönözz, és gyúrd össze több valós és fiktív személyből az NJK-t.

A mellékszereplők, mit a csapos, a szatócs, az őrkapitány, nem kell, hogy túl kidolgozottak legyenek. Bőven elég, ha egy-két mondatban lejegyzed leírásukat. Például, a kapitány vállas, alacsony, szöghajú és harcsabajszú. Borzalmas tájszólása van, nagyon buta és akadémikus. A zsoldos szögletes arcú, szíjas, tekintete hideg és kegyetlen. Nincsenek gátlásai, csak a pénz és a saját érdekei motiválják.

Ha valami váratlan történik, játszd úgy az NJK-kat, ahogyan szerinted egy hasonló ember cselekedne. Például az őrkapitány lehet hogy összezavarodna, cselekvésképtelenné válna, míg a zsoldos mindenkit hátrahagyva menekülne, hogy ne kockáztasson, levágva azt, aki az útjában áll.

A főbb NJK-k valamilyen viszonyban állnak másokkal és a környezetükkel. Ennek megfelelően viszonyulnak egyes személyekhez és helyzetekhez, és ettől függően reagálnak.

Ha valaki szeret egy másik lényt, jó eséllyel nem hagyja hátra, még ha egyébként menekülne is. Ha egy nemes isteníti a lovagi eszményeket megtestesítő hűbérurát, nem valószínű, hogy ugyanúgy elárulja, mint egy másik, aki ugyanezen úrban a szabad kereskedelem, és így önnön meggazdagodásának kerékkötőjét látja, és ráadásul tartozik is neki.

Akár fel is írhatod egy lapra a főbb NJK-k neveit, és összekötheted azokat, akik ismerik egymást, a nyilakra írva a viszonyaikat.



A fenti egy fontos szempont, hogy megtudjuk, hogyan dönt és reagál az adott karakter.

A reakció másik alapja még a fenti külső tényezők mellett a belső indíttatás. Milyen ember, hogy gondolkozik, érez, és mik a céljai (a célok igen fontosak!). Ez sem kell, hogy nagyon kidolgozott legyen, elég néhány főbb támpont. Régi vágású, klasszikus nevelést kapott, de pénzéhes és gyáva. Imádja feleségét, de mindenkit lenéz, és sakkfiguraként kezel, ha a saját érdekéről van szó.

Ha így felvázolod a főbb NJK-kat és ellenfeleket, valamint a köztük lévő viszonyokat, már leraktad az alapjait, hogy küldetésed és szereplői hitelessé váljanak. Most már csak meg kell színesítened, az adott NJK-k bőrébe bújva, hogy hitelesen átadd ezt játékostársaidnak.



Fontos, hogy a játékos során a világ és a benne élők, a hősök nélkül is élnek. Tehát, ha a csapat tesz valamit, és az egyes NJK-k

fülébe jut, vedd számba, mit tesznek válaszlépésként. Hisz nem csak akkor tevékenykednek, mikor a hősök találkoznak velük.

Alapvető, hogy a valakit valamilyen hatás ér, vagy információ jut el hozzá, ami őt érinti, akkor a hatás és a saját lehetőségei alapján úgy reagál rá, ahogy az neki a legjobb! Ezt vedd alapul.

Ha a csapat telekürtöli a várost azzal, hogy a mocsári szentély gonosz szektája ellen készül, mire odaérnek, nyilván felkészül ellenük a szekta, zsoldosokat fogad, megerősíti védelmét, vagy épp kereket old.



Mint azt már említettük, JM-ként légy objektív. Ám ezt tedd félre, és messzemenően szubjektíven viselkedj, mikor egy NJK bőrébe bújysz. Ahogy fentebb tanácsoltuk, az ő nézőpontjából dönts, cselekedj, használd fel, amit tud, de csak azt. Amit te játékmesterként tudsz, annak legnagyobb részéről az általad alakított NJK-nak nincs tudomása, ezt ne feledd!



Ha a játékosok váratlan helyzet elé állítják NJK-dat, és nem tudsz rá reagálni, várj egy percet, igyál egy pohár vizet, stb. és ez alatt gondold át, ő mint tenne. Vagy hasonló helyzetben mit tettek más, az NJK-hoz hasonló emberek.

Sok NJK-nak vannak tervei, előzetes vészmegoldásokkal, Például, ha nem tudom mentális uralma alá vonni a várost, akkor elpusztítom! Ha veszélybe kerülök, inkább menekülök! Ezeket készítsd el címszavakban, és használd.

A hősök nem átlagosak! Realitás és fantasy.

Ügyelj rá, hogy a harc legyen reális, legyen véres és komoly. Nem jó, ha azt mondd, hátba szúrtak, vesztéttél harminc életerőszintet. Jobb, ha azt mondd, hirtelen óriási fájdalom járja át a tested, elszáll minden erőd, és elhomályosuló tekintetteddel azt látod, egy véres kardhegy bukkan fel a mellkasodból, vonj le harminc életerőszintet. Ugyanakkor, vedd figyelembe, hogy ez egy heroikus játék, ahol a hősöket nem állítja meg olyasmi, ami egy átlagos emberrel végezne. Ha az őrző barbárt játszó játékos azt mondja, hogy utolsó erejével, a levágott karcsonkjából előbukkanó csontokkal leszúrja az öt csonkoló katonát, ne mond neki, hogy nem teheti meg, hisz ilyet ő sem csinálna. Ő nem, de az őrző barbár berserker, akit játszik, igen.

A realitást növelheted az apróságokkal, a hangok, a csontos csikorduló fém, a vér és belek szaga, tehát az érzékszervi észlelések összességének leírása messze megnöveli a harc realitását. De vigyázz, az érzékletes leírások se legyenek túl gyakoriak és terjengősek, mert megkopik a varázs és az időt is húzza a dolog.

Légy korrekt és objektív!

JM-ként hasznos, ha objektív tudsz maradni. Ha tetszik egy hős, és ahogyan megszemélyesíti a játékos, viszont egy másik hős és játékmód számodra kevésbé szimpatikus, akkor is el kell vonatkoztatnod ettől. Külső szemlélőként, részrehajlás nélkül kell döntened velük kapcsolatba, csupán azt alapul véve, hogy jól, odaadással játszanak, vagy sem. Tehát a te személyes szempontjaid nem helyezheted a Játékmester szempontjai elé. A szabályokat te hozod, de hallgasd meg mit szeretne a játékos, és ha a változtatás

nem csorbítja a többiek lehetőségeit, és nem borítja fel a játékegyensúlyt, így tönkretéve mindenki szórakozását, akkor engedélyezd. Mindent beszélj meg, és mindig légy kompromisszum kész! Ne feledd, ez egy társasjáték, ahol a cél az, hogy mindenki jól szórakozzon.

Jutalmaz arányosan!

A túl sok vagy túl kevés jutalom felborítja a játék egyensúlyát. A hősöknek mindig legyen elegendő pénze, de ne annyi, hogy bármit megvehessenek.

Adj kreatív jutalmakat. Mennyivel jobb megszerezni a sötét dwergar kazamaták mélyén őrzött éjacél tömböt, hogy sárkánylángnál kovácsolva, óriásvérben edzve elkészítse a hős a lélekfaló árnyisten eljövételét megakadályozó kardot, mit szimplán találni egy hármasszintű mágikus hosszúkartot.

Készíts egyéni jutalmakat, de ne túl gyakran. Ezek segítenek, hogy a hősök fontosnak érezzék magukat, de a sok egyéni jutalom azt a képzetet kelti, hogy körülöttük forog a világ, és a jutalom is elveszíti varázsát.

Hogy készíts varázstárgyat?

Légy kreatív! Nem kellenek hatalmas erejű tárgyak, mert ezek igen ritkák, és könnyen felborítják a játék egyensúlyát. Helyette kisebb, de ötletes tárgyakat használj.

Ha erősebb tárgyat akarsz, adj olyat, ami fejlődik. Például, ha a hős adott küldetést elvégez, egy szintet nyer a tárgy is, stb. Ekkor érdemes az eredete után kutatni, hogy ez kiderüljön, stb.

Vagy adj kisebb tárgyakat, melyek egy készletet alkotnak, így minél többet gyűjt belőlük a hős, annál hatalmasabbak lesznek a már meglévő tárgyai is.

Jó ötlet még a bajnok szintekkel manipulálni. Ha a hős adott bajnok szintre ér, fegyverének egy újabb képességét lesz képes használni.

Alapvetően rossz, ha a hősök helyett a varázstárgyak dolgoznak. Csak annyi és olyan tárgyat adj, ami színesíti a játékot, és egy kis segítséget ad.

A következők

JM-ként fordíts hangsúlyt arra, hogy a hősök tetteinek mindig legyen következménye. Jó az, ha a játékos egy pökhendi hőst alakít, de ha a kocsmában furakszik, lekezelő, akkor könnyen elláthatják a baját, vagy kést kap a hátába. Ha a csapat megvédi, akkor lehet, hogy mivel a helyiek jóban vannak az ügyeletes örkapitánnyal, elszaladnak érte, és az éjszakát már börtönben tölti a csapat. Érdekes helyzet az is, mikor a vesztőhelyen, az utolsó szó jogán próbálják bizonygatni hőseink, hogy a gróf és hitvesének brutális meggyilkolása szükségszerű volt, mert egy gonosz mágus irányította őket, aki az egész vidék romlására tör.

Kezeld úgy ezeket a helyzeteket, mint egy valós történet, persze a fantasy környezetet igazítva. Nyilván, a való életben, ha egy tűzpárbaj tör ki, a rendvédelmi szervek nagy erővel beavatkoznak, már ahol. Ez nincs másként egy fantasy világ civilizált területein sem. De ugyanakkor ne ess a túlzás hibájába. Nyilván vannak területek, ahol ez a kutyát sem érdekli, sőt, a nézeteltérések rendezésének bevett, és elvárt módja. Ha a csapat ígéretet tesz egy küldetés végrehajtására, de nem járnak sikerrel, könnyen felelősségre vonhatják őket. Egyik kedvenc mesélésem volt, mikor a csapat által megkárosított főellenfelek egyike vette a fáradságot, megkereste a többieket, és a gonoszok erőforrásaikat egyesítve, véres bosszút forralva törtek a csapat romlására.

Készíts küldetést!

Ez a rész csupán némi támpont kezdő játékmestereknek, arra nézve, hogyan tudnak élvezetes küldetést készíteni. Így ha van tapasztalatod, vagy másként látod a küldetéseket, nyugodtan ugord át ezt a részt, ha viszont hasznosnak találsz, használd belőle, ami tetszik!

Alapötlet és időrend

Először is ki kell találnod a küldetés fő témáját. Ragadj meg egy, vagy néhány egymással összefüggő ötletet, ami a fejedben kavargog. Lehetnek egy film vagy regény momentumai, egy számítógépes játék hangulata által inspirált helyszín, akármi. Ezt foglald össze néhány mondatban, például így.

Egy rom, talán templomé. Eltűnések. Felbukkan egy ősi szekta. Egy falu sereget toboroz.

Ez néhány ötlet. Gondolkodj el rajta, hogyan lehetne egységbe fűzni őket.

A templomrom az ősi szekta székhelye. Valamiért elkezdtek embereket rabolni. Mivel a faluból is történtek rablások, a helyiek elkezdtek sereget toborozni.



Most fogj egy papírlapot, vagy hozz létre egy megfelelő dokumentumot (bármely szövegszerkesztő szövegdobozzal megteszi), és írd fel középre az ötletedet, a lap felső harmadánál. Ha segít, karikázd be. Ez lesz a kaland vázlatod magja. A lap ettől felfelé a múltat jelképezi, lefelé pedig a lehetséges jövőt.

Gondolkozz el, mi jut még eszedbe. Had szövődjön a történet. Találj ki egy ellenfelet, néhány eseményt, vedd végig, mi mért történhet, ki, mit miért tesz, stb. Majd írd a vázlat magja alá vagy fölé (attól függően időrendben mikor történt) az ötleteidet. Valahogy így.

A faluból is voltak eltűnések, de már megszűntek.

Valaha egy emberáldozó szekta működött a falu közeli romok közt.

Ezt írd az alapötlet fölé, mert időrendben régebben volt.

A vallás egy papja fel akarja támasztani a hitet, mert hallott a templomban bezárt mágikus kapuról, ami istenéhez vezet.

Ez is egy esemény, ami a múltban történt, de időrendben közelebb a jelenhez, mint a letűnt szekta, így írd közelebb az alapötlethez.

Karikázd be mindegyik ötleted, és kösd össze egy vonallal azokat, melyek kapcsolódnak, és kösd össze őket az alapötlettel is.

Ezek a felhők és vonalak máris adnak egy időrendi eseménysort, ami lapján elindulhatsz. Azt hiszem, már érted mire gondolok!

Gondold át újra, mi jut még eszedbe az előző mondatok alapján. Az ötleteket írd le úgy, mint az előbb.

A falu új főkapitánya egy idegen, aki katonáival saját pénzen megfékezte az eltűnéseket, így lett főkapitány de ismét sereget toboroz.

Lehet, hogy a gonosz szekta vezére és az új bíra azonos?

Kösd össze a két ötletet egy vonallal, és jelöld kérdőjellel. Írd fel a vonalra.:

Hogy ha igen, mi következhet ebből?

Itt már felmerül egy konkrét személy, a gonosz főpap. Gondolkozz a pap fejével, akinek emberek kellene. Nyilván nem rabolhatja el őket egyesével, mert elkapják. Az is kiderült, hogy a romnál összpontosulnak az események. Mit tesz hát a pap? Írd le a nevét egy papírlapra, és jegyzetelj mellé. Itt az idő, hogy mint NJK és főellenfél, kidolgozd a szektavezér alapjait.

Talán az az ötlete támad, hogy híveivel a faluba megy, ahol felajánlja szolgálatait, a veszély megszüntetésére. Majd egyszerűen megszünteti az elrablásokat.

Ez után azzal a hírrel jön vissza, hogy a templom veszedelem forrása, és bár visszaszorították az ott lakó gonoszt, de nagyobb sereg kell a kifüstöléséhez. Ezt azért teszi, hogy még több áldozatra tegyen szert.

Ekkor érdemes elgondolkoznod azon, hogy vajon miért kell ennyi áldozat a főpapnak? Nyilván, ha nem tébolyult, okkal teszi amit tesz. Ha eszedbe jut valami, írd le. Ez estben kézenfekvő, hogy az istenét elzáró kaput akarja kinyitni az áldozatokkal.

A templom említéséve, és a régi legendákra alapozva pánikot kelt, és így ráveszi a falusiakat, hogy jutalmat ajánljanak a

környékbeli zsoldos kalandoroknak, ha a faluba gyűlnek. Így persze őket is elfoghatja és feláldozhatja.

Ekkor már beindul a fantázia, jó estben a küldetés önmagát szövi tovább. Például. *Miután a feláldozott kalandorok miatt a kapu hasadozni kezdett, és istene kegyben részesítette megnövelve erejét, a gonosz főpap ráveheti a falut, hogy segítség híján (mivel az ideérkezők kis csoportjait híveivel levadászta), fegyverezzék fel a férfiakat, és maguk számoljanak le a gonosszal. Ez persze a végső csapda.* Mindezt írd le a pap neve mellé, majd ha eldöntötted mit tett valójában, jegyezd fel az eseményeket jelölő lapra.

Majd vedd számba, hogy a hősök hogy jönnek a képbe. Hisz itt az idő, hogy velük is számolj. Valószínű, hogy ekkortájt kapcsolódnak be az események sodrába, de hogyan?

Például látták egy fogadóban a falu felhívását, és útnak indultak.

Ezt írd fel az esemény lapra, mint esemény.

Ez után több minden történhet.

Például rájuk támadnak a pap hívei, hogy elhurcolják őket.

Ekkor ki győz? Ha a fanatikusok, akkor a romhoz viszik az elfogott hősöket. Ha a hősök, akkor felmerül a kérdés, miért és kik támadtak rájuk?

Ha nem támadják meg őket, vagy győznek, eléri a falut. Itt a férfiak már néhány napja elmentek, a nép nyilván kétségbeesett, valószínűleg kérlelik őket, hogy menjenek a falu férfiai után.

Így a küldetés mindenképpen a romnál folytatódik, ám előtte néhány elemet a faluban is tisztázni kell, mivel az ördög a részletekben bújik meg.

Mire idáig eljutsz, már körvonalazódik a küldetés. Ám most már meg kell határozni a részleteket. Ezek teszik működővé küldetését, élővé és hitelessé a játékot.

Először is, az időrend és az egymáshoz való viszonyuk alapján írd össze az eseményeket, csak néhány sorban, kicsit

kiegészítve az őket. Ha kérdések jutnak eszedbe, jegyzetelj. „Egy rom, talán templomé. Eltűnések. Felbukkan egy ősi szekta. Egy falu sereget toboroz.” Milyen templom, hogy néz ki, mi volt a pontos funkciója? Miféle szekta ez? És a válaszok, ha eszedbe jutnak, szintén ide kerülhetnek. Például a rom nyilván a szektához köthető, így egy ősi templom. Igen ám, de milyen? Ehhez találj ki egy gonosz szektát, egy olvasott könyv, vagy egy film alapján. Például, a szekta egy pókistent imád. Hm, pók... Ezen a szálon tovább, a pók kiszívja áldozatai nedveit, így biztos az isten is. És kiszáradt tetemeiket hagy hátra. Ezek miért ne lehetnének az isten papjainak engedelmessé, kiszáradt, pókháló borította élőholtak? Mi legyen az isten neve? A pók latinul aranea, lehetne valami hasonló, mondjuk Arachnis. Mi lehet a templom története? Miért egy rom csupán, és ha csak egy rom, miért akarja most hirtelen új életre kelteni a pap? Talán, mert egy kapu nyílik innét Arachnis létsíkjára, a Hálókkel Átszótt Termekbe. De ha kapu nyílik, akkor miért nem működött itt a szekta folyamatosan? Hát ez könnyű, valaha, a templom felépítése után a számos áldozatot megelégtelt környékbeliek hősöket fogadtak, kik legyőzték a papokat és bezárták a kaput. Kézenfekvő, hogy alakuló főgonoszunk, a pap/polgármester, ezt a kaput akarja megnyitni. Ez csupán áldozatokkal megy. Miért ne lehetne, hogy csak újhaldkor nyitható meg, miután háromszázharminchárom embert feláldozott. Hogy miért ennyit? Mert ez jutott eszembe, de ha okot keresünk, legyen. Ennyi év telt el a kapu bezárása óta. Egy évért egy élet, korrekt, nem? Na mármost. Ha a papunk ide jött, nyilván felkészült, tervet kovácsolt, kísérőket toborzott a szekta másutt még működő templomaiból. Mik ezek az előkészületek? Például hány embere van, és milyen erőforrásokkal, hatalommal bírnak? És maga a pap milyen erős, milyen varázslatokat ismer?

És így tovább. Mit a való életben, egy küldetés során is a szereplők okkal teszik azt, amit, és az események is csak ritkán véletlenszerűek. kell legyen egy logikai lánc.

Ezt a láncot vázold fel most, néhány mondatban. Ne legyenek átgondolatlan szálak.

Például, jó ötlet, hogy a pap átvegye a falu vezetését, és így szerezzon még embereket. De ez hogy lehetséges? Nyilván a falusiak sem hülyék, és nem szívesen adnák át a vezetést egy idegennek.

Ez egy sarkalatos pont lehet. Ha nem sikerül hihető megoldást találnod, az egész küldetés erőltetett lesz.

Mondjuk, először falusiakat fog el, és feláldozza őket. Másodszor, nyilván a falusiak elkezdenek félni, őrzőket szerveznek, stb. Ez megnehezíti a további munkát, mert nincs elég híve ahhoz, hogy nyíltan lerohanja a falut. Ezért azt találja ki, hogy fanatikusaival vándor zsoldos csapatnak adja ki magát. Felajánlja szolgálatait a falunak, hogy le vadássza a veszedelmet, majd egyszerűen beszünteti az elrablásokat.

Igen, de szüksége van a falusiakra az áldozathoz. Valahogy meg kell ossza őket, mert együtt túl sokan vannak. Illetve neki is erősödnie kell.

Kitalálja hát, hogy a rom újra benépesült, ami igaz is, valamint hogy az ő erejük ehhez nem elég, így embereket kell hívni. Ekkorra már nyilván több falusinak nem tetszik a dolog, gondoljuk csak bele. De ők eltűnhetnek, igazolandó, hogy a veszély még fennáll.

A hirdetésre érkező kalandorok is jó áldozatnak bizonyulnak, az isten egyre növekvő hatalmával felvértezve a pap és követői könnyen csapdába csalják őket. Itt egy újabb ötlet, óriáspókokat idéz, és mágiával irányítja őket. Bénító mérgekkel és hálójukkal segítik az áldozatok elfogását.

Hogy hatalmát kiterjessze, mágiájával hatalmába keríti a város főbb embereinek elméjét, és megteteti magát ideiglenes főkapitánnyá. Mint ilyen, vészhelyzetben ő

a város vezetője, főleg ha a főbíró eltűnik. Márpedig eltűnik.

A bíró elrablása jó ürügy a milícia összehívására, hogy támadják meg a romot. Ahol a pókok és az áldozatokból feltámasztott zombik serege vár, készen arra, hogy mindenkit elfogjanak.



De nem csak a történet következetességén áll vagy bukik a küldetés élvezhetősége és hitelessége. Nagyon fontos még az életszerűséghez, hogy kidolgozzuk a környezetet. Például hol fekszik a rom és a falu?

Milyen éghajlati övön, tájegységben, milyen évszak és milyen időjárás van éppen?

Miből él a falu, mekkora, mik a rendelkezésre álló építőanyagok, stb. Itt sem kell túlzásokba ess, de néhány mondat leírása sokat segíthet.

Ha ez egy, a kontinentális hegyi erdők és füves puszták találkozásánál fekvő falu, akkor valószínűleg egy hegyekből a sík vidék felé tartó vízfolyás mellé épült. Van erdő a tüzelő és építőanyag miatt, és közel van a síkság, ahol legeltethetnek. Ez alapján legyen pásztorfalu. Például disznók, hisz azt az erdőkben lehet makkoltatni, és legeltetni is a síkság bozótosában.

És ha már itt tartunk, nem lehet csak falu a neve! Hívják mondjuk a víz és a disznók után Kondásrévnek.

Itt ismét szabadon engedheted fantáziádat, a kis részletek tehetik egyedivé a hangulatot. Kondásrévet földsánc, és kötőanyag nélkül rakott terméskő fal

határolja. Házai agyagba rakott kőből és fából épültek. Az érdekesség kedvéért a sánc és a házak is lehetnek kör alakúak. Meleg, őszi idő van, a falevelek sárgulnak. Sokat jelent, ha apróságokkal színesítjük a tájat. A fecskék már gyülekeznek déli útjuk előtt, a fogadó kéményén élő gólya felnőtt fiókái is szárnyukat próbálgatják az útra, stb.

A falu olyan hely, ahol emberek élnek, tehát pár emberi életkép még hitelesebbé teheti. A malacokkal játszó sáros gyermekek látványa, egy mosott ruhát cipelő asszony, stb.

Mivel a küldetésben a falu lakói az áldozat szerepét kapták, szimpatikussá kell tenned őket. Nem mindenkit persze, de alapvetően a közösség felé kell billentened a hősök jóindulatát. Egy barátságos NJK könnyen a falu mellé állíthatja a csapatot. Ilyen az élénk gyereklány, aki az eltűnések óta érvényben lévő tilalom ellenére nyúlra vadászik a dombok közt, és ide vezeti a csapatot, aki a rajtaütés miatt eltéved. Közben könnyed csacsogásával, fiús vagányságával megkedvelteti magát. De lehet egy kissé ellenséges színfolt is, például a mogorva kovács, aki nem bízik a hősökben, vagy a ravasz fogadós, aki vizezi a bort.

Ez számos egyéb dolgot felvethet. A kovács, ha bizalmatlan, figyel. Ezért neki gyanús az új bíró, nem bízik benne, és ezt hangoztatja is. A fogadós megnyugtatja a hősöket, hogy a kováccsal ne is törődjenek, mert az új bíróban sem bízott, ezért is nem tartott a katonákkal, stb. Ez már egy nyom lehet, ami mentén kiderül, a kovács felfigyelt valamire, és így tovább. Így a konfliktusok is megoldódnak, és fejlődnek a kapcsolatok, változik a hozzáállás. A mogorva kovács segítő karakterré válik. Így még életszerűbb a küldetés, hisz az emberek változnak.

Itt fontos megjegyezni, hogy minden fő szereplőnek adjunk nevet, és egy-két jellemző külső és belső tulajdonságot. A kislánynak, a fogadósnak, a kovácsnak. legyenek most Mircea, Brossa és Malarick. A lány két copfban hordja a haját, fiúruhát

hord, csúzlival vadászik és bátor, a fogadós testes, magas, és két foga hiányzik, a kovács hatalmas, vörös szakállal, egyenes, nyers modorral és hajókötélnyi izmokkal rendelkezik.

Nem is taglalnám tovább, térjünk át a templomra és az ellenfelekre.

A templom legyen baljós, komor helyen, ami ellensúlyozza a falu barátságosságát. Ugyanakkor ésszerű helyen is legyen. Lehet például egy zárt, sötét völgyben. Az odafelé vezető út legyen mid komorabb. Kiszáradt, növények, pókháló. Mire odaérnek, eleredhet egy hűvös eső. A bejárat egy, a sziklába durván faragott oszlopcarnok, törött, pókmintás frízekkel ékes kőoszlopokkal. Próbáld mind sötétebbé tenni a hangulatot, de ne ess túlzásba. A kövek közt mohos csontok hevernek, a szél mintha sikolyok hangját hozná, stb.

Maga a templom lehet egyszerű, néhány terem, egy sírkamra, pár természetes járat, a mélyén az istent bebörtönző oltárral. De legyen változatos és logikus is.

A papok szálláshelye nyilván nem egyezik a kiszáradt zombikéval vagy a pókokéval. Előbbieknek kell valamiféle raktár, konyha, egyéb kiszolgáló helyiség is. Nyilván van őrség. Lehetnek csapdák is, de nem ott, ahol a templom lakói állandóan járnak-kelnek. Egy-két ügyességi vagy logikai feladat sem árt, például egy szellőző járaton megkerülhető az őrség, de egy szakadék vágja ketté. Az átgráshoz széles, és nincs mihez rögzíteni a kötelet. Hátrébb hevert egy padló, de csak a hasadék feléig ér. Lássuk, mit hoz ki ebből a csapat. Ezek fontos apróságok.

Az ellenfél harcoljon okosan. A zombik nyilván addig támadnak, míg el nem pusztítják őket, de egy magányos pap valószínűbb, hogy segítségért fut vagy kiált. A főpap, ha ideje van rá, felállíthatja előre, ütközőként és a hősök feltartására a zombikat, míg a pókok a csarnok mennyezete és oszlopai közt függve támadnak felülről. ez alatt a papok a karzatról és az oszlopok fedezékéből, távolról támadnak varázslataikkal és

parittyáikkal. Szervezetten kisebb erejű ellenfelekkel is igencsak megizzasztható a csapat.

Az ilyen, nagyobb csatákat érdemes lemodelleznek egy négyzetrácsos játékmезőn, figurákkal, tereptárgyakkal. Fontos szerepet kap itt a stratégia. Érdemes átgondolni, ha a csapat győz, mi történik? A Főpap megadja magát, halálig harcol, vagy elmenekül? Ha ő meghal, mit tesznek a mágiával irányított pókok? A zombik elpusztulnak, vagy szétszélednek. A romhoz hasonló területek elkészítéséhez használd a küldetés helyszínének felépítése fejezetet.



Miután a küldetés lezárult, készíts egy újat! Számos fajta küldetést készíthetsz ne ragadj le a „harcolós” témánál. Ezek tipikusan a mentsd meg, győzd le, szerezd meg, véd meg, pusztítsd el, címszavakkal leírható küldetések.

Ezek mellett készíts old meg, derítsd ki, bizonyítsd jellegű küldetéseket is. Például egy városban játszódó küldetés, ahol bizonyítani kell valaki (lehet, hogy épp a hősök) ártatlanságát, vagy ahol be kell épülni a helyi alvilágba, hogy egy személy közelébe férközzön a csapat, épp olyan élvezetesekek lehetnek, mint a harc alapú küldetések. És helyet adnak arra is, hogy a csaták során kissé háttérbe szorult hősök, bárdok, mágiszterek szabadon kibontakozzanak, hisz ilyen feladatok során, övék a főszerep. Egyik kedvenc küldetésem során csak egy helyszínt vázoltam fel, és fő NJK-kat, cselekményt nem. Annyi volt a lényeg, hogy egy uralkodó hallott az akkor már komolyabb hírnévvel rendelkező hősökről. Felbérelte őket a testőrség tanácsadójának és vezetőjének, mert a titkosszolgálat szerint felbérelték ellene a kontinens legjobb orvgyilkosát, aki királyság alapításának három napos fesztiválja alatt fog lecsapni. A fesztiválon az uralkodó a főszerep, számos helyszínen kell reprezentálnia, stb. Távolmaradása, de a merénylet is, óriási

politikai vihart kavarna, és így tovább. És aztán elkezdjük a sakkjátszmát, én, JM-ként az orvgyilkossal, a játékosok pedig a hősök bőrébe bújva. Igazán emlékezetesre sikerült.

Készíts hosszú küldetéseket!

Ha van hozzá kedvetek, írhatok összefüggő küldetéseket, melyek egy távoli pontban futnak össze, egységes irányt adva a játékosoknak. Például a fenti küldetésnél maradván, a papok egy része, vagy maga a főpap, kerekelt, és ráuszítja a szektát a csapatra, mint istenük ellenségeire.

Emellett kiderülhet, hogy az isten visszatérési kísérlete nem egyedi eset volt, több kisebb isteni lény próbál átjutni a lepecsételt hasadékokon.

Előkerülhet erre nézve egy prófécia is, amely erre az időszakra jövendöli a sötétség eljövételét. Ennél a száznál vigyázz, hogy a világ történelmét ne formálják át a hősök, mert az ritkán sikerül jól! De lehet, hogy a szekták megfékezésével megakadályozzák a történelem átformálását! Ez már jobban hangzik.

Ezen a vonalon számos, összefüggő küldetést alkothatsz, hasonló rendszerben, mintha egy küldetés időrendi pontjait alkotnád meg. Melyik esemény melyiket követi, milyen hatással vannak egymásra, és miért? Hogy kapcsolódnak ehhez a hősök.

Ügyelj rá, hogy ne minden játékos a fő kaland mentén folyjék le. Legyenek közbeszúrva színesítésként, friss, esetenként vidám vagy újszerű küldetések is, melyeknek semmi köze a fő cselekményhez, csak „beléjük botlik” a csapat.

Használd ki az események sokféleségét. A küldetésorozat során ne minden küldetés a „főellenfél legyőzése, labirintus kitakarítása” szál mentén szövedjen.

Ugyanígy élvezetes lehet egy városban játszódó küldetés, ahol az intrikák mélyén kell eligazodni a hősöknek, hogy kinyomozzanak bizonyos összefüggéseket.

A küldetés helyszínének felépítése

Az alábbiakban egy kis segítséget szeretnénk nyújtani a kezdő JM-eknek ahhoz, hogy megfelelő helyszínt készíthessenek küldetéseik számára. Ez csak egy kis ihlet, segítség, semmilyen része nem kötelező, bármi módosítható, kihagyható, vagy szabadon kiegészíthető. Ideális esetben van egy ötleted, ami köré a küldetés szerveződik. Ez az ötlet a klasszikus szörnyek, labirintusok és harc stílusban általában igen egyszerű. Öld meg a gonoszt, szabadíts ki valakit, szerezd, vagy tedd meg ezt és azt. Például öld meg a sötétszívű nekromantát, vagy a hercegnőt elrabló sárkányt, egyúttal persze szabadítsd ki a hercegnőt, vagy lopd el a szomszéd hadúr féltve őrzött griffozásait. Találd meg a járvány ellenszerét, az örök ifjúság kútját, aminek vize megmenti az uralkodót, stb.



Mindezekhez egy területre van szükséged, ahol a küldetés játszódik. Ez lehet egy jól körülhatárolt területegység, mint egy labirintus, vagy lehet kevésbé jól körülhatárolt, mint egy erdő.

Íme, néhány ötlet, ahol a küldetés játszódhat. Ha zárt terület, akkor egy ősi rom, ösvények és szigetecskék a lápi nádrengetegben, bozótlabirintus, gleccserhasadékok, barlangjáratok, féregjárat, csatorna, régi, földalatti romok és pincék, habarcs nélkül rakott sziklák, ha nyílt terület, akkor egy erdő tisztásai és az ott levő kunyhók, illetve barlang, egy

sziklás terület völgyei és kanyonjai, lebegő sziklaszigetek, vagy épp egy tó szigetei.

A módszer mindkét esetben ugyanaz.

Először is, dobj egy, vagy több kockával.

Minél több területből áll a küldetés helyszíne, annál több kockával dobj.

Mondjuk, elsőre dobj két kockával. Az eredmény nyolc. Ha tudod hány területegységet akarsz, ezt a lépést kihagyhatod.

Második lépésként fogj egy papírt, egy dobozfedőt, ami legalább A4-es méretű, és egy ceruzát. Dobj bele nyolc kockát.

Ha a kockák megálltak, és tetszik az elrendezésük, rajzold körbe őket, ha nem, akkor dobj újra, míg elégedett nem leszel.

Ha két kocka egymás mellé kerül, alkothatnak egy, nagyobb egységet.

Vedd le a kockákat a papírról, és számozd be a négyzeteket egytől, nyolcig. Ezek a terület egységeid.

Most tetszés szerint kösd össze őket vonalakkal, de úgy, hogy egyes vonalak más vonalakba torkolljanak, ne pedig egy területbe, más vonalak pedig ne vezessenek sehová. Ezek lesznek a területeket összekötő útvonalak. Ezek néhol egymásba futnak, másutt zsákutcát képeznek. Ha akarod, minden területegység után dobhatsz egy kiskockával és a szóródási irány kockával. Ez megmutatja hány kijárata van a területegységnek, és merre nyílik. De mint a fentiekben olvashattad, ezt bátran kihagyhatod.

Mikor ezzel végeztél, megkapod a küldetés területének nyers térképét. Ha ez egy zárt terület, mondjuk egy katakomba, akkor az útvonalak a katakomba folyosói, míg a nyolc területegység a katakomba termei lesznek.

Ekkor kell egy bejárat is, ami valamelyik folyosóról, vagy teremből nyílik. Ezt válaszd ki. Ha több szintes katakombát szeretnél, készíts még egy térképet a fentiek szerint, és jelöld meg, melyik folyosó vagy terem köti össze a két szintet. Ha nyílt terület, mondjuk a területegységek egy mocsár szigetekcskéi, akkor az

útvonalak az őket összekötő gázlók, kidőlt fák, és függőhidak lesznek.



Ez után határozd meg, mekkora egy adott területegység. Ezt mezőben add meg (egy mező 2x2méter). Például a katakomba egyik terme 3x6 mező, míg egy másik 12x26 mező. A mocsár szigetei viszont nagyobbak, lehet, hogy 100x130 mező, stb. Ez fontos a támadások hatótávja, a hősök mozgása miatt, és hogy könnyen le tud modellezni a csatát figurákkal és jelzőkkel, a játéktéren.

Könnyebb dolgod van, ha egyszerű lap helyett négyzetrácsos lapot használsz, és a kockák helyét árajzolod annyi négyzetre, amekkora területegységeket szeretnél. Ekkor, minél nagyobb egy terület, annál kisebb kockákat használj. Egy katakombánál elég a kockás füzetlap, de egy mocsárnál a milliméterpapír ideálisabb.



Most a területegységek számait írd fel egy lapra, és minden számhoz írd le, mi található a területen. Itt célszerű figyelembe vened a területegység funkcióját és elhelyezkedését. Például ha a katakombánál maradunk, akkor ésszerűbb egy csontokból kirakott falú terem, mint egy konyha, például. Illetve, ha kétszintű, az alsó szintek egyes területeit víz boríthatja, stb. Mindent jegyezz fel a lapon, a terület száma mellett.



Ha ezzel megvagy, ideje, hogy a területek interaktív részével törődj. Ezek azok a dolgok, melyeket a hősök használnak, vagy amikkel interakcióba lépve megváltoznak a körülményeik. Ilyenek a tereptárgyak, az akadályok, az NJK-k, a szörnyek és a kalandtárgyak.

Dobj három kockával, majd a kapott eredmény és a táblázat alapján alakítsd ki a

területegység interaktív részét. Ha nem tetszik, amit kidobtál, dobj újra egyszer.

Dobás eredménye

3

4

5-6

7

8

9-11

12

13-14

15-16

17

18

Területegység tartalma

Üres

1. Tereptárgy

2. Akadály

3. Kalandtárgy

4. NJK

5. Szörny

6. Különlegesség

Kettő lenti kombinációja (dobj két kockával, a kidobott tartalmakat használd)

Három lenti kombinációja (dobj két kockával, a kidobott tartalmakat használd)

Négy lenti kombinációja (dobj két kockával, a kidobott tartalmakat használd)

Öt lenti kombinációja (dobj két kockával, a kidobott tartalmakat használd)

Tereptárgyak: Tereptárgyak a területeken fellelhető fizikai elemek, mint a faldarab, hordó, koporsó, szarkofág, szobor, fatörzs, kunyhó, csónak, zsák, stb.. A tereptárgyak különböző szintű fedezéket jelentenek, és akadályozzák a rálátást, a méretüktől függő leírt mértékben. Esetleg más módon is felhasználhatók, például egy halom olajoshordó felrobbantható, egy köhenger a folyosóra gurítva összezúzhatja a rohamozó csontvázakat. A tereptárgyak nem rejtettek, azokat, ha van rálátása, bármely hős láthatja.

Akadályok: Az akadályok olyan, nem feltétlenül tárgyi, de fizikai tényezők, melyek akadályozzák, alkalmasint veszélyeztetik a hőseket és a lényeket a területen. Ilyen egy hasadék a földben, egy tűz, a mély víz, egy savtócsa, egy tornádótölcsér, vagy egy iszapverem, sűrű füst vagy tüskebozót, egyes csapdák, stb. De ilyenek a bezárt, vagy titkos ajtók is. Egyes akadályok rejtettek, például a tócsának tűnő mély hasadék, vagy a forró légoszlop.

Kalandtárgyak: Kalandtárgynak nevezzük a küldetés szempontjából fontos tárgyakat és elemeket, melyek befolyásolhatják a küldetés sikerét, birtoklásuk, elpusztításuk, stb. Általában győzelepontot érhet. Ilyenek a zárt ládák, a falak titkos rekeszei, a mágikusan zárt és titkos ajtók, és persze egyes, fontos csapdák. Sok kalandtárgy egyben tereptárgy vagy akadály is.

NJK: A hősök a területen gyakran találkozhatnak nem játékos karakterekkel, akikkel valamiféle interakcióba bonyolódnak. Ez a jelentéktelen útbaigazítástól, vagy egy baljós tekintettől, a főellenféllel való végső csatáig vagy egy életre szóló szerelem kialakulásáig bármi lehet.

Szörnyek: A szörnyek a játékmester sakkfigurái a játékban, akiket kijátszhat a játékosok hősei ellen. E szörnyek legyőzése során kerülnek a játékosok egyre közelebb a győzelemhez. Mondhatjuk, hogy a szörnyek egyfajta eleven (vagy élőholt) akadályt képeznek, de alkalmasint egyúttal NJK-k is lehetnek. A szörnyeket, a harc során érdemes figurákkal modellezni a játéktéren.

Különlegesség: Bármi, ami nem befolyásolja komolyan a küldetést, de érdekesség, furcsaság lehet. Egy láncos felvonó, egy sárga vizű szökőkút, egy odvas fatönk, amelynek közepén a lyuk feneketlenül mély, stb.



Ha jónak látod, egyes útvonalakhoz is tartalmat, például csapda a folyosón, stb.

Következő simításként határozd meg a küldetés szintjét. Ez általában a hősök átlag szintje és két kocka. Például, ha a hősök átlagos szintje öt, és a két kockadobás

eredménye tíz, akkor a küldetés szintje tizenöt.

Ez azért fontos, mert minden veszedelem, mint a tűz, a sav, a mérgek, de ugyanígy a csapdák, sőt a szörnyek is, rendelkeznek szinttel. Egy induláskor területegységre maximum annyi szintnyi veszedelmet tegyél, amennyi a küldetés szintje. A fenti példánál maradva egy hármasszintű csapdát, valamit egy négyes, egy hatos és egy kettesszintű szörnyet.

Egyes szörnyek persze vándorolnak, illetve képesek segítséget hívni, ezért ez a csata során megváltozhat, ám jó, ha így kezdődik.

Szörnyeket a területnek megfelelően válassz. Egy katakombában valószínűtlen a mélytengeri vagy repülő lények jelenléte,

ám annál valószínűbb, hogy élőholtak járnak. A mocsár férgek, gyíkemberek, trollok, mutáns növények és óriásvarangyok otthona lehet.



Ezek után határozd meg a jutalmakat. Ez bármi lehet az árucikkektől, a felszerelésen át a mágikus és alkimista italokig, tekercsekig, varázstárgyakig. De nagyon figyelj rá, hogy nem legyen se túl sok, mert az elveszi az új kincsek felett érzett örömet és a kihívást, de túl kevés sem, mert az motiválatlanná teheti a játékosokat. A következő táblázat talán segítséget nyújt ebben.

Csapat átlagos szintje

Kincs jellege és mértéke

1-3	Három kocka tucatpénné, egy mérgező vagy egy alkimista anyag, egy-két prém, vagy selyemtárgy, esetleg egy kisebb méretű acél fegyver.
4-6	Egy kocka nagypénné, egy kiskocka mérgező vagy egy alkimista anyag, egy-két acél fegyver, vagy egy könnyű vért.
7-9	Egy kocka nagypénné, egy kiskocka arany, egy mágiaművességgel készített tárgy (kiskocka szintű), egy kocka mérgező, alkimista anyag vagy tekercs egy mestermunka fegyver, vagy egy könnyű páncél.
10-12	Egy kocka nagypénné, egy kiskocka arany, egy mágiaművességgel készített tárgy (kiskocka szintű), egy kocka mérgező, alkimista anyag vagy tekercs
13-15	Egy kocka nagypénné, egy kiskocka arany, egy mágiaművességgel készített tárgy (kiskocka szintű), egy kocka mérgező, alkimista anyag vagy tekercs, egy kiskocka acél fegyver, egy nehéz páncél,

Készíts és használd kellékeket!

Hogy a játék élvezetes legyen, és a csatákat könnyen lemodellezzétek, készítsétek kellékeket. Először is, készítsétek fehér lapra, kartonra, bármire, egy négyzethálót, melynek oldalai 2-3 cm közötti hosszúságúak. Ez lesz a Játékterület, és egy négyzet egy mezőt fog jelképezni.

Majd vágjatok más színű papírcsíkokat. Például egyszer öt mező hosszút, kétszer három mező hosszút, és rajtuk is jelöljétek a mezőket. Ezekkel tudjátok modellezni az útvonalakat, a falakat, stb.

Ez után készíts papírból néhány, adott négyzet sugarú kört, félkört. Készíts egy

kb. öt négyzet hosszúságú, kilencven fokos és egy ugyanekkora negyvenöt fokos körcikket is. Ezek fogják jelezni a hatások területét, mint varázslatok, stb.

Szerez be egy rakás pasztik figurát, hogy lemodellezd velük hőseidet és a szörnyeket. Ha nem tudsz beszerezni ilyesmit, keress a lényről képeket, és megfelelő méretben nyomtasd ki. Például egy hidra kétszer négy négyzetet foglal, akkor ekkora legyen a képe.

Ezekkel a segédletekkel sokkal pasztikusabbá teheted a játékot és élvezetesebbé a csatákat.

Léteznek megvásárolható kellékek is, mint például a D&D Miniatures, ha

megengedheted magadnak, általuk még színesebbé teheted a játékod.

Hogyan készíts képességet?

Veszedelem és viszontagságok

Angnor világa kegyetlen és vad hely, ahol a hősökre számos veszedelem leselkedik, a szörnyeken felül is. A magas hegyek, a víz, a viharok, észak metsző hidege vagy a déli sivatagok forrósága éppúgy valós veszélyt jelent, mint egy földcsuszamlás, egy erdőtűz vagy egy járvány. Egyes veszedelmek magukkal vonják egymást. Például egy vulkánkitörés együtt jár a sűrű forró füsttel, sötétséggel, tűzzel, lávával, földcsuszamlásokkal és rengésekkel. Ezen veszélyforrások némelyikét ismertetjük az alábbi fejezetben.

Sötétség

A hősök zöme a sötétben teljeséggel képtelen tájékozódni, gyakorlatilag vaknak számít. A vakságnak a következő következményekkel jár. A vak hős szempontjából, minden és mindenki 2-7-es takarásban van. Emellett ellenfelei plusz egy kockát adhatnak az öt célzó támadásaikhoz, és e támadások ellen készületlennek számít. Maximum Sebességének felével képes mozogni, és támadásait, valamint minden, látással kapcsolatos tevékenységét (észlelés, írás, stb.) két kockával kevesebbrel dobhatja. Olyan cselekedeteket, ami csupán a látásra alapul, nem képes végezni (olvasás).

Zuhanás

Ha valaki lezuhan valahonnan, a becsapódáskor súlyosan megsebesülhet, sőt meg is halhat. Minden mezőnyi zuhanás egy kockányi sebzést okoz. Ám ezekből a kockákból levonhatunk az ügyességnek megfelelő számút. Tehát ha egy hős négy mező magasságból zuhan, négy kockát sebződne, ám az ügyessége hármassal, így csupán egy kockát sebződik.

Vízbe esés: Ha a karakter legalább egy mező mély folyadékba, pl. vízbe esik, a

zuhanás magassága, a sérülés kiszámításának szempontjából a folyadék mélységével megegyező számú mezővel kevesebbnek számít.



A hideg

A hideg komoly veszélyt jelent a legtöbb élőlény számára. Ha a küldetés vagy egyes események miatt, az ott megjelölt erősségű hideg hatás jelentkezik, a hősöknek védekezniük kell a hideg ellen, például meleg ruházattal.

A hidegnek két változata van. Az enyhe, és a komoly hideg. Az enyhe hideg a körülbelül plusz öt és mínusz tíz Celsius közti tartomány, a komoly hideg a mínusz tíz és negyven fok közti hőmérséklet. Ha ennél hidegebb van, a hősök körönként egy kocka fagysebzést szenvednek el.

Ha egy hős nem védekezik a hideggel szemben, a játékmester minden eltelt óra, vagy komoly hideg esetén perc után egy kockával egy hideg próbát tesz a karakter erőnlétével szemben. Ha a próba meghaladja az erőnlét próbát, a hős egy kockányit sebződik.

A jég hatásai: Jégen, illetve más csúszós felületen, pl. vizes márványpadló, a hősök sebessége felére csökken, valamint ha mozognak, körönként ügyesség próbát kell tenniük 10-es szint ellen. Ha a próba nem sikerül, a hős elesik.



Égés

Égés bekövetkezhet, ha a hősöket extrém meleg éri. Ekkor a hősöknek védekezniük kell a meleg ellen, például sivatagi ruházattal.

A melegnek két változata van. Az enyhe, és a komoly meleg. Az enyhe meleg a körülbelül plusz harmincöt és ötvenöt Celsius közti tartomány, a komoly meleg az ötvenöt és hetven fok közti hőmérséklet. Ha ennél melegebb van, a hősök körönként egy kocka tűzsebzést szenvednek el. Ha egy hős nem védekezik a meleg szemben, a játékmester minden eltelt óra, vagy komoly meleg esetén perc után egy kockával egy meleg próbát tesz a karakter erőnlétével szemben. Ha a próba meghaladja az erőnlét próbát, a hős egy kockányit sebződik.

Forró víz: A forró vízzel, egyéb folyadékkal való érintkezés körönként egy kockányi sebzést okoz. Ha a karakter teljesen elmerül a forró folyadékban, akkor körönként három kockányi sebzést is elszenvedhet.

Lángra lobbanás: Az égő nafta, alkimista tűz, égő faház vagy a mágikus tüzek lángba boríthatják a hős felszereléseit és haját, testszőrzetét. Hogy a lángra lobbanást kivédje, a tűzzel érintkező hősnek egy kört azzal kell töltenie, hogy oltja magát. Ekkor képtelen mást cselekedni, készületlen, és megszakító

támadás alanya lehet. A lángoló hős és tárgyai három kockányit sebződnek körönként, míg el nem oltják őket.

A füst hatásai: Ha a hős sűrű füstbe kerül, a játékmesternek minden körben egy próbát kell tennie, a karakter erőnléte ellen. A próbát egy kockával dobja, ám minden kör után, amit a hős a füstben tölt, plusz egy kockát adhat hozzá. Ha a próba sikeres, a hős köhög és fuldoklik, képtelen koncentrációt igénylő cselekvésre, valamint egy kocka sebzést szenved el körönként mindaddig, míg a sűrű füstben tartózkodik.

Sav és láva: A sav, és a láva égési sebzést okoz. A velük való érintkezés körönként egy kocka sebzést okoz. Ha a karakter teljesen elmerül a bennük, akkor körönként három kocka sebzést is elszenvedhet. Mind a láva, mind a sav alkalmas arra, hogy folyadékként belefulladásnak a fulladás rendes szabályai szerint.

A víz veszélyei

Nyugodt vízben, átlagos körülmények között az úzás próba szintje 10-es, amit ügyességgel kell dobni. Ha a hős könnyű páncélt visel, a célszám 15-re, ha nehéz páncélt, akkor 20-ra nő. Ha elvesíti a próbát, fuldokolni kezd.

Fuldoklás: Minden hős az erőnlét tulajdonságával megegyező számú körig képes visszatartani a lélegzetét. Ezt követően a hős fuldokolni kezd. A következő körben elveszti az összes életerő pontját, majd az ezt követő körben meghal. A hideg víz a hideg hatásait is magával vonja.

A sebzések típusai

Fizikai sebzés: A fizikai sebzést valamely fizikai behatás okozza, mint egy kard, egy mágikus lövedék, egy leomló kőfal. Az ilyen sebzések ellen véd a fizikai védelem, illetve minden páncél, pajzs.

Elemi sebzés: Az ilyen sebzést valamely elemi hatás idézi elő, mint a fagy vagy a tűz, így ellene nem véd a pajzs és a páncél, ám az elemi védelmek igen.

Energia Sebzés: Az energia sebzés egyedi, általában a mágia okoz ilyen sebet. Itt a sebzésnél részletezzük, mi véd ellene.

Csapdák

A csapdák igen veszedelmes pályaelemek, amik könnyen végezhetnek a hősökkel. Csapda kétféleképpen kerülhet a területre. Vagy a küldetés előre rendelkezik a csapdáról, vagy egy hős, illetve NJK a játék során letelepít egy csapdát. Ahhoz, hogy egy játékos megtudja hol a csapda, egy keresés próbát kell tennie a csapda szintje ellen. Minden csapda rendelkezik egy szinttel. Erről a szintről, a küldetésben meghatározott csapda esetén a küldetés rendelkezik, míg, ha valaki csapdát telepít, a csapda szintje az ő ügyessége lesz. A csapdák támadása a szintjüknek megfelelő számú kockával történik. A csapda a fizikai védekezést, vagy ritkábban az ügyességet támadja. Ez attól függ, hogy aktív, vagy passzív a csapda. Aktív, ha valahogy támad, mozog, például egy feléd repülő lándzsa, vagy egy lezuhanó kőgolyó. Passzív, ha nem tesz semmit, vagy igen lassan, kiszámíthatóan tesz. Például egy lyuk a földben, amit letakartak, nem támad, ha rálépsz, ügyesség kell, hogy időben félreugorj. Ilyen egy guruló kőgolyó is, ami elől el kell futni. A csapda hatásmechanizmusa, sebzése, és a használatának feltételei a csapda leírásánál szerepelnek. Ugyanígy, ha van jelentősége, akkor a csapda életereje, sebzésfelfogása, és az összetöréséhez szükséges erőnlét próba mértéke is itt olvasható.

Veremcsapda

Ez egy álcázott verem. Szintje hármás, és az ügyességet támadja. Egy minden mező mélység után egy kocka sebzést okoz. Ha az aljára karókat raknak, karónként egy kocka plusz sebzés jön ehhez. Általában egy mezőre egy kockányi karó jut.

Kőgolyó

Egy mechanizmus, ami egy járatban, egy folyosón, egy az átmérőjével megegyező golyót indít el, ami egyre gyorsulva gördül célja felé. Szintje hármás, és az ügyességet támadja. Sebzése ha egy mező átmérőjű, akkor hat kocka, ami minden mező után duplázódik.

Savfelhő

Egy mechanizmus eltör egy savas üvegcsét, ami szétrobban, és a mezőt savba burkolja. Szintje hármás, és az ügyességet támadja. Sebzése három kocka, ám a következő körben is sebez még két kockát, majd a harmadikban még egyet akkor is, ha a hős kilép a hatókörből.

Mérges nyíl

Egy rejtett számszerű kiló egy nyilat. A nyíl szintje ötös, a fizikai védekezést támadja. Sebzése két kocka, de gyakran mérgezett.

Leccsapódó rács

Egy mezőnyi területre zuhan egy vastüskékkel lelátott rács. A rács szintje négyes, a fizikai védekezést támadja. Sebzése három kocka.

Lendülő penge

Egy a penge egy mechanizmus hatására ingaként belendül a mezőre, kettészelve azt, ami, vagy aki az útjába kerül. A penge szintje ötös, a fizikai védekezést támadja. Sebzése három kocka.

Hurokcsapda

Egy ellensúlyhoz, vagy rugalmas fához kötött hurok, ami felrántja a belépőt. Szintje hármás, és az ügyességet támadja. Ha elfogott valakit, a szint ellen tett erőnlét próbával képes kiszabadulni.



Mérges és betegségek, a rontás

A mérgek és a betegségek Angnor eltorzult világán mindennaposak. Mutálódott vírusok és mutáns szörnyek mérgei,

toxikus területek és savas vizek. És ennél még rosszabb, az árnyak által megrontott átokföldök rontása. E területek gonosz aurába burkolóznak, amely megront minden teremtményt, aki oda téved.

E veszedelmek mozgatórugója közös.

Akárcsak a csapdák esetén, a mérgeknél, betegségeknel és rontásoknál is van egy szint. Ez a szint vagy a JM által a kalandban meghatározott, vagy, ha egy NJK vagy játékos hozza létre, akkor az ő elme tulajdonságával és az esetleges módosítókkal megegyező.

A veszedelem a szintnek megfelelő számú kockával tesz próbát a hős erőnlét, vagy egyes rontások esetén az elme, illetve mágia próbája ellen. A mérgek, betegségek és rontások hatását, illetve az ellenük való védekezés és az esetleges gyógykezelés módját a leírásukban ismertetjük.

Puffasztó csalán

A csalán mérge a bőrrel érintkezve azonnal sokszorosára felpuffasztja a szöveteket, szétroncsolva őket. A puffadás gyorsan terjed. A mérge szintje hármás, az erőnlétet támadja. Sebzése körönként két kocka, míg a célpont meg nem hal.

Gyors védekezés, ha levágják a megérintett végtagot. Gyógyító képességgel lehetséges a kezelés.

Fekete lótosz

A lótosz pollenje belélegezve azonnal elaltatja a mezőre lépő áldozatát, majd egy kocka körön belül megöli. A mérge szintje hármás, az erőnlétet támadja. Gyógyító képességgel lehetséges a kezelés.

Halálliliom

A halálliliom neve ellenére nem halálos, csupán egy kocka órára elaltatja áldozatát. A mérge szintje hármás, az erőnlétet támadja. Gyógyító képességgel lehetséges a kezelés.

Savvér

Ez a vegyszer egy fegyvermérge. A vérrrel elegyedve savat alkot, mely belülről marja

az áldozat testét. A mérge szintje hármás, az erőnlétet támadja. Sebzése első körben három kocka, második körben kettő, míg az utolsó körben egy kocka.

Gyógyító képességgel lehetséges a kezelés.

Nyákhányás

A betegség feloldja áldozata szerveit, melyeket az kihány. A betegséget a beteg nyálkával való érintkezés, vagy a szennyezett víz és étel terjeszti. A kór egy kiskockányi napig lappang, majd óránként egy kocka sebzést okoz. Erőssége hármás, az erőnlétet támadja. Gyógyító képességgel lehetséges a kezelés.

Burjánlepra

A betegség egy gombaféle, amely feldobozza, kocsonyává rothasztja áldozata testét, és ebből nyálkás, spórafelhőket kibocsátó, pöfetegszerű képleteket növeszt rá. A betegséget a spóra terjeszti. A kór egy kockányi napig lappang, majd óránként egy kocka sebzést okoz.

Gyógyító képességgel lehetséges a kezelés.

Tébolypestis

A betegség őrzöngő elmebajt okoz. A beteg minden mozgó dolgot ész nélkül, foggal és körömmel megtámad, ami a szeme elé kerül. Addig támad, míg meg nem hal. A betegséget a beteg nyála és vére terjeszti.

A kór egy kockányi óráig lappang.

Gyógyító képességgel lehetséges a kezelés.



Bestiárium

A szörnyek állandó veszedelmet jelentenek Angnor lakói számára. Az óceánok mélyétől a felhőkig, mindenütt élnek szörnyek, akik csak arra várnak, hogy a JM rászabadíthassa őket játékosaira! A szörnyek tehát a játékmester sakkfigurái a játékban, akiket kijátszhat a játékosok hősei ellen. E szörnyek legyőzése során kerülnek a játékosok egyre közelebb a

győzelemhez. A Vér és Varázs számos szörnyet tartalmaz.

Játékmasterként neked kell irányítanod a küldetésben jelölt szörnyeket. A küldetésben leírtuk, hogy egy területegységen vagy pályarészen milyen szörnyek vannak, illetve hány szintnyi szörny tartózkodhat ott. Ezt a küldetés szintje határozza meg, de módosítsd szabadon, ha jónak látod.

A te dolgod, hogy a te körödben ezeket a szörnyeket irányítsd, a leírásuk alapján, a hősök elleni harcban, vagy akár NJK-ként. Egy körben minden szörnyrel cselekedhetsz, támadhatsz, varázsolhatsz, a harc szabályai szerint, ahogyan a játékosok teszik ezt hőseikkel. Azt, hogy egy szörny mire képes, a leírásánál találod meg. Persze nem kell valójában a küldetésben leírt összes szörnyet mozgatnod, csak azokkal kell ténylegesen cselekedned, akik a hősök látóterében vannak. A többiek cselekedeteit elég, ha jegyzed, hogy például az ajtó mögött lesben áll, vagy elindul a szomszédos szobából a csatazaj hallatán.

Szörnyek leírása

A szörnyek az adott lényhez mellékelt táblázatban leírt értékekkel bírnak. Ez a rövidítések magyarázata.

Szint: Itt található a szörny szintje. Ez fontos, hogy megállapítsd, hány szörny tartózkodhat egy területen. Ugyanis egy területen a küldetés szintjével megegyező szintnyi veszedelem lehet, a hősök érkezésekor. Ebbe beletartoznak a csapdák éppúgy, mint a szörnyek. Fontos, hogy érkezéskor, hisz utána ez változhat. Például a csapat ráront a labirintus konyhájában kotyvasztó gnómokra, de a csatazajt meghallva, pár körön belül a szomszédos étkezőből átzúdul vagy negyven goblin.

Fhsz: A szörny fizikai harci szintje.

Mhsz: A szörny mágikus harci szint

T&S: A szörny támadásai és sebzése

Ész: A szörny életerő szintje

A tulajdonságok, a szellem és az állóképesség magukért beszélnek.

Képességek: Számos szörny azonos képességekkel bír. Ekkor a lény leírásában nem részleteztük a képességeit minden alkalommal, hanem összegyűjtöttük őket. A szörny képességeket alább olvashatod.

Felhasználás: Mire jó a szörny, vagy annak valamely része? Alkímiai alapanyag, a bőréből páncél, a tollaiból díszruha készül?

Elemi: A szörny elemi. Nem sebzik a mérgek és a betegségek, immunis a kábítás és félelem minden változatára. Nincs szüksége táplálékra vagy levegőre. Az elemi lények immunisak saját elemükre, míg az ellentétes elem (pl. tűz-víz), másfélszeres (lefelé kerekítve) sebzést okoz nekik.

Élőhalott: A szörny élőhalott. Egy holttest, melyet az átokföldek rontása szállt meg. Nem hatnak rá a mérgek és a betegségek. Immunis a fájdalom, a kábítás minden változatára, és az átokföldek rontására. Az élőholtak minden őket ért fizikai sebzésből a legnagyobb kockát levonhatják. Nincs szüksége levegőre, pihenésre, nem alszik, így immunis az altatásra. Képes rálátásán belül érzékelní az élőlényeket.

Sebtűrés: A szörny meglepően jól ellenáll a sebeknek. Minden sebzésből, mely a lényt éri, egy adott mennyiség levonható. A mennyiséget az szám mutatja, például 10/+2. Itt tehát 10 pontnyi levonható a lényt érő sebzésekből. A jelölés második fele azt az értéket, vagy anyagot jelöli, mely, ha megsebzí a lényt, a sebtűrés figyelmen kívül hegyható. Az előbbi esetben a +2 a 2-es, vagy nagyobb mágikus módosítóval rendelkező fegyvert jelöli. De állhat itt más is, például ezüst, ahol is az ezüst okozta sebek ellen nem véd a sebtűrés, stb.

Mesterséges: A szörny mesterséges. Nem hatnak rá a mérgek és a betegségek. Immunis a fájdalom, a kábítás minden változatára, és az átokföldek rontására. Nincs szüksége levegőre, pihenésre, nem alszik, így immunis az altatásra.

Immunitás: A szörny immunis egy hatás ellen. Tehát az adott hatás nem befolyásolja, nem sebzí, stb. Ilyen például a mágiaimmunitás, tűzimmunitás, betegségimmunitás, stb.

Mágiaellenállás: A szörny ellenáll a mágikus hatásoknak. Az ellenállást egy szám jelöli. Ennyi kockát hozzáadhat a mágikus védekezéséhez.

Ellenállás: A szörny ellenálló egy hatással szemben. Az itt közölt szám levonásra kerül minden sebzésből, mely a lényt az adott hatásból éri. Például 10-es tűzellenállás esetén a lény minden öt érő tűz sebzésből 10-et levonhat. Az ellenállás a lény szintjeivel nő, általában szintenként egy ponttal.

Regeneráció: A szörny sebei regenerálódnak. Az itt közölt szám az az érték, melyet a lény körönként gyógyul. Például 3-es regenerációval a lény körönként 3 életerőpontot kap vissza.

Szaglás: A szörny szaglása igen kifinomult. Ennek mértékét egy szaglászérték jelöli, mely egy szám. Ennyi kockát kell az elme próbákhoz kell adni, ha a lény ki akar szagolni valamit. A lény bármilyen szagot képes azonosítani elme plusz szaglászérték számú négyzetben belül. Ez a távolság szélirányban megduplázódik, míg széliránnyal szemben felére csökken. Erős szagok esetén a távolság megháromszorozódik. A szagok pontos helyének meghatározásához egy mezőnyire meg kell közelítse a forrást.

Infralátás: A szörny szeme képes a környezet által kibocsátott hő érzékelésére. Ehhez nincs szükség semmilyen fényforrásra. A hő erejétől függően a vörös különböző árnyalatai alkotják a képet.

Ultralátás: Ez egy nagyon ritka előny. A szörny tökéletesen lát hő és fényforrás nélkül a látótávolságáig. Egyetlen hátránya, hogy a kapott kép kékes árnyalatú.

Éjszakai látás: A szörny szeme képes a legcsekélyebb fényhez is alkalmazkodni. A legkisebb fényforrás mellett is szinte tökéletesen lát a normál látótávolságán belül. A színeket tökéletesen meg tudja

különböztetni. A karakter fényforrás hiányában ugyanúgy megvakul, mintha nem rendelkezne ezzel a tulajdonsággal.

Szellem: A szörny szellem. Nem sebzik a mérgek és a betegségek, immunis a kábítás minden változatára. Nincs szüksége levegőre, pihenésre, nem alszik, így immunis az altatásra. Nem kell ennie, valamint képes áthaladni a legkisebb résen is.

Démoni: A szörny démoni teremtmény. Egy élőlény, melyet egy árny szállt meg és formált a saját képére. Nem hatnak rá a mérgek és a betegségek. Immunis a kábítás minden változatára. Nincs szüksége levegőre, pihenésre, nem alszik, így immunis az altatásra. Immunis a tűzre és a savra.

NJK: A szörny intelligens, képes a hősökhöz hasonlóan osztályokat felvenni és szintet lépni. Tanulhat képességeket, és így tovább. Ekkor a szörnyként kapott képességei, mint faji előny szerepelnek tovább.

Életerősívás: A szörny elszívja áldozati életerejét. Ilyenkor vagy az adott támadás sebzése szerepel mellette, például harapás, ekkor a harapás sebzését szívja el, vagy egy kocka érték, például 2k, ilyenkor két kocka életerőt szív. Az elszívott életerőből a szörny gyógyul.

Felhasználás: Itt ismertetjük, hogy mire használható a szörny. Milyen alkimista anyagot vagy varázsműves dolgok készíthetők belőle.

Most pedig következzenek maguk a szörnyek, és minden, amit JM-ként tudnod kell róluk. Persze ha akarsz, szabadon változtasd meg őket, ha jól csinálod, sokkal színesebbé teheted a játékot általa.

Óriáspók

Az óráspókok egész Angnoron elterjedt, ocsmány teremtmények. Akár a föld mélyén, az ősi elhagyott járatokat járod, akár dél városainak csatorna kazamatáit, óriáspókokkal éppúgy találkozhatasz, mint a dzsungel mélyén, hol a fák közé szövik

hálóikat, vagy a sivatagban, hol szövettel fedett üregek mélyén várják áldozataikat. Az óriáspók mérete a levesestálynytól a malac nagyságúig változhat, színe, alakja roppant változatos.

I. szintű szörny, bárhol előfordul a szárazföldön
Erőnlét: 4 **Fhsz:** 3-10 (mérettől függ)
Ügyesség: 5 **Mhsz:** 2
Elme: 1 **T&S:** Az óriáspók egy körben egyszer támad, csáprágóival, melyek sebzése egy kocka, ám mérgező.
Mágia: 1 **Ész:** 10-50 (mérettől függ)
Szerencse: 3 **Szellem:** 2 **Állóképesség:** 10-50
Méret: kicsi **Megjelenők száma:** 2k
Képességek: -

Képességek

Méreg: A pók mérgeének szintje ötös, és sebzése egy kockányi ügyesség.

Hálószővés: Az óriáspók hálója igen erős, ha valaki beleragad, összegabalyodott állapotúnak minősül.

Ugrás: Az óriáspók képes a csata elején ugrással támadni, melynek távolsága 5 mező. Ekkor az ellenfél készületlennek minősül ellene.

Köpet: Az óriáspók a harc során egyszer képes hálót dobni ellenfelére egy támadásként. Ha eltalálja, az ellenfél leszorított állapotúnak minősül.

Tüskeszőrök: Az óriáspók szőrtüskéi igen irritálóak. Aki megérinti, annak minden körben elme próbát kell dobnia 10-es szint ellen, vagy nem tud mással foglalkozni, mint a vakarózás.



Óriáskígyó

Az óriáskígyók igen ritka lények. Hatalmasabbak, mint a legnagyobb anakonda, de gyorsak akár a kobra. intelligensek és vadak, igazi rémek. A trópusi területeken, és a földalatti járatok párás, fülledt mélyén élnek. Egyes kígyók színe méregzöld, mások a drágakövek színeiben pompáznak. A föld alatt élők általában sápadtak és fakók. Méretük gigászi, egyesek törzse vastagabb, mint egy hordó, fejük embernyi, hosszuk akár ötven lépés is lehet.

I. szintű szörny, bárhol előfordul a szárazföldön
Erőnlét: 8 **Fhsz:** 10-20 (mérettől függ)
Ügyesség: 5 **Mhsz:** 10
Elme: 1 **T&S:** Az óriáskígyó egy körben egyszer támad, harapásával, melyek sebzése három kocka, és mérgező.
Mágia: 1 **Ész:** 50-150 (mérettől függ)
Szerencse: 3 **Szellem:** 30 **Állóképesség:** 50-150
Méret: nagy **Megjelenők száma:** 1kk
Képességek: -

Képességek

Méreg: A kígyó mérgeének szintje tízes, és sebzése ötkockányi életerő szint.

Köpés: Az óriáskígyó képes tíz mezőn belül lévő ellenfelére köpni mérgét, egy támadás helyett.

Hipnózis: Az óriáskígyó képes mágikus támadásával az elmét célba véve hipnotizálni ellenfelét. Siker esetén az

ellenfél egy kockányi körre magatehetetlenné válik.

Pikkelyek: Az óriáskígyó pikkelyei miatt minden öt ért fizikai sebést két kockával kevesebbel kell dobni.

Tükröződés: Az óriáskígyó pikkelyei visszatükrözik a mágiát. Minden rá ható varázslatnál dobni kell egy kockával. Ha az eredmény hatos, a varázslat hatása a létrehozón jön létre.

Szorítás: Ha az óriáskígyó megragadja ellenfelét (egy támadás után sikeres erőpróbával fogva tartja), vagy az magatehetetlen, képes rátekeredni, és összeroppantani. Ekkor körönként erőnlét számú kockával sebz az ellenfelet, míg az egy sikeres erőnlét ellenpróbával ki nem szabadul.

Rájadenevér

Ez a kreatúra egy rája és egy denevér ember nagyságú keresztezésének hat. Teste és bőre inkább rájaszerű, ám szárnyai denevér jellegűek, vannak karmos lábai és tűhegyes fogakkal teli szája.

Nagy lény, egy csupasz denevér és egy rája keresztezése. Ultrahang sugarat tud 45 fokban, elektromos csapást és mérgező faroktüskét. Repülve csap le a célpontra, mélysötétben él, és a víz alatt is boldogul.

I. szintű szörny, bárhol előfordul a föld alatt vagy víz alatt

Erőnlét: 4 **Fhsz:** 10

Ügyesség: 6 **Mhsz:** 1

Elme: 1 **T&S:** A rájadenevér egy körben kétszer támad. Farok tüskéjével és harapásával. Mindkettő egy kockával sebez. Emellett különlegese támadásai is vannak.

Mágia: 1 **Ész:** 20

Szerencse: 3 **Szellem:** 10 **Állóképesség:** 20

Méret: **Megjelenők száma:** 2k

közepes

Képességek: lopakodás I.

Képességek

Méreg: A denevér farok tüskéje mérgező, szintje ötös, és egy kockányi körre lebénítja a célpontot.

Ultrahang: A rájadenevér képes ultrahang kibocsátására. A hang 45 fokban, kiskocka

mezőnyire terjed. Erőnlét ellenpróba kell hozzá. Fájdalmat okoz, mely egy kockát sebez, és egy kockányi összezavarja a célpontot.

Elektromos csapás: A rájadenevér egy harcban egyszer képes 3 kockányi elektromos energiasebést okozni azoknak, akik megérintik. Ez víz alatt minden szomszédos mezőre hat.