

# MAZE RATS BEVEZETÉS

A **Maze Rats** egy fantasy kalandjáték (szerepjáték, vagy RPG néven is ismert), amely a felfedezésről, problémamegoldásról, és a túlélésről szól. Egy játékos lesz a **Játékemester (JM)**, míg a többiek a **Játékos Karakterek (JK-k)** szerepét öltik magukra.

Bár papír, ceruza és kockák szükségesek, a játék lényege a beszélgetés: a JM elmondja a játékosoknak, hogy mi történik, a játékosok leírják a JM-nek, mit reagálnak erre a karaktereik, majd a JM leírja, hogy a cselekvéseik mit változtatnak a világon.

A JM a játék szervezője és vezetője. Az ő feladata a legnehezebb, de a legkielégítőbb is. Egy jó JM egyszerre bír jó képzelőerővel és társas képességekkel, örömet leli az improvizációban és segít a többieknek, hogy jól érezzék magukat. Legfőbb feladataik közé tartozik: az összes **Nem Játékos Karakter (NJK)** szerepének eljátszása, a kitalált világ létrehozása és működtetése, olyan határozott szituációk megteremtése, amelyekkel a játékosok kapcsolatba kerülhetnek, a játékosok váratlan döntéseinek lekezelése, hogy mikor és hogyan kell alkalmazni a szabályokat bizonyos helyzetekben, valamint adott esetekben, a játékelmény javítása érdekében új szabályok kitalálása, vagy létezők megváltoztatása, vagy elhagyása.

Ha mindez nehéznek hangzik, az is! De ne félj, a **Maze Rats** számos eszközt, tanácsot és hasznos tartalmat nyújt ahhoz, hogy a játék vezetése sima és stresszmentes legyen, amennyire csak lehetséges.

A JM-mel ellentétben a játékosok feladata egyszerű: eljátsszák a karakterük személyiségét és döntéseit, kapcsolatba kerülnek a JM által teremtett szituációkkal, és összedolgoznak egymással azért, hogy életben maradjanak és (remélhetőleg) sikeresek legyenek. Bár a karakterek ereje úgy fejlődik, hogy egyre több dolgot élnek túl, a **Maze Rats** egy olyan veszélyekkel teli világot feltételez, amelyben csak a legrátermettebb játékosok karakterei élhetnek elég ideig, hogy visszavonuljanak kalandozó életmódjukból és élvezhessék ebből szerzett gazdagságukat.

## JÁTÉK MENET

### Veszélydobások

Amikor csak lehetséges, a játékos által leírt tevékenység dönt a karaktere cselekvéséről. Viszont, ha a cselekvés rizikós és a leírás alapján nehéz eldönteni a kimenetelét, a JM kérhet egy **Veszélydobást**. A játékos dob 2k-val (két hatoldalúval) és az eredményhez hozzáadja a megfelelő képesség bónuszát. **Ha a végösszeg 10, vagy nagyobb**, a JK elkerülte a veszélyt. Ha nem, a JM írja le, milyen balszerencse történt. A Veszélydobások gyakran sikertelenek, vagyis a játékosok próbáljanak mindent megtenni azért, hogy a rizikós szituációk kevésbé legyenek azok.

- **Add hozzá az Erő (ERŐ)** bónuszodat, ha nyers erő, kitarás, vagy fizikai ellenállás kell.
- **Add hozzá az Ügyesség (ÜGY)** bónuszodat, ha a sebesség, mozgékonyág, precizitás számít.
- **Add hozzá az Akarat (AKA)** bónuszodat, ha a személyiség erejét, akaratát, vagy észlelést használod.

Ha egy karakter egy másik karakter ellen cselekszik, a JM **Összemért Veszélydobást** kérhet. Ilyenkor mindkét karakter Veszélydobást tesz és megpróbálják felülmúlni a másik eredményét ahelyett, hogy 10+-ra dobnának. Egyenlőség esetén a védekező fél nyer.

### Előny

Ha egy cselekvés veszélyessége lecsökkenthető a JK Útja, előkészülete, vagy helyzeti állapota miatt, a JM **Előnyt** adhat a teszt dobáshoz. Ebben az esetben a játékos 2k helyett 3k-val dob és a két legmagasabb értéket veszi. Támadó dobások szintén kaphatnak Előnyt, ha a helyzet megkívánja. Egy dobáshoz általában csak egy előny számítható. Ha egy JK cselekvésére több előny is számíthatna, a teszt már ne számít veszélyesnek sem.

### NJK reakciók

Dobj az alábbi táblán, ha a JK-k ismeretlen viselkedésű szörnnyel, vagy NJK-val találkoznak.

1	2-3	4-5	6
Ellenséges	Óvatos	Baráti	Segítő

Az **Ellenséges** NJK-k próbálják akadályozni, zavarni, vagy megtámadni a karaktereket. Az **Óvatosak** nem segítőkészek, hacsak jelentős motivációt nem kapnak. A **Barátiak** segítenek addig, amíg ez nem okoz nekik kellemetlenséget. A **Segítő** NJK-k akkor is segítenek, ha ez hátrányt okoz nekik.

### Kezdeményezés

Ha harc tör ki, mindkét fél dob, újradozva az egyenlőségeket. Az első harci körben az a fél kezd, amelyik nagyobb dobott, majd a másik fél következik. Minden kör után új kezdeményezést kell dobni. Ez azt is okozhatja, hogy ugyanaz a fél kétszer jön egymás után.

Az adott fél körében a játékosok bármely sorrendben jöhetnek egymás után és egyenként megethetnek 10 méter mozgást és végrehajthatnak egy akciót, úgymint: megtámadni valakit a hatótávon belül, varázsolni (l. a „Mágia” oldalt), meginni egy varázsitalt, mozogni még egyszer, stb..

Ha egy csoport meglep egy másik csoportot, vagy NJK-t, automatikusan megszerzi a kezdeményezést és az első körében minden tagja Előnyt is kap a támadó dobásaira. A meglepett csoport vezetője dobhat egy AKA veszélydobást, hogy elkerüljék a meglepetést.

### Harc

A karakterek alap **Hárítás** értéke 6. A könnyű páncél és a pajzs külön-külön +1-et adnak, a nehéz páncélzat +2-t ad. A pajzsok legfoglalják az egyik kezet, vagyis nem használhatók kétkezes fegyverekkel. A nehéz páncélos karakterek nem kaphatnak előnyt az ÜGY veszélydobásaikra és a meglepetésszerű támadásaikra.

Amikor egy karakter megtámad egy másikat, a támadó egy **Támadódobást** tesz 2k-val és hozzáadja a **Harci Bónuszát** (HB). Közelharcban nem lehet távolsági fegyverrel támadni.

Vesd össze a támadó összértékét a védő háritásával. Ha a támadó összege meghaladja a védő háritását, a támadás talált és annyi sebést okoz a védőnek, mint a két érték különbsége. A nehéz fegyverek 1-et adnak a sebéshez (de a támadódobáshoz nem), míg a fegyvertelen támadások 1-et vonnak le (de nem csökkenthetik nullára). Ha a támadó dupla 6-ost dobott, a dobás **Kritikus Találat** és a sebés duplázódik, vagy valami más hatás történik, ahogy a JM jónak látja. Vond le a sebést a védő **Életpontjából**.

Ha a védőnek van pajzsa, dönthet úgy, hogy összezúzza azt, amikor találat éri őt, hogy elkerülje az összes sebést.

Ha egy karakternek nulla, vagy kevesebb életpontja marad, azonnal meghal. Ha egy JK-t érte el a végzet, a játékos egy új, első szintű karaktert alkot, vagy átveszi az egyik első szintű NJK bérenc irányítását. Ezután a JM, amint lehet, visszahelyezi őt a csapatba.

### NJK morál

Ha egy NJK, vagy bérenc komolyabb veszéllyel szembesül, mint amire számított, a JM dobhat neki egy AKA veszélydobást, hogy lássa, megfutamodik, vagy kegyelemért könyörög.

Morál teszt dobását indokló tipikus szituáció lehet, ha az NJK elvesztette erői felét (ha csapatban van), vagy az életereje felét (ha egyedül van), meghalt a vezére, vagy mágiával támadtak rá.

Az NJK-k többsége általában nem bocsájtkozik olyan harcba, amit nem nyerhet meg és taktikailag visszavonul, vagy békét ajánl, ha ez tűnik ésszerűnek, akár morál dobás nélkül is.

### Gyógyulás

A JK-k 1 pont elveszett Életerőt nyernek vissza, ha rendszeren étkeznek és utána egy éjszakát végig pihennek. Egy biztonságos helyen eltöltött 24 órás pihenés minden életpontot visszaad. Egy dózisnyi gyógyszer 1 pont életpontot ad vissza, naponta egyszer.

### Megterheltség

A JK-k minden felszerelése kell rendelkezzen egy feljegyzett lokációval: viselt, hátizsákban, az övön, vagy kézben hordott. Az övek két tárgyat tudnak hordozni, a hátizsákok pedig annyit bírnak, amennyi logikusan elfér bennük. Az övön hordott tárgyak harban bármikor megragadhatók, de a hátizsákban lévőket 1k körig tart megtalálni.

### Szintlépés

Minden JK az 1. szinten kezd és szinteket kap a kampány során. A JM minden játékülés végén 1-3 **Tapasztalati Pontot** (TP) oszt ki a JK-knak, attól függően, mit értek el csapatként.

- Ott voltak és játszottak: **1 TP**.
- Legyőztek egy nehéz kihívást: **2 TP**.
- A képességeiket felülmúlóan lenyűgöző kihívást győztek le: **3 TP**.

Ha egy JK elég TP-t szerzett, szintet lép. A 7. szint után a JK visszavonul és NJK lesz belőle. A játékos ezután egy új, 1. szintű JK-t alkot.

SZ	TP	Lehetőségek
2	2	+2 max. ÉP, +1 egy képességre
3	6	+2 max. ÉP, válassz egyet: +1 harci bónusz, egy új Út, egy új varázslat rekesz
4	12	+2 max. ÉP, +1 egy képességre
5	20	+2 max. ÉP, válassz egyet: +1 harci bónusz, egy új Út, egy új varázslat rekesz
6	30	+2 max. ÉP, +1 egy képességre
7	42	+2 max. ÉP, válassz egyet: +1 harci bónusz, egy új Út, egy új varázslat rekesz

# K A R A K T E R - A L K O T Á S

## Játékos karakter készítése

A karakteredet a többi játékoskal együtt készíted el egy új kampány kezdetekor. Ha a játék során elhalálozna, rögtön csinálhatsz egy újat. A „Karakterek” lapról kezdve található véletlen táblázatok használhatók arra, hogy kicsit több részletességet adj a karakterednek. Javasolt egy portrét is rajzolni neki, és hogy egy-két egyedi vonást is csempéssz a beszédébe, amikor az ő hangján szólalsz meg.

## Véletlen táblázatok

A tábláknak 36 eredménye lehetséges, amelyek 6x6-os csoportokba vannak rendezve. Amikor dobod egy táblán, dobj két kockával egymás után. Az első kocka mutatja a csoportot, a másik kocka pedig az eredményt azon belül. Például egy „4 és 2” dobás a kinézet (6.) táblán a 4. csoport 2. sorát jelenti: Hórihorgas. A **vastagított** eredmények egy másik véletlen táblára mutatnak, amelyen újból dobnod kell.

## 1. Dobj, vagy válaszd ki a képességeidet

A karakterednek három képessége van: Erő, ügyesség, Akarat. Dobj 1k-val a kezdőértékeikhez, vagy egyszerűen válassz egy sort (a JM engedélyével). A karaktered egyik képességét megnövelheted majd 1 ponttal a 2., 4., és 6. szinten. Egy karakter képesség sem nőhet +4-nél magasabbra.

1k	Erő	Ügyesség	Akarat
1	+2	+1	+0
2	+2	+0	+1
3	+1	+2	+0
4	+0	+2	+1
5	+1	+0	+2
6	+0	+1	+2

A még véletlenszerűbb (és valószínűleg kiegyensúlyozatlanabb) képességeket szeretnél, a JM megengedheti, hogy mindegyik képességre külön dobj.

1k	érték
1-2	+0
3-5	+1
6	+2

## 2. Írd fel a max. Életpontjaidat

A karaktered 4 maximális és 4 aktuális életponttal kezd. A JK-k minden szinten 2-vel növelhetik a maximális (de nem az aktuális) életpontjaik számát.

## 3. Válassz egy kezdő jellemzőt

A karaktered az alábbi jellemzők **egyikével** rendelkezik:

- +1 Harci bónusz (adj 1-et minden támadó dobáshoz).
- Egy varázslat rekesz (naponta egy varázslatot használhatsz el, amit a Mágia oldal táblázatai alapján generálsz).
- Egy Út az alábbi négy lehetségből (ami előnyt ad a kapcsolódó veszélydobásokra):

**Bokorjáró:** nyomkövetés, túlélés, élelemszerzés.

**Ujjkovács:** barkácsolás, zárnyitás, zsebmetszés.

**Tetőfutó:** mászás, ugrás, egyensúlyozás.

**Árnybarát:** csendes mozgás, rejtőzés az árnyakban.

## 4. Dobj, vagy válassz hat tárgyat

Jegyezd fel minden tárgy, páncél és fegyver helyét: kézben, viselt, övön, vagy hátizsákban. Az övön két tárgyat tudsz vinni, a hátizsákban annyit, amennyi logikusan elfér.

Állatszág	Véső	Kenőzsír
Medvecsapda	Feszítővas	Fémfűrész
Hálózás	Halászhaló	Kalapács
Lábtövis	Üveggolyók	Kézi fúró
Lánc (3m)	Ragasztó	Kürt
Kréta	Mászóvas	Vastüskék
Acélfogók	Fémlemez	Rúd (3m)
Lámpás és olaj	Fejadag (3)	Tűzszerszám
Nagy zsák	Kötél (15m)	Fáklya
Álculcsok (3)	Acéldrót	Sav (üvegcs)
Bilincs	Lapát	Méreg (üvegcs)
Orvosság (3)	Fémtűkör	Vizestömlő

## 5. Válassz fegyverzetet

A karakterek egy könnyű páncéllal (+1 háritás), egy pajzzsal (+1 háritás, egy kéz) és két fegyverrel kezdenek:

- **Könnyű fegyverek (egy kéz):** fejsze, tőr, buzogány, rövidkard, lánzbuzogány, dárda, stb.
- **Nehéz fegyverek (+1 sebzés, két kéz):** lándzsa, alabárd, hosszúkard, harci kalapács, stb.
- **Távolsági fegyverek (két kéz):** íj, nyílpuska, parittyá, stb.

A karakterek alap háritása 6-os. Könnyű páncélban 7-re emelkedik, és pajzsot fogva egy kézben 8 lesz belőle.

## 6. Dobj, vagy válassz kinézetet

Sasorrú	Bikanyakú	Barázdált
Atletikus	Éles arcvonású	Ösztövé
Hordómellkasú	Zöldfülű	Káprázatos
Csontos	Kövér	Őszülő
Izmos	Szikár	Sovány
Állatias	Törékeny	Jóképű
Rémisztő	Inas	Toronymagas
Hórihorgas	Karcú	Ápolt
Pufók	Roskadt	Viharvert
Szakadt	Szolíd	Ruganyos
Rózsás	Szögletes állú	Szívós
Cingár	Szoborszerű	Ráncos

## 7. Dobj, vagy válassz külső jellemzőt

Savmarta	Bronzbőrű	Idegen akcentus
Harci sebek	Égett sebek	Korbácsnyomok
Anyajegy	Sűrű szemöldök	Szeplők
Befont haj	Göndör haj	Aranyfog
Bélyeg	Sötétbőrű	Rekedt hang
Törött orr	Rasztahaj	Nagy szakáll
Hosszú haj	Kilenc ujj	Fakó bőr
Csapzott haj	Olajozott haj	Kopasz
Hiányzó fül	Egyszemű	Napbarnított
Hiányzó fog	Sápadt bőrű	Gubancos haj
Bajusz	Piercing	Tetoválas
Pofaszakáll	Rituális sebek	Topknot

## 8. Dobj, vagy válassz hátteret

A karakterek hátterének nincs különösebb játéktechnikai jelentősége. Viszont a JM figyelembe veheti, amikor arról dönt, kit ismerhet a karakter, vagy milyen kapcsolatai lehetnek.

Alkímista	Gumiember	Orgazda
Koldus	Hamisító	Jövendőmondó
Zsaroló	Kultista	Gályarab
Fejvadász	Zsebtolvaj	Kártyás
Kéményseprő	Behajtó	Sírásó
Pénznyeső	Dezertőr	Hóhér
Vándorlovag	Házaló	Rabszolga
Útonálló	Veremharcos	Csempész
Betörő	Méregkeverő	Utcai előadó
Emberrabló	Patkányfogó	Tetoválas
Őrütl próféta	Írnok	Utcagyerek
Szélhámos	Zsoldos	Uzsorás

## 9. Dobj, vagy válassz ruházatot

Antik	Romló	Rikító
Harcépett	Különc	Ételfoltos
Rongyos	Elegáns	Hivatali
Vérfoltos	Hímzett	Kopott
Ünnepi	Exotikus	Ocsmány
Idejétmúlt	Divatos	Rikító
Maszatos	Bő	Pecsétes
Csúcsdivatos	Foltzott	Perzselt
Csipkés	Mintás	Ízléstelen
Libériás	Illatos	Szűk
Sárfoltos	Praktikus	Borfoltos
Hivalkodó	Gyűrött	Viseltes

## 10. Dobj, vagy válassz személyiséget

Elkeseredett	Ravasz	Becsületes
Bátor	Eltökélt	Forrófejű
Óvatos	Felkölt	Kíváncsi
Élénk	Társasági	Ingerlékeny
Makacs	Mogorva	Vidám
Félénk	Szívtelen	Tudálékos
Lusta	Igazságos	Álmodozó
Hűséges	Goromba	Sztoikus
Fenyegető	Szarkasztikus	Akaratos
Szomorkás	Vad	Gögös
Ideges	Cselszövő	Gyanakvó
Védelmező	Higgadt	Szellemes

## 11. Dobj, vagy válassz beszédstílust

Anekdotázó	Vontatott	Közbeavágó
Ziháló	Tiszta kiejtésű	Lakonikus
Kuncogó	Szóvirágos	Nevető
Elharapott	Érdes hangú	Hosszú szünetek
Rejtélyeskedő	Udvarias	Dallamos
Mély hangú	Hipnotikus	Monoton
Motyogó	Pergő	Utcai szleng
Elbeszélő	Verselő	Dadogó
Túlzoan lezser	Robotszerű	Magában beszél
Régies	Lassú	Elkalandozó
Fecsegő	Szónokló	Hangos
Véletlenszerű tények	Vinnyogó	Suttogó

## 12. Írd fel a nevet, a szintet és a TP-t

Válassz egy rövid, megjegyezhető nevet. Az 1. szinten kezdesz és nulla TP-d van.

# M Á G I A

## Varázslatok generálása

Ha egy JK-nak varázslat rekeszei vannak, a játékosnak dobnia kell, hogy feltöltse azokat. Ezt egyszer a karakteralkotás során kell megtenni, valamint minden játékbeli reggelen a JK egy teljes éjszakai pihenése után. Egy rekeszben lévő varázslat csak az elvarázslásával távolítható el, más módon nem.

Egy varázslat generálásához a játékos először 2k-val dob az alábbi táblán a varázslat formulájának meghatározásához. Az egyik kocka jelenti a sort, a másik az oszlopot.

	1-3	4-6
<b>1</b>	Fizikai Hatás + Fizikai Forma	Éteri Elem + Fizikai Forma
<b>2</b>	Fizikai Hatás + Éteri Forma	Éteri Elem + Éteri Forma
<b>3</b>	Éteri Hatás + Fizikai Forma	Fizikai Hatás + Fizikai Elem
<b>4</b>	Éteri Hatás + Éteri Forma	Fizikai Hatás + Éteri Elem
<b>5</b>	Fizikai Elem + Fizikai Forma	Éteri Hatás + Fizikai Elem
<b>6</b>	Fizikai Elem + Éteri Forma	Éteri Hatás + Éteri Elem

Miután a játékos meghatározta a varázslat formuláját, dob a két megjelölt nevű táblán a varázslat nevének megalkotásához. Ezután, a névből következtetve, a JM elmondja a varázslat általános jellemzőit. A támadó varázslatok általában lehetővé teszik, hogy a célpont veszélydobást tegyen az ellenállásra, vagy a hatás elkerülésére. Ha a varázslat sebzést is okozhat, a JM vagy meghatároz egy fix értéket, vagy 1-6 kockányi sebzést okoz.

A játékosok maguk is javasolhatnak varázslat hatást a JM által leírtakon kívül. Ha a javaslat szorosan illeszkedik a varázslat nevéhez és az aktuális helyzethez, a JM általában engedi a használatát.

A JM dönthet úgy is, hogy más régies („old school”) játékokban használt varázslat listákról dobhat.

## Varázslás

Harc közben a varázslás egy cselekvésbe kerül. A JM-é a végső döntés arról, hogy a varázslat hogyan jelenik meg és hogyan változtat az aktuális helyzetben. Az elvarázsoltság kiürül a rekeszből és nem varázsolható újra.

## Fizikai hatás

Animálódó	Összezúzó	Összeolvadó
Vonzó	Csökkenő	Megragadó
Megkötő	Kettéosztó	Felgyorsító
Kivirágzó	Duplikáló	Akadályozó
Emésztő	Betakaró	Megvilágító
Lopakodó	Kiterjedő	Bebörtönző
Levitáló	Visszaverő	Megbélyegző
Kinyíló	Regenerálódó	Alakváltó
Megkövülő	Hasító	Védő
Fázisváltó	Eltaszító	Sokasodó
Átszűrő	Feltámasztó	Átváltozó
Követő	Sikoltó	Elmozgató

## Fizikai Elem

Sav	Agyag	Üveg
Borostyán	Holló	Méz
Kéreg	Kristály	Jég
Vér	Parázs	Rovar
Csont	Hús	Jáde
Tengervíz	Gomba	Láva
Moha	Homok	Tüske
Obszidián	Rügy	Inda
Olaj	Kígyó	Víz
Méreg	Nyálka	Bor
Patkány	Kő	Fa
Só	Szurok	Féreg

## Fizikai Forma

Oltár	Lánc	Elementál
Páncél	Szekér	Szem
Nyílvesző	Karom	Forrás
Szörny	Köpeny	Kapu
Penge	Kolosszus	Gólem
Üst	Korona	Kalapács
Kürt	Őrszem	Csáp
Kulcs	Szolga	Trón
Maszk	Pajzs	Fáklya
Monolit	Lándzsa	Csapda
Üreg	Hátas	Fal
Börtön	Raj	Háló

## Éteri Hatás

Bosszúálló	Kényszerítő	Eloszlató
Elűző	Elrejtő	Bátorító
Megzavaró	Süketítő	Kódozó
Vakító	Megtévesztő	Energizáló
Elbájoló	Megfejtő	Felvilágosító
Társalgó	Álcázó	Feldühítő
Kínzó	Megsemmisítő	Lecsillapító
Előrelátó	Bénító	Megidéző
Részegítő	Leleplező	Megrémítő
Őrjítő	Undorító	Őrző
Hipnotikus	Fürkésző	Kifárasztó
Elmeolvasó	Csendesítő	Fonnyasztó

## Éteri Elem

Hamu	Ektoplazma	Fény
Káosz	Tűz	Villám
Torzulás	Köd	Emlék
Álom	Szellem	Elme
Por	Harmónia	Mutáció
Visszhang	Hőség	Ellentét

Járvány	Füst	Mennydörgés
Plazma	Hő	Idő
Valószínűség	Lélek	Űr
Eső	Csillag	Torzulás
Rothadás	Sztázis	Suttogás
Árnyék	Gőz	Szél

## Éteri Forma

Aura	Buborék	Kúp
Jelzőtűz	Hívás	Kocka
Sugár	Zuhatag	Tánc
Robbanás	Kör	Lemez
Massza	Felhő	Mező
Lövedék	Tekercs	Alak
Tekintet	Piramis	Raj
Hurok	Sugár	Özön
Nyomaték	Szilánk	Érintés
Nexus	Gömb	Örvény
Portál	Permet	Hullám
Pulzus	Vihar	Szó

## Mutáció

Mágikus átkokra, vagy valamilyen okból rosszul működő varázslatokra használhatod ezeket az eredményeket.

Öregedett	<b>Állati</b> szemek	Egyszemű
Madáralsalogató	<b>Állatfej</b>	Extra kezek
Gyerekkor	<b>Állat</b> lábak	Extra szemek
Kövér	<b>Állatszaj</b>	Extra lábak
Szórral borított	<b>Állatbőr</b>	Villás nyelv
<b>Állati</b> karok	<b>Állati</b> alak	Nemet váltott

Púpos	<b>Szörny tulajdonság</b>	Töpörödött
<b>Tárgy</b> formájú	Szemek nélküli	Aszalódott
Hosszú kezek	Szájatlan	Kelések a bőrön
Szörtelen	<b>Fizikai Elemi</b> bőr	Nyálkás nyom
Fogatlan	Második arc	Áttetsző bőr
<b>Szörny jellemző</b>	Bőrvédő	Vért könnyezik

## Elmebaj

Az idézőjelek közötti eredményeket igaznak, valószínűsnek hiszi az elmezavaros karakter.

Mindig hazudik	Fél a madaraktól	Fél a lovaktól
Mindig udvarias	Fél a vértől	Fél a vastól
" <b>Állati</b> alak"	Fél a könyvektől	Fél a zenétől
Nem tud számolni	Fél a sötétségtől	Fél a saját kezétől
Nem tud hazudni	Fél a tűztől	Fél egy JK-tól
Arcokat nem ismer	Fél az aranytól	Fél az esőtől

Fél a folyóktól	"Génius"	" <b>Szörny jellemző</b> "
Fél a csendtől	"Lenyűgöző"	" <b>Szörny tulajdonság</b> "
Fél az alvástól	Gyűlöli az erőszakot	Énekelnie kell
Fél a napfénytől	"Láthatatlan"	Új <b>személyiség</b>
Fél a holdtól	"Sérthetetlen"	Kimondja a gondolat
Fél a fáktól	" <b>Szörny képesség</b> "	taít
		Látja a holtakat

## Ómen / Mágikus katasztrófa

Vas elrozsdál	Álomkór	Tündék visszatérnek
Állatok pusztulnak	Végtelen éjszaka	Erdők megjelennek
Állatok <b>mutációja</b>	Végtelen eső	Feledékenység
Madarak támadása	Végtelen vihar	Sírok megnyílnak
Város megjelenik	Végtelen szürkület	Sírankozások
Gyilkos köd	Végtelen tél	Kukacok

Tömeges <b>elmebaj</b>	Síklakók érkeznek	Árnyékok beszélnek
Tömeges <b>mutáció</b>	Emberek összemennek	Tértorzulások
Tömeges elalvás	Emberek eltűnnek	Kövek beszélnek
Meteoreső	Növények elszáradnak	Teljes csönd
Beszélő tükrök	Portálok nyílnak	Torony megjelenik
Eltűnő csillagok	Hasadékok nyílnak	Víz vérré válik

# SZÖRNYEK ÉS ÁLLATOK

## Szörnyek készítése

A Maze Rats egy olyan világot feltételez, ahol az NJK-k többsége ember, vagy emberi alakú. A más-világi, természetfeletti, vagy abnormális lények számát célszerű minimumon tartani, hogy a megjelenésük annál nagyobb hatást váltson ki a játékosokból az események során. Ezek a sötétben, a világ elhagyatott részein rejtőznek, távol a civilizáció fényeitől.

A szörnyek lehetőleg legyenek meglepőek, egyediek, és érdekes probléma elé állítsák a játékosokat: hogyan lehet legyőzni egy lény, amelynek valódi természete ismeretlen? Ennek érdekében a szörnyeket a JM alkotja meg, egyedileg.

Egy szörny megalkotása egyszerűen annyi is lehet, hogy egy állatot kombinál össze egy **hatással**, **erővel**, vagy **formával** a varázslás táblákról. Viszont, ha a JM további részletekre vágjuk, az itt jobbra található táblákat is használhatja véletlenszerű állatok, jellemzők, képességek, taktikák, gyengeségek és személyiségek kidobására.

## Szörny és NJK statok

**Életpont:** Gyenge: 1k. Tipikus: 2k. Kemény: 3k. Böszme: 4k. Kolosszális: 5k.

**Hárítás:** Páncélozatlan: 6 háritás. Könnyű védelem: 7 háritás. Közepes védelem: 8 háritás. Nehéz védelem: 9 háritás. Szinte sebezhetetlen: 10 háritás. Megjegyzendő, hogy a páncélat a szörny ellenállását is mutathatja a közönséges fegyverek, vagy más tényezők ellen, ami miatt nehéz megsebezni őket.

**Harci bónusz:** Képzettlen: +0 HB. Képzett: +1 HB. Veszélyes: +2 HB. Mesteri: +3 HB. Halálos: +4 HB.

**ERŐ bónusz:** Gyenge: +0 ERŐ. Átlagos: +1 ERŐ. Erős: +2 ERŐ. Erőteltjes: +3 ERŐ. Írtózatós: +4 ERŐ.

**ÜGY bónusz:** Lassú: +0 ÜGY. Átlagos: +1 ÜGY. Hajlékony: +2 ÜGY. Fürges: +3 ÜGY. Elmosódott: +4 ÜGY.

**AKA bónusz:** Buta: +0 AKA. Átlagos: +1 AKA. Eszes: +2 AKA. Lángész: +3 AKA. Géniusz: +4 AKA.

**Mágia:** Bár néhány szörny rendelkezhet olyan varázslatokkal és varázs rekeszekkel, mint egy ember, a többségük született mágikus lény. Ezek a szörnyek nem a szokásos varázslási szabályokat követik és lehetnek olyan képességeik, amelyek mindig aktívak, vagy bármikor tetszés szerint használhatják.

## Szörny alapja

Dobj egyszer, vagy kétszer és kombináld az eredményeket.

1-2: Légi	3-4: Földi	5-6: Vízi
<b>Légi állat</b>		
Albatrosz	Gólya	Flamingó
Denevér	Holló	Légy
Bogár	Szitakötő	Repülőmókus
Paradicsommadár	Sas	Liba
Lepke	Sólyom	Sírály
Kondorkeselyű	Szentjánosbogár	Kolibri
Jégmadár	Moly	Kakas
Sáska	Bagoly	Fecske
Szarka	Papagáj	Hattyú
Imádkozó sáska	Páva	Keselyű
Rigó	Pelikán	Darázs
Moszkító	Pteranodon	Fakopáncs
<b>Földi állat</b>		
Hangya	Hernyó	Menyét
Majom	Százlábú	Róka
Armadillo	Kaméleon	Zsiráf
Borz	Csótány	Kecske
Medve	Szarvas	Ló
Vaddisznó	Elefánt	Ember
Vakond	Patkány	Kígyó
Osztriga	Orrszarvú	Pók
Bivaly	Skorpió	Mókus
Tarajos sül	Bárány	Tigris
Nyúl	Féreg	Farkas
Mosómedve	Csiga	Rozsomák
<b>Vízi állat</b>		
Aligátor	Delfin	Homár
Amőba	Angolna	Lamantin
Ördögshal	Béka	Mantarája
Hód	Víziló	Pézsmapocok
Kagyló	Medúza	Narvál
Rák	Pióca	Góte
Polip	Tengerirózsa	Tintahal
Vidra	Tengeri sün	Kardhal
Pingvin	Csikóhal	Ebihal
Kacsacsőrű	Fóka	Teknős
Gömbhal	Cápa	Rozmár
Szalamandra	Garnéla	Bálna

## Szörny jellemző

A jellemzők zsákmányként is használhatók, amiből tárgyak készíthetők, vagy eladhatók az alkimistáknak komponensként.

Agancsok	Szemfogak	Lábatlan
Csőr	Úszók	Hosszú nyelv
Kitin	Szörme	Sokszemű
Karmok	Kopolyúk	Sok végtag
Összetett szemek	Paták	Nyálka
Szemcsápok	Szarvak	Ollók
Lemezek	Héj	Farok
Tollazat	Tövissek	Madárkarmok
Ormányzat	Fonómirigy	Csápok
Pikkelyek	Tüskék	Ormány
Szegmensek	Fullánk	Agyarak
Bozontos szőr	Tapadókorong	Szárnyak

## Szörny tulajdonság

Kétlélű	Kristályos	Rettenthetetlen
Felfújt	Rothadó	Bolyhos
Törékeny	<b>Éteri Elem</b>	Gombás
Kannibál	Éteri	Zselés
Agyagszerű	Örök fiatal	Geometrikus
Kolosszális	Szem nélküli	Kemény
Illúzió	<b>Fizikai Elem</b>	Csontvázszerű
Értelmes	Síklakó	Nyálkás
Irizáló	Tükröződő	Ragadós
Fénylő	Gumyszerű	Búzós
Sokfejű	Árnyszerű	Apró
Mechanikus	Éles	Áttetsző

## Szörny képesség

A mesélő adhat tippeket a szörny képességeiről a játékosoknak, hogy elgondolkodjanak azon, hogyan bánhatnak el vele.

Elnyelő	Lemásoló	Tekintet támadás
Savas vér	Elektromos	Hipnózis
Antimágikus	Összegabalyító	Sérthetetlen
Vakító	<b>Éteri Hatás</b>	Láthatatlan
Lehellet fegyver	Robbanó	Életszívó
Rejtőzés	Repülő	Mágneses
Utánozás	Radioaktív	Megfojtó
Elmeolvasás	Tükröződő	Szuper erős
Paralizálás	Regenerálódó	Telekinézis
Fázisváltás	Alakváltó	Teleportáció
<b>Fizikai Hatás</b>	Varázshasználó	Vámpír
Mérgező	Lopakodó	Falmászó

## Szörny taktika

Meglepetés	Akadály felhúzása	Tülerő
Segítségét hív	Megtévesztés	Erőgyújtás
Elfogás	Párbajra hívás	Berserk
Roham	Félrevezetés	Zaklatás
Ellenfélre mászik	Bekerítés	Ellenfeleket dobál
Imádatra készlet	Kitérés	Immobilizál

Manipuláció	Ellenfelek szétszórása	Közelebbit támadja
Gúny	Lopakodás	Gazdagabban támadja
Monológ	Lop	Erősebbet támadja
Szolga utasítása	Raj	Gyengébbet támadja
Vezetőt védi	Sértőket támadja	Játszadozik
Önvédelem	Vezetőt támadja	Terepet kihasználja

## Szörny személyiség

Dobj ezen a táblán, vagy a Karakterek lapon lévőn.

Idegen	Fondorlatos	Fanatikus
Tartózkodó	Szóraozott	Feledékeny
Unatkozó	Tanult	Nagylelkű
Óvatos	Elkeseredett	Gyűlöletes
Félnék	Irigy	Becsületes
Kíváncsi	Művelt	Őszinte

Eltompult	Aprólékos	Pszichopata
Joviális	Misztikus	Kifinomult
Jogászokodó	Megszállott	Sértődékeny
Manipulatív	Elérhetetlen	Érzéketlen
Megalomániás	Paranoid	Hiú
Melankólikus	Udvarias	Xenofób

## Szörny sebezhetőség

Nem kell, hogy a szörnyeknek egyedi sérülékenysége legyen, de alapos kutatás és előkészület jutalmazható vele.

Harangok	Beszélgetés	Hőség
Madárénekek	Deformitás	Szentkép
Gyermek	Dícséret	Szenteltvíz
Hideg	Virágok	Házikoszt
Hideg vas	Ajándék	<b>Elmebaj</b>
Versengés	Arany	Tükrök
Fagyöngy	Rejtvény	Igaz Név
Holdfény	Fejtoró	<b>Értékes Anyag</b>
Zene	Rituálé	Sebezhető pont
<b>Metódus</b>	Ezüst	<b>Fegyver Tárgy</b>
Ereklye	Napfény	Bor
<b>Fizikai Elem</b>	Könnyek	Üröm

# K A R A K T E R E K

## Civilizált NJK

Akolitus	Sörfőző	Udvaronc
Színész	Bürokrata	Diplomata
Gyógyszerész	Hentes	Halárus
Pék	Ács	Órszem
Borbély	Óraműves	Rövidárus
Kovács	Futár	Fogadós

Árus	Zenész	Szobrász
Ékszerész	Nemes	Hajóács
Lovag	Festő	Katona
Zárlakatos	Pap	Szabó
Kőműves	Tanár	Állattömő
Molnár	Írnok	Parókás

## Alvilági NJK

Alkimista	Gumiember	Orgazda
Koldus	Hamisító	Jövedőmondó
Zsaroló	Kultista	Gályarab
Fejvadász	Zsebtolvaj	Kártyás
Kéményseprő	Behajtó	Sírásó
Pénznyeső	Dezertőr	Hóhér

Vándorlovag	Házaló	Rabszolga
Útonálló	Veremharcos	Csempész
Betörő	Méregkeverő	Utcai előadó
Emberrabló	Patkányfogó	Tetováló
Órült próféta	Írnok	Utcagyerek
Szélhámos	Zsoldos	Uzsorás

## Vadvidéki NJK

Méhész	Felfedező	Remete
Bandita	Gazda	Vadász
Karaván őr	Halász	Hírvivő
Karavánvezető	Begyűjtő	Kobzos
Druida	Szőkevény	Szerzetes
Számkivetett	Zugmágus	Szörnyvadász

Külföldi	Bölcs	Bádogos
Révész	Guberáló	Sírrabló
Zarándok	Felderítő	Kereskedő
Vadorzó	Pásztor	Csapdázó
Rabló	Látnok	Boszorkány
Erdőjáró	Földmérő	Favágó

## Női név

Adelaide	Clover	Esme
Alma	Constance	Fern
Barsaba	Damaris	Hester
Beatrix	Daphne	Hippolyta
Bianca	Demona	Jessamine
Cleopha	Elsbeth	Jilly
Margot	Pepper	Trillby
Minerva	Phoebe	Tuesday
Nerissa	Piety	Ursula
Odetta	Poppy	Vivian
Olga	Silence	Wendy
Orchid	Sybil	Zora

## Férfi név

Balthazar	Destrian	Florian
Basil	Ellis	Fox
Bertram	Erasmus	Godwin
Blaxton	Faustus	Hannibal
Chadwick	Finn	Jasper
Clovis	Fitzhugh	Jiles
Jules	Oswald	Silas
Leopold	Percival	Stilton
Merrick	Peregrine	Stratford
Mortimer	Quentin	Tenpiece
Ogden	Redmaine	Waverly
Orion	Reinhold	Webster

## Felső osztálybeli családnév

*Ezt a táblát keresztnevekre is használhatod, ha azt szeretnéd, hogy extra-sznobul hangozzanak.*

Belvedere	Dunlow	Gastrell
Bithesea	Edevane	Girdwood
Calaver	Erelong	Gorgon
Carvolo	Febland	Grimeson
De Rippe	Fernsby	Gruger
Droll	Fisk	Hitheryon
La Marque	Portendorfer	Stavish
Malmora	Romatet	Vandermeer
Miter	Rothery	Wellbelove
Oblington	Skorbeck	Westergren
Onymous	Slora	Wesley
Phillifent	Southwark	Wilberforce

## Alsó osztálybeli családnév

Barrow	Coffin	Gimble
Beetleman	Crumpling	Graveworm
Berrycloth	Culpepper	Greelish
Birdwhistle	Dankworth	Hardwick
Bobich	Digworthy	Hatman
Chips	Dreggs	Hovel
Knibbs	Rumbold	Slee
Midnighter	Rummage	Slitherly
Needle	Sallow	Stoker
Nethercoat	Saltmarsh	Tarwater
Pestle	Silverless	Tumbler
Relish	Skitter	Villin

## Érték

*Ezek az NJK-k erősségei, jellemzői, amelyek értékes szövegszerűséget tehetnek őket.*

Felhatalmazás	Kitűnő hazudozó	Gyönyörű
Észrevétlen	Hihetetlen gazdag	Pletykákat hall
Szívésségeket hív	Frakció vezetője	Nagy család
Elbűvölő	Frakció tagja	Nagy könyvtár
Könyvelést hamisít	Félelmetes	Álszemély
Bizonyíték eltüntet	Erődített bázis	Vallató

Ismer egy fickót	Hűséges követők	Manipulatív
Ismer egy bejáratot	Középszerű jó	Titkos laboratórium
Pénzmosó	Nincs mit vesztenie	Csempészholmit árul
Tanult	Lefizeti az öröket	Dolgokat csempész
Helyi híresség	Befolyásos házastárs	Kémhálózat
Helyismeret	Beszerez dolgokat	Háborús hő

## Gyengeség

*Az NJK-k gyenge pontjai, rések a páncéljukon, amelyek kihasználhatók a föléljük kerekedéshez.*

Függőség	Szerencsejátékos	<b>Elmebaj</b>
Alkoholista	Falánk	Irigység
Bajtársat megront	Fösvény	Bizonyítékot hagy
Gyáva	Eretnek	Sok ellenség
Dekadens	Hatalmas adósság	Félreinformált
Tiltott szerelem	Imposztor	Követhető pénz

Önimádó	Védelmeső	Kedélyes
Gyógyszerfüggő	Botrányos	Bizakodó
Megszállott	Lágy szívű	Sebezhető bázis
Paranoid	Szigorú rutin	Körözött
Partizó	Babonás	Gyenge akaratú
Gyenge eszközök	Gyanakvó	Megvetett

## NJK cél

Jobb élet	Megvilágosodás	Hírhedtség
Elfogadás	Hírnév	<b>Frakcióba</b> beszivárgás
<b>Tárgy</b> megszerzés	<b>Frakció</b> alapítása	Igazság
<b>Tárgy</b> készítés	Szabadság	<b>NJK</b> elrablása
<b>Frakció</b> rombolás	Dicsőség	<b>Frakció</b> vezetése
<b>Tárgy</b> elpusztítás	<b>NJK</b> lenyűgözése	Tanulás

<b>NJK</b> megkeresése	Vita megoldása	Gonosz szolgálata
Szerelem	<b>Frakció</b> feltámasztás	<b>Frakció</b> szolgálata
Mesterség	Titok felfedése	Világkép szolgálata
Hatalom	Bosszú	Vezető szolgálata
Helyre eljutni	<b>Frakció</b> szabotálás	Rászoruló segítése
<b>NJK</b> megmentése	Isteni szolgálat	Gazdagság

## Balszerencse

Elhagyatott	Elítélt	Hírnevét veszített
Függővé vált	Megnyomorított	Leváltott
Letartóztatott	Megátkozott	Kitagadott
Megzsarolt	Elsikkasztott	Száműzött
Kirabolt	Lefokozott	Kiéhezett
Kihívott	Lehangolt	Elfeledett

Becsapott	Zaklatott	Lecserélt
Kísértett	Csonkított	Kirabolt
Megszégyenített	Túlhajsolt	Megbetegedett
Elszegényedett	Mérgezett	Feljelentett
Elrabolt	Üldözött	Gyanúsított
Elveszett	Elutasított	Átváltozott

## Feladat

*Ezt a táblát a tárgy, helyszín, NJK, frakció, és egyéb táblákkal együtt küldetések generálására használhatod a JK-k számára. Alkalmos problémák forrásai, pletykák, vagy közeli események, és ezekből származó kalandötletek alkotására is.*

Letartóztatás	Eltorzítás	Kimentés
Meggyilkolás	Sikkasztás	Kényszerítés
Zsarolás	Kézbesítés	Követés
Betörés	Lerombolás	Besározás
Feltérképezés	Lejáratás	Megszemélyesítés
Meggyőzés	Kíséret	Lenyűgözés

Behatolás	Védelem	Szabotázs
Kivallatás	Feldúlás	Csempészet
Nyomozás	Lecserélés	Felügyelet
Elrablás	Visszaszerzés	Átvétel
Megkeresés	Kirablás	Terrorizálás
Elültetés	Tönkretétel	Fenyegetés

# K A R A K T E R E K

## Metódus

Alkímia	Bájolás	Ékesszólás
Zsarolás	Kereskedelem	Kémkedés
Lárma	Haverok	Mellébeszélés
Lefizetés	Vita	Szívességek
Zaklatás	Megtévesztés	Kemény munka
Bürokrácia	Következtetés	Vicc
Nyomozás	Tárgyalás	Pletyka
Jogi lépések	Állandóság	Szabotázs
Manipuláció	Áhitat	Csapatmunka
Félrevezetés	Felkészülés	Lopás
Pénz	Éles elme	Fenyegetés
Zsörtőlődés	Kutatás	Erőszak

## Megjelenés

Sasorrú	Bikanyakú	Barázdált
Atletikus	Éles arcvonású	Ösztövért
Hordómellkasú	Zöldfülű	Káprázatos
Csontos	Kövr	Őszülő
Izmos	Szikár	Sovány
Állatias	Törékeny	Jóképű
Rémisztő	Inas	Toronymagas
Hórihorgas	Karcsú	Ápolt
Pufók	Roskadt	Viharvert
Szakadt	Szolíd	Ruganyos
Rózsás	Szögletes állú	Szívós
Cingár	Szoborszerű	Ráncos

## Külső jellemző

Savmarta	Bronzbőrű	Idegen akcentus
Harci sebek	Égett sebek	Korbácsnyomok
Anyajegy	Sűrű szemöldök	Szeplők
Befont haj	Göndör haj	Aranyfog
Bélyeg	Sötétbőrű	Rekedt hang
Törött orr	Rasztahaj	Nagy szakáll
Hosszú haj	Kilenc ujj	Fakó bőr
Csapzott haj	Olajozott haj	Kopasz
Hiányzó fül	Egyszemű	Napbarnított
Hiányzó fog	Sápadt bőrű	Gubancos haj
Bajusz	Piercing	Tetoválás
Pofaszakáll	Rituális sebek	Topknot

## Ruházat

Antik	Romló	Rikító
Harctépett	Különc	Ételfoltos
Rongyos	Elegáns	Hivatali
Vérfoltos	Hímzett	Kopott
Ünnepi	Exotikus	Ocsmány
Idejétmúlt	Divatos	Rikító
Maszatos	Bő	Pecsétes
Csúcsdivatos	Foltozott	Perzselt
Csipkés	Mintás	Ízléstelen
Libériás	Illatos	Szűk
Sárfoltos	Praktikus	Borfoltos
Hivalkodó	Gyűrött	Viseltes

## Személyiség

Elkeseredett	Ravasz	Becsületes
Bátor	Eltökélt	Forrófejű
Óvatos	Felkölt	Kíváncsi
Élénk	Társasági	Ingerlékeny
Makacs	Mogorva	Vidám
Félénk	Szívtelen	Tudálékos
Lusta	Igazságos	Álmodozó
Húséges	Goromba	Sztoikus
Fenyegető	Szarkasztikus	Akaratos
Szomorkás	Vad	Gögös
Ideges	Cselszövő	Gyanakvó
Védelmező	Higgadt	Szellemes

## Beszédstílus

Anekdotázó	Vontatott	Közbevigó
Ziháló	Tiszta kiejtésű	Lakonikus
Kuncogó	Szóvirágos	Nevető
Elharapott	Érdes hangú	Hosszú szünetek
Rejtélyeskedő	Udvarias	Dallamos
Mély hangú	Hipnotikus	Monoton
Motyogó	Pergő	Utcai szleng
Elbeszélő	Verselő	Dadogó
Túlzoan lezser	Robotszerű	Magában beszél
Régies	Lassú	Elkalandozó
Fecsegő	Szónokló	Hangos
Véletlenyszerű tények	Vinnyogó	Suttogó

## Titok

Függőség	Kultista	Szellem
Mesterséges	Félisten	Van gyereke
Bérgyilkos	Gonosz háttér	Eretnek
Becsődölt	Kitaszított	Előkelő származású
Lekötelezett	Orgazda	Nagyon gazdag
Kémelhárító	Szőkevény	Illúzió
Felkelő	Nem ember	Sorozatgyilkos
Alacsony származású	<b>NJK</b>	Csempész
Házas	Poligámista	Kém
Elmeirányított	Relikviát véd	Időutazó
<b>Balszerencsés</b>	Botrányos születés	Átváltozott
Szörnyvadász	Titkosrendőr	Háborús bűnös

## Hírnév

*A hírnév nem feltétlenül igaz. Csak azt mutatja, hogy a helyi közösség milyennek látja a karaktert.*

Ambíciózus	Csaló	Őszinte
Parancsoló	Veszélyes	Hipochonder
Faragatlan	Szórakoztató	Hülye
Kölcsönkérő	Pletykás	Befolyásos
Híresség	Szorgalmas	Naplopó
Jótekonny	Szentéletű	Vezető
Mizantróp	Bulizós	Söpredék
Fösvény	Jámbor	Botrányos
Barátságos	Illedelmes	Takonygombóc
Őrült	Végzetproféta	Rémisztő
Ellenszenves	Visszataszító	Különc
Túlképzett	Tisztelt	Bölcs

## Hobby

Régészet	Macskák gyűjtése	Solymászat
Művészeti gyűjtő	Szakácsművészet	Divat
Rossz írások	Sötét tudás	Halászat
Kalligráfia	Ebtenyésztés	Idegen kultúrák
Kártyajátékok	Varrás	Kertészet
Óraművek	Sport	Történelem
Lóverseny	Opera	Szobrászat
Vadászat	Festészet	Vázlat
Zene	Költészet	Dohányzás
Horgolás	Fejtörők	Színház
Kerti játékok	Rejtvényfejtés	Szövés
Hegymászás	Tudomány	Whiskey

## Kapcsolat

Tanácsadó	Kliens	Idol
Zsaroló	Bizalmas	Besúgó
Üzleti partner	Adós	Mester
Üzleti rivális	Tanítvány	Mentor
Felvásárló	Gondnok	Nemezis
Fogvatartó	Apród	Utód
Szülő	Jobb kéz	Zaklató
Patrónus	Szerelmi rivális	Udvarló
Politikai rivális	Szolga	Kérelmező
Rab	Testvér	Támogató
Protezsált	Társasági rivális	Édeske
Célpont	Házastárs	Viszonzatlan szerelem

## Isteni szféra

*Ezzel a táblával tudsz istenségeket generálni a világodhoz, vagy univerzális erőkhöz igazíthatod az NJK-kat.*

<b>Állati</b>	Ciklusok	Igazság
Egyensúly	Halál	Szerelem
Árulás	Végzet	Emlékezet
Esély	Álmok	Szörnyek
Káosz	<b>Őselemek</b>	Hold
Hódítás	Átjárók	Anyaság
<b>NJK</b>	Rendszerek	A Tenger
Fogadalmak	Titkok	A Vadon
Rend	Viharok	Idő
Járvány	Nyár	Alsó világ
Megtisztulás	Nap	Gazdagság
Értelem	A Kohó	Tél

## Az ünneplés után

*Egy kimerítő éjszakai mulatozás után dobj ezen a táblán, ha a JK elrontja az AKA veszélydobását.*

Abszurd hengegés	Hivatalba emelve	Kellemetlen háziállat
Gyerek befogadás	Küldetés	Megsértett nemes
Kitüntetés	Megházasodott	<b>Frakció</b> megsértése
Kocsmá megvétele	Koporsóban fekszik	Kultuszba belépett
Átkozott	Szerelmebe esett	Köszönőlevél
Tervezett párbaj	Kalodában van	Eltévedt
Veszteség játékban	Kirabolták	Titkokról fecsegett
Hírnév elvesztése	Ég a háztető	Kultuszt indított
Új személyiség	Hajóra rabolták	Rászedték
Új tetoválás	Megbetegedett	Börtönbe került
Megmérgezték	Szerződést írt alá	Nyakas csöcselék
Besorozták	Valaki meghalt	Ismeretlen ruházat

# KINCSEK ÉS FELSZERELÉS

Az alábbi megadott árakat (aranyban) irányelv-ként használd. A játékosok alkudhatnak is a végső árért.

<b>Könnnyű fegyverek:</b> egy kéz (20a)
<b>Nehéz fegyverek:</b> +1 sebzés, két kéz (40a)
<b>Távolsági fegyverek:</b> két kéz (20-40a)
<b>Pajzs:</b> egy kéz, +1 háritás (10a)
<b>könnnyű páncél:</b> +1 háritás (100a)
<b>Nehéz páncél:</b> +2 háritás, nincs előny az ÜGY ve-szélydobásokra és meglepetés támadásra (400a)

<b>Közönséges tárgyak:</b> kötél, gyertya, stb. (1-5a)
<b>Speciális tárgyak:</b> medvecsapda, kulcs, stb. (5-20a)
<b>Luxusholmik:</b> könyv, tükör, varázsital (20-300a)
<b>Állatok:</b> öszvér (20a), ló (100a), kutya (5a), kopó (100a), csirke (5a), képzett sólyom (1.000a)
<b>Szállítás:</b> kordé (30a), szekér (100a), kocsi (250a), csónak (50a), halászhajó (500a), karavel (5.000a), hadihajó (10.000a)
<b>Ingatlan:</b> kis ház (1.000a), fogadó (2.000a), céh-csarnok (5.000a), udvarház (10.000a), erődtített torony (25.000a), birtok (50.000a), kastély (200.000a)

**Bérencek (napi bér):** szolga (1-5a), fáklyavivő (5-10a), kalauz (10-20a), zsoldos (20-50a), specialista (50-100a), varázsló (100-200a)

## Egyéb tárgy

Ilyesféle egyéb tárgyakat találhatnak a karakterek, ha kifosztják a holttesteket, vagy meglopnak valakit.

Tányér	Rajz	Zsebkendő
Rézharang	Külhoni pénz	Zsanéros doboz
Bross	Játékbábu	Homokóra
Faragott szobrocska	Üvegszem	Emberi fog
Kupa	Üvegedény	Vadászkürt
Kártyacsomag	Hajfésű	Ólmozott kocka
Villa	Szütyő	Varrótű
Számozott kulcs	Író toll	Borotvapenge
Olajlámpás	Kenőcs	Ezüstgomb
Régi baba	Olló	Koponya
Festékeskanna	Tekerics	Pipa
Ceruza	Lepescélt levél	Borosüveg

## Viselt holmi

Öv	Övszinór	Páncélesztyű
Blúz	Köpeny	Kesztyű
Csizma	Kabát	Talár
Karperec	Ruha	Kalap
Mellvért	Fülbevaló	Sisak
Sodronyng	Szemkötő	Térdradrág
Bőrpáncél	Lemezvért	Cipő
Medál	Gyűrű	Szoknya
Láncing	Köntös	Papucs
Maszk	Szandál	Zokni
Nyaklánc	Sál	Nadrág
Bélelt páncél	Ing	Fátyol

## Fegyver tárgy

Lovagkard	Számszeríj	Alabárd
Egyélű kard	Rövidkard	Kalapács
Csatabárd	Tőr	Szekerce
Fúvócső	Láncos buzogány	Lovas íj
Pallos	Tollas buzogány	Vadászkész
Bunkó	Kard	Lándzsa
Hosszú íj	Szablya	Fakaró
Hosszúkard	Rövid íj	Stiletto
Buzogány	Sarló	Dobófejsze
Sulyok	Parittyta	Harci kalapács
Csatacsillag	Dárda	Csatacsákány
Pika	Bot	Korbács

## Könyv téma

Ha egy JK talál egy hasznos könyvet, dobj 1k-val. A könyv ennyi kérdésre tud választ adni.

Alkímia	Szakácskönyv	Legendárium
Művészet	Bűnözők	Történelem
Asztrológia	Jóslás	Napló
Zsarolás	Etikett	Nyelvek
Térképek és ábrák	Divat	Törvények
Összeesküvések	Leszármaszás	Levelek
Elveszett birodalmak	Szónoklás	Kardvívás
Elfeledett helyek	Propaganda	Teológia
Szerelmes versek	Próféciaák	Kincsek
Szörnyek	Hadigépek	Háborús krónikák
Mitológia	Énekek	Ki kicsoda
Régi szokások	Államtitkok	Boszorkányüldözés

## Eszköz

Savfiola	Feszítővas	Mászókampó
Medvecsapda	Ajtóbezúzó	Zsír
Fújtató	Hallókürt	Fémfűrész
Drótvágó	Tűzolja	Kalapács
Lánc	Halászhorog	Kézi fúró
Véső	Szemüveg	Lámpás
Lencse	Tű	Kötél
Zár/kulcs	Csákány	Olló
Ál kulcs	Vasvilla	Lapát
Bilincs	Csípőfogó	Vastüske
Fémlap	Rúd	Acéldrót
Mozsár/törő	Emelőcsiga	Harapófogó

## Varázsital

Általában kísérletezéssel lehet rájönni, mire használatos egy-egy ital. A romlott, vagy rosszul elkészített italok **mutációt**, vagy **elmebajt** is okozhatnak.

<b>Állati</b> forma	Gonosz érzékelése	Plusz kéz
Testcsere	Arany érzékelése	Repülés
Álcázás	Rejtőzés észlelése	Szellembeszéd
Állatok irányítása	Irányérzék	Hóllátás
<b>Elem</b> irányítása	<b>Elemi</b> forma	<b>Elmebaj</b>
Hatás gyógyítása	<b>Elemi</b> bőr	Sebezhetetlenség

<b>Tárgy</b> forma	<b>Mutáció</b>	Nagy ugrás
Mágia immunitás	Éjjellátás	Szuper erő
Tükrökép	Véletlen varázslat	Telekinézis
<b>Szörny</b> képesség	Gyógyítás	Nyelvek ismerete
<b>Szörny</b> jellemző	Gyorsaság	Vízlégzés
<b>Szörny</b> tulajdonság	Nyúlékonyaság	Vízenjárás

## Mágikus komponens

Ezeket a tárgyak varázsitalok, vagy mérgek készítéséhez használhatók.

Régi likőr	Koporsószeg	Gyilkos keze
<b>Állat</b>	Hullahaj	Király foga
Vak szem	Keresztút pora	Utolsó lehellet
Főtt macska	Kultista belsezervei	Hazug nyelve
<b>Könyv</b> lapja	<b>Ehető növény</b>	Villámcsapás
Fog kis üvegben	Egzotikus fűszer	Mágneskő

Fogadalmi tárgy	<b>Méreg</b>	Tolvaj ujjja
<b>Szörny</b> jellemző	Máglya parazsa	Sírvirág
Újszülött sírása	Méhkirálynő	<b>Értékes anyag</b>
Olajportré	Királynő vére	Karikagyűrű
<b>Fizikai Elem</b>	Hajókagyló	Özveggy könnyei
<b>Mérgező Növény</b>	Csillagfém	Varázsló koponyája

## Kincs tárgy

Alkimista recept	Iránytű	Finom porcelán
Amulett	Szerződés	Nemes likőr
Asztroláb	Korona	Hangszer
Tervrajz	Kristály	Varázskönyv
Kalligráfia	Okirat	Mikroszkóp
Szőnyeg	Hímzés	Zenedoboz
Planetárium	Királyi köntös	Ezüstnemű
Festmény	Szent ereklye	Fűszer
Parfüm	Csontfaragvány	Látcső
Imakönyv	Szextáns	Falikárpit
Nyomdabetű	Kottalap	Teleszkóp
Ritka textil	Pecsétgyűrű	Kincses térkép

## Kincs jellemző

Átváltoztatott	Kulturális érték	<b>Elem</b>
Ősi	Átkozott	Díszes
Áldott	Sérült	Rejtjelezett
Idomtalan	Álcázott	Egzotikus
Kömpakt	Vonzza a bajt	Nem evilági
Ehető	<b>Hatás</b>	Híres
Tiltott	Intelligens	Politikai érték
Törékeny	Mestermunka	Vallási érték
Nehéz	Katonai érték	Javított
Mozdíthatatlan	Nem emberi	Királyi
Kezelhetetlen	Birtokolt	Mérgező
Elpusztíthatatlan	Részleges	Hitvány

## Értékes anyag

Alabástrom	Vérkő	Ébenfa
Borostyán	Csontporcelán	Smaragd
Akvamarin	Kalcedon	Tűzágát
Azurit	Cinóber	Gránit
Beril	Korall	Arany
Fekete gyöngy	Gyémánt	Elefántcsont
Jáde	Ónix	Zafir
Jáspis	Opál	Szerpentin
Gagát	Gyöngy	Ezüst
Lazurit	Platinum	Csillagfém
Malachit	Porcelán	Topáz
Holdkő	Rubin	Türkiz

# A V Á R O S

Városi motívum		
<b>Állat</b>	<b>Városi tevékenység</b>	<b>Frakció</b>
Arisztokrácia	<b>Városi esemény</b>	Fesztivál
Művészet	Bűnöző családok	Viszály
Bürokrácia	Kegyetlenkedés	Intrika
Kasztok	<b>Városnegyed motívum</b>	<b>Alsó oszt. háza</b>
Katakombák	<b>Isteni szféra</b>	Statárium
Meritokrácia	Plutokrácia	Tolvajlás
<b>NJK</b>	Nélkülözés	Kereskedelem
Fényűzés	Rituálék	Zsarnokság
<b>Fizikai Elem</b>	Rabszolgaság	<b>Felső oszt. háza</b>
Zarándokok	Fűszerek	Varázslatosság
Kalózkodás	Teokrácia	Idegengyűlölet
Városi esemény		
Orgyilkosság	Kijárási tilalom	Árvíz
Karnevál	Felfedezés	Sűrű köd
Besorozás	Földrengés	Magas adók
Koronázás	<b>Frakció</b> háború	Szent ünnepnap
Államcsíny	Divathullám	Hisztéria
Kultista tevékenység	Tűz	Inkvizíció
Lázadás	Járvány	Razzia
Megszállás	Kiáltvány	Botrány
Börtönszökés	Tilalom	Sorozatgyilkos
Tömeges kilakoltatás	Nyilvános játékok	Hiány
Tömeges amnesztia	Menekültek	Torna
Tárgyalások	Zendülés	Tárgyalás
Városnegyed motívum		
Katakombák	Étkezés	Közigazgatás
<b>Civilizált NJK-k</b>	Oktatás	Temetők
Építkezés	Szórakozás	Zöld terület
Mesterségek	Pénzügyek	Iparosodás
Bűnözés	Idegének	Igazságszolgáltatás
Kultúra	Gettók	Háziállatok
<b>Alsó oszt. háza</b>	Nélkülözés	<b>Alvilági NJK-k</b>
Piac	Büntetés	<b>Felső oszt. háza</b>
Emlékhely	Vallás	Bűnök
Katonaság	Tudomány	<b>Vadvidéki NJK-k</b>
Fényűzés	Kereskedelem	Varázslatosság
Légszennyezés	Szemét	Csodák

Felső osztály háza		
Akadémia	Könyvesbolt	Galéria
Alkimista	Kastély	Kert
Archívum	Órakészítő	Rövidáru
Műkereskedő	Ruhakereskedő	Ékszerész
Borbély	Bíróság	Ügyvéd
Könykötő	Szűcs	Zármester
Társalgó	Orvos	Állatkitömő
Udvarház	Nyomda	Templom
Múzeum	Közfürdő	Dohánybolt
Obszervatórium	Étterem	Városháza
Operaház	Szalon	Borászat
Park	Istálló	Állatkert

Alsó osztály háza		
Gyógyszerész	Katakomba	Kohó
Elmegyógyintézet	Sajtkészítő	Jósa
Pékség	Büntanya	Játéktér
Sörfőzde	Ritkaságok boltja	Bőrműves
Hentes	Dokk	Piac
Gyertyakészítő	Harcverem	Kőműves
Malom	Hajógyár	Színház
Pénzkölcsönző	Szentély	Állatorvos
Árvaház	Állattelep	Raktár
Ruhabolt	Kőfaragó	Órtorony
Börtön	Tetováló	Takács
Csatorna	Kocsmá	Műhely

Városi tevékenység		
<i>Használd ezt a táblát inspirációul, amikor a városnegyedekhez készítesz véletlen találkozási táblákat.</i>		
Elrablás	Épíkezés	Tűzoltás
Koldulás	Főzés	Kényszerítés
Verekedés	Tánc	Követés
Betörés	Párbaj	Szerencsejáték
Ünnep	<b>Kazamata tev.</b>	Szállítás
Üldözés	Kivégzés	Vallatás
Esküvő	Játék	Javítás
<b>Feladat</b>	Prédikáció	Lázadás
Gyász	Felvonulás	Rablás
Parti	Kiáltvány	Keresés
Órjárat	Tüntetés	Eladás
Előadás	Szabadulás	<b>Vadvidéki tev.</b>

Épület belső		
Arborétum	Hálószoba	<b>Kazamata szoba</b>
Átrium	Székreny	Kert
Padlás	Kápolna	Padlásszoba
Madárház	Ruhatár	Üvegház
Bálterem	Ebédlő	Szemégyűjtő
Fürdő	Öltözőszoba	Konyha
Éléskamra	Kamra	Dohányzószoba
Könyvtár	Társalgó	Fűszerkonyha
Térképszoba	Illemhely	Hidegszoba
Állatketrecek	Zöldécszoba	Dolgozószoba
Istállósor	Szószkonyha	Trófeaszoba
Gyerekszoba	Mosószoba	Gardrób

Utca taktikai jellemző		
<i>Ezt a táblát a városi tevékenységekkel kombinálva taktikai elemeket adhatsz az utcai harcokhoz és találkozássokhoz.</i>		
Árkádsor	Fuvarosok	Zsákutca
Ponyvatető	Tetőjáró	Sűrű köd
Balkon	<b>Városi tev.</b>	Szitálás
Barikád	Mászható fal	<b>Kazamata tev.</b>
Híd	Szárítókötelek	Áradás
Csatorna	Csoportosulás	Utcai árusok
Szökőkút	Tetőlétra	Meredek utca
Kapu	Tetőkert	Lépcsők
Létra	Csatornanyílás	Feltört utca
Élőállat	Víznyelő	Rágcsálóhorda
Sáros	Csúszós	Kút
Burjánház	Meredek tető	<b>Vidéki tev.</b>

Épület taktikai jellemző		
<i>Ezzel a táblával kihívásokat, hozzáférési pontokat, és egyéb hasznos jellemzőket adhatsz az épületek belsejében folyó feladatokhoz.</i>		
<b>Állat</b> fészek	Székreny	Hangos márványterem
Balkon	Szőnyeg	Lelőgő lánc
Pincejáró	Csillár	Nagy tűzhely
Kivilágított	Szervizjárat	Keskeny párkány
Törött bútor	Lefolyócső	Nyitott ablak
Törött üveg	Étellift	Díszes fegyver
Burjánház	Rothadó fal	Kémlyuk
Órjárat	Spanyolfalak	Csigalépcső
Szemétkupac	Szolgajáró	Magas könyvszékreny
Oszlop	Csatornanyílás	Sötét
Rothadó mennyezet	Árnyékos beugró	Órkutya
Rothadó padló	Tetőablak	Függöny

Frakció		
Művészeti irányzat	Mestercéh	Ínyencklub
Koldusok céhe	Bűnöző család	Rablóbanda
Feketepiac	Bűnözői kör	Eretnek szekta
Testvériség	Sötét kultusz	Felsőház
Városőrség	Felfedezők klubja	Bérgyilkosok
Összeesküvők	Szabadcsapat	Helyi milícia
Nemzeti vallás	Egyházi szekta	Kémhálózat
Nemesi ház	Ellenállás	Utcai művészek
Külhoni klán	Királyi sereg	Utcai banda
Törvénytelen banda	Királyi ház	Utcazenészek
Politikai párt	Tudóskör	Szintársulat
Egyházi rend	Titkos társaság	Kereskedőház

Frakció jellemző		
Becsődölt	Dekadens	Ezotérikus
Bürokratikus	Pusztuló	Terjeszkedő
Jótevény	Téveszmés	Körözött
Zavarodott	Megosztott	Alkalmatlan
Kapcsolatokkal bír	Fogyatkozó	Megvesztegethetetlen
Korrupció	Hatékony	Őrült
Elszigetelt	Becsületes	Virágzó
Befolyásos	Könyörtelen	Népszerűtlen
Katonás	Titkos	Feltörekvő
<b>Személyiség</b>	Felforgató	Gazdag
Kegyves	Elnyomott	Jól ellátott
Népszerű	Fenyegetett	Idegengyűlölő

Frakció cél		
Vezetői tanácsadás	Politika irányítása	Ereklyék elpusztítása
Felfedezés elkerülése	Ereklye készítése	Lény megölése
Lény felélesztése	<b>Szömy</b> készítése	Gazság eltörlése
Ereklyék gyűjtése	<b>Frakció</b> legyőzése	Törvény betartatása
Bázis építése	Határvédelem	Tagok gazdagítása
<b>Frakció</b> irányítása	Vezető védelme	Szórakoztatás
Kereskedelem	Vérvonal megőrzése	Szolgáltatások nyújtása
Pletykák gyűjtése	Tudás megőrzése	Tudás megosztása
Érzékek kielégítése	Termék előállítás	Hit terjesztése
<b>Frakció</b> beszivárgás	Művészet támogatása	Gonosz megidézése
Vadvidék térképezés	Szakma támogatása	Túlélés
Hatalomátvitel	Áruló kiirtása	Termékek szállítása



# A V A D O N

## Vadvidéki régió

Hamuval borított	Száraz síkság	Erdő
Terméketlen	Dűnetenger	Gleccser
Öböl	Sivatagosodás	Pusztta
Tengerpart	Fjord	Felföld
Folyódelta	Elöntött földek	Domság
Sivatag	Előhegység	Jégmező

Dzsungel	Síkság	Tajga
Alföld	Esőerdő	Bozótos
Fennsík	Folyamvidék	Tundra
Láp	Sós mocsár	Vulkanikus síkság
Hegység	Szavanna	Vizenyős
Kővé vált erdő	Sztyeppe	Erdős vidék

## Vadvidéki tereptárgy

Szittyó	Kráter	Liget
Sziklamező	Patak	Domb
Tanúhegy	Átkelő	Üreg
Barlang	Árok	Gejzír
Sziklaszirt	Mező	Fészek
Szirtfok	Erdő	Tó

Tómeder	Tavacska	Sziklaomladék
Mocsár	Zuhatag	Forrás
Fennsík	Vízmosás	Ingovány
Láp	Gerinc	Bozót
Hágó	Emelkedő	Völgy
Gödör	Folyó	Vízesés

## Vadvidéki építmény

Oltár	Kóhalom	Gázló
Vízcsatorna	Útkereszteződés	Erdő
Bandita tábor	Kriptá	Akasztófa
Csatatér	Gát	Temető
Máglya	<b>Útvesztő</b>	Sövény
Híd	Farm	Vadásztábor

Fogadó	Órposzt	Monolit
Favágótelep	Legelő	Templom
Bánya	Rom	Falu
Kolostor	Remetelak	Fal
Emlékmű	Kunyhó	Órtorony
Virágoskert	Szentély	Útjelző kő

## Vadvidéki régió jellemző

Kombináld a **Vadvidéki régió** táblával.

Hamuval borított	Nyomasztó	Fagyos
Átkozott	Sivár	Szellemjárta
Fertőzött	<b>Kazamata rontás</b>	Vonító
Romlott	Örökkéváló	Egyetlen
Pusztuló	<b>Éteri hatás</b>	Magányos
Szennyezett	Elhagyatott	Ködös

Veszedelmes	Változó	Tüskés
Kővé vált	Borzongató	Mennydörgő
Fantomszerű	Vészjósló	Zuhogó
Kiéhezett	Süllyedő	<b>Fizikai hatás</b>
Vad	Parázsló	Vándorló
Árnyékos	Tikkasztó	Fonnyadt

## Vadvidéki felfedezés

Vérfoltok	Elvágott kötelek	<b>Tárgy</b>
Csontok	Halott állat	Eltévedt <b>NJK</b>
Törött fegyverek	<b>Kazamata tev.</b>	Mágikus hatás
Odú	Ételmaradvány	Térkép
<b>Városi tev.</b>	Sírkő	Üzenet
<b>Civilizált NJK</b>	Emberi holttest	Költözködés

<b>Mutáció</b>	Ájult <b>NJK</b>	<b>Alvilági NJK</b>
Fészek	Ellátmány	<b>Vadvidéki tev.</b>
Portál	Tépett zászló	<b>Vadvidéki ter.t.</b>
Nyersanyag	Nyomok	<b>Vadvidéki ép.</b>
Hasadék	Csapda	<b>Vadvidéki NJK</b>
Különös növény	Kincs	Varázslópárbaj

## Vadvidéki tevékenység

Használd ezt a táblát inspirációul, amikor vadonbeli találkozásukhoz készítes véletlen táblákat.

Elrejtőzés	<b>Városi tev.</b>	Étkezés
Vita	Gyűlés	Kiásás
Születés	Rombolás	Lakoma
Építés	Halál	Favágás
Temetés	Párbaj	Halászat
Elfogás	<b>Kazamata tev.</b>	Menekülés

Gyűjtögetés	Feláldozás	Alvás
Vadászat	Felderítés	Úszás
Menetelés	Ének	Nyomkövetés
Rajtaütés	Nyúzás	Csapdázás
Megmentés	Portyázás	Kóborlás
Pihenés	Ölés	Imádat

## Vadvidéki veszély

Vedd ezt a táblát alapul a saját véletlen táblád kialakításához, ami igazodik a terephez, ahol a JK-k járnak.

Lavina	Zápor	Erdőtűz
Hóvihar	Szitalás	Jégeső
Bozöttűz	Porvihar	Hóhullám
Felhőszakadás	Földrengés	Hurrikán
Ciklon	Kitörés	Jégvihar
Sűrű köd	Áradás	Gyér köd

Sáskajárás	Ragadozó	Havazás
Lávafolyam	Futóhomok	Pánikroham
Meteor	Békaeső	Zivatar
Monzun	Sziklaomlás	Cunami
Sárlavina	Homokvihar	Örvény
Földcsuszamlás	Havas eső	Szélvihar

## Ehető növény

Használd ezt és a **Mérgező növény** táblát, ha a JK-k élelmet gyűjtenek a vadonban.

Makk	Nádbuzogány	Fehércsalán
Alma	Cseresznye	Bodza
Spárga	Tyúkhúr	Oleánder
Feketeszeder	Cikória	Egres
Áfonya	Lóhere	Mogyoró
Répa	Pitypang	Árvacsalán

Hikori dió	Gomba	Eper
Mézlonc	Mustár	Dió
Póréhgyma	Hagyma	Torma
Máriatövis	Pekandió	Fokhagyma
Menta	Datolyaszilva	Vadszőlő
Eperfa	Málna	Erdei sóska

## Mérgező növény

Trombitavirág	Szerbtövis	Bürök
Actaea	Harangláb	Medvetalp
Amarillisz	Csészegomba	Magyal
Fekete szarvasgomba	Gyilkos galóca	Vadgesztenye
Szívvirág	Buzogányvirág	Jácint
Vérfű	Gyúszúvirág	Repkény

Jázmin	Százsorszép	Inda
Kudzu	Nadragulya	Szömröcsög
Szarkaláb	Oleánder	Nedűgomba
Mandragóra	Aggófű	Harmatgomba
Gyertyafa	Zuzmó	Farkasölőfű
Fagyöngy	Kígyógyökér	Üröm

## Fogadó melléknév

Egy útmenti fogadó nevéhez kombinálj egy **Fogadó melléknévet** egy **Fogadó főnévvel**, vagy csak két **főnévet**, mint például Kísérteties Griff, vagy Fejsze & Villa.

Bögő	Ravasz	Kísérteties
Lángoló	Réz	Arany
Sivár	Táncoló	Segítőkész
Áldott	Döglött	Rémisztó
Véres	Részeg	Vonyító
Karmazsin	Repülő	Éhes

Penészes	Romantikus	Füstölő
Motyogó	Sós	Szomjas
Fürge	Éneklő	Komisz
Nyálkás	Reszkedő	Részeg
Megkövesedett	Sikoltó	Fütyülő
Ágaskodó	Ezüst	Ledér

## Fogadó főnév

Fejsze	Vödör	Elefánt
Hordó	Gyertya	Bolha
Medve	Kakas	Villa
Harang	Tehén	Óriás
Csizma	Sárkány	Griff
Tál	Tojás	Szarvasbika

Disznó	Szerzetes	Kanál
Kopó	Hold	Csillag
Bárány	Pipa	Hattyú
Oroszlán	Herceg	Kard
Makréla	Patkány	Bálna
Szobalány	Koponya	Hitves

## Fogadó furcsaság

100 évvel a múltban	Teljesen új	Kazamata alak
Mindig éjszakai	Kannibálok	Drága
Állatviadal	<b>Városi tev.</b>	<b>Frakció</b> törzshely
Bárd párbaj	Folyamatos parti	<b>Frakció jellemző</b>
<b>Bentről nagyobb</b>	Táncverseny	Híres szakács
Feketepiac	Kém üzenetláda	Tünde vendégek

Harcklub	Mágikus kard	Gyermek személyzet
Ötemeletes	Mágikusan mozog	Beszélő festmény
Szellem személyzet	Bérelhető zsoldosok	Földalatti
Kísértetjárta	<b>NJK</b> törzshely	VIP társalgó
Bűvőhely	Prédikációk	Hang a falban
Kocsmá/ <b>Épület</b>	Páncélszekrény	Csak nőknek

# Ú T V E S Z T Ó

## Kazamata bejárat

Minden könyvtár	Faliskekrény	Óriás könyv
Hódgát	Dolmen árnyéka	Cigánysekér
Vízesés mögött	Kút mélye	Üreges fa
Kréta négyszög	Tűzgödör	Óriás kulcslyuk
Láda feneke	Ködös út	Vasszűz
Kémény	Erdei forrás	Élő tetoválás
Mágikus festmény	Keskeny sikátor	Fagyökerek
Emberalakú lyuk	Esővédő ajtó	Ágy alatt
Útvesztő varázsital	Csatornalejáró	Összezárt térkép
Tükrör	Váratlan hasadék	Fa tetején
Szörny szája	Apálybarlang	Örvény
Szörny sebe	Torony teteje	Boroshordó

## Kazamata alak

Aréna	<b>Épület szoba</b>	Kohó
Elmegyógyintézet	Kaszinó	Kert
Madárház	Katakomba	Búvóhely
Bank	Barlang	Hotel
Fürdő	Törvényszék	<b>Alsó oszt. háza</b>
Test	<b>Kazamata helység</b>	Laboratórium
Könyvtár	Árvaház	Templom
Piac	Palota	Színház
Bánya	Börtön	<b>Felső oszt. háza</b>
Kolostor	Csatorna	Egyetem
Múzeum	Hajó	Páncélterem
Óvoda	Rabgödör	Állatkert

## Kazamata felépítés

Hangyakolónia	Galéria	Összefonódó
Központi csarnok	Geometrikus	Izolált szárnyak
Klausztrófiabiás	Gonzó	Réteges
Cikkcakkos	Találomra épült	Egyenes
Hajlott	Nagyon szabályos	Hurkos
Félrevezető	Méhsejt	Sokfolyosós
Útvesztők	Szerves	Szimbólum alakú
Többféle felépítés	Túlméretes	Magas és keskeny
Több középpont	Rekurzív	<b>Eltérő témájú zónák</b>
Folyosók nélküli	Ismétlődő	Függőleges
Felülről nyitott	Terjeszkedő	Kanyargós
Nyílt üresség	Felfüggesztett	Lépcsős piramis

## Kazamata rontás

Arkán csapás	Átok	Robbanás
Katonai invázió	Elkorcsosulás	Éhség
Kannibalizmus	Földrengés	Tűz
Polgárháború	Kitörés	Áradás
Roskadozó	Kiáoszt gonosz	Gombák
Növekvő kristályok	Kísérletek	Szellemjárás
Jég	Mutáció	Mérgegáz
Elmebaj	<b>Külvilági támadás</b>	<b>Alapanyagok eltűntek</b>
Lávafolyam	Túlnövés	Lázadás
Mágikus alvás	Köveválás	<b>Holtak feltámadnak</b>
Olvadtt	Járvány	Túl sok csapda
Szörny támadás	Síki behatás	Háború

## Kazamata jutalom

*Nem minden kazamata kell adjon jutalmat, de jó motívációt jelenthetnek a játékosoknak a felderítéshez.*

Ósi tudás	Ellenfél <b>sebezhetőség</b>	Utasítások
Állat társ	<b>Frakció</b> szövetség	Ékszer
Sereg	Figyelmeztetés	Kulcs
Áldás	Kalauz	Elveszett képlet
Tervrajz	Szent relikvia	Gépezet
Kulturális ereklye	Befolyásos szövetség	<b>Mágikus tárgy</b>
Mágikus szövetség	Zsákmányhalmok	Szállítás
Térkép	Síki portál	<b>Kincs tárgy</b>
Házastárs	Prófécia	Felfedett terv
Mestermunka	Hírnév	<b>Értékes anyag</b>
Szörny szövetség	Varázslat	Látomás
Jóslat	Átváltozás	<b>Fegyver</b>

## Kazamata tevékenység

*Ha a kazamatában előforduló találkozásokhoz készítesz véletlen táblát, használd ezt a táblát inspirációul.*

Ostrom	Kiszállítás	Rejtőzés
Elfogás	Elpusztítás	Vadászat
<b>Városi tev.</b>	Szökés	Kirablás
Begyűjtés	Étkezés	Térképezés
Építés	Erődítés	Bányászat
Irányítás	Örzés	<b>Szörny taktika</b>
Tárgyalás	Javítás	Megszerzés
Járórögzés	Megmentés	Alagútfúrás
Rituálé végrehajtása	Kutatás	Kiásás
Kiírtás	Felélesztés	Rombolás
Kikérdezés	Rejtély	<b>Vadvidéki tev.</b>
Rajtaütés	Guberálás	Imádat

## Kazamata helység

Fegyvertár	Hasadék	Szökőkút
Díszterem	Udvar	Kapuház
Laktanya	Kripta	Őrszoba
<b>Épület szoba</b>	Hálóterem	Kennel
Katakomba	Harcgödör	<b>Alsó oszt. ép.</b>
Barlang	Kohó	Laboratórium
Étkező	<b>Feljegyzések szobája</b>	Kínzókamra
Bányaakna	Szentély	Kincstár
Múzeum	Vághíd	<b>Felső oszt. ép.</b>
Várbörtön	Istálló	Páncélterem
Medence	Raktár	Kút
Börtön	Trónterem	Műhely

## Kazamata helység részlet

Féldombormű	Hullák	Halvány freskó
Vérnyom	Repedt gerenda	Gyenge szellő
Csontok	Omladozó fal	Halk léptek
Láncok	Romlott étel	Ledőlt oszlop
Krétanyomok	Pusztuló fészek	Gomba
Karomnyomok	Csőpögő víz	Bútorzat
Graffiti	Nyálkás nyom	Tépett ruházat
Mozaik	Pókhálók	Fagyökerek
Friss javítás	Cseppkövek	Szokatlan szag
Foszló könyvek	Búz	Vibráció
Omladék	Füstmocsok	Szőlőindák
Levedlett bőr	Vastag por	Suttogások

## Kazamata trükk

*A trükkök olyan furcsa hatások, fejtörők, vagy kihívások, amelyek a kazamata területéhez kötődnek. Lehetnek veszélyesek, mulatságosak, vagy bármi a kettő között. Használj az alábbi kategóriákat inspirációul.*

Elyelés	Elfogyasztás	Kicsérélés
Aktiválás	Létrehozás	Bebörtönzés
Mozgatás	Átok	Utasítás
Áldás	Megtévesztés	Kivallatás
Kommunikáció	Duplikálás	Elmekontrol
Összszavarás	<b>Éteri hatás</b>	<b>Feladat</b>
Hangulatváltozás	Elengedés	Lopás
Hatálytalanítás	Megfordítás	Időtorzítás
<b>Fizikai hatás</b>	Forgás	Átváltozás
Síkváltás	Kémlelés	Átalakítás
Védelem	Méretváltozás	Elszállítás
Megújulás	Megidézés	Csoda

## Kazamata veszély

Savcseppek	Süketítő zaj	Gejzír
Vérszívók	Sűrű kód	Magma
Beomlás	Fogóindák	Mágneses mező
Fullasztó füst	<b>Beszakadó padló</b>	Sárfolyam
Kőolaj	Árvíz	Keskeny párkány
Kristály szilánkok	Fagy	Keskeny átjáró
Mérgező ragacs	Rothadó plafon	Gőzkürtő
Mérgező növény	Rothadó padló	Erős szelek
Mélység	Víznyelő	Szurokgödör
Futóhomok	Csúszós lejtő	Szoros átjáró
Sugárzás	Pókhálók	Ledőlő tárgy
Sziklaomlás	Spórák	Mérgező pára

## Csapda hatása

*Egy jó csapda már eleve aktív, vagy elég nyilvánvaló kiváltó szerkezete van. A kihívás származhat a csapda hatásának elkerüléséből, az elsütőszerkezet megkerüléséből, vagy kiiktatásából.*

Savmedence	Csorba inga	Lezuhanó ketrec
Tapadó	Forró szurok	Lezuhanó plafon
Riasztó	<b>Beszakadó padló</b>	Beömlő homok
Páncél olvadás	Krokodilverem	Elárasztás
Medvefogó	Beszakadó fal	Óriás mágnes
Vakító permet	Mély gödör	Erős vákuum
Lávafolyam	Penge inga	Szoba fagyás
Villám	Mérgegáz	<b>Szoba kigyulladás</b>
Élő szobrok	Méregtű	Altatógáz
Tűzlövedék	Futóhomok	Tűskés verem
<b>Szörny kiszabadul</b>	Dűhgáz	Kinyíló sírok
Hálócsapda	Kőgolyó	Falitűskék

## Csapda elsütőszerkezet

Fúj	Kiürül	Mágia
Eltör	Eszik	Melódia
Ég	Berak	Zaj
Választ	Megöl	Nyílik
Visszaszámlál	Kopog	Kifejezés
Sötétség	Fény	Önt
Nyom	Elvesz	Csúszik
Közel	Visszahoz	Érint
Húz	Goromba	Fordul
Olvas	Becsuk	Meginog
Visszaverődik	Leül	Kiás
Elenged	Alszik	Leír

# JÁTÉKMESTERI TANÁCSOK

## PÉLDAJÁTÉK

**JM:** Csörömpölő üveg zajára ébredtek fel. Minden nyugodt a Koca & Kanál előterében, de éppencsak ki tudtok venni valami suttogást a fogadó kocsmája felől.

**Sybil:** Átnézek Jasperre és a konyha felé intek. Utána óvatosan arrafelé indulok, gondosan elkerülve a többi alvó vendéget.

**Jasper:** Követem őt.

**JM:** Sybil, dobj nekem egy ÜGY veszélydobást, hogy észrevétlen maradj!

**Sybil:** Rendelkezem az Árnybarát úttal, szóval előnyöm van rá. [Dob a kockákkal] 2, 4, és 5. Veszem a 4-et és az 5-öt, és van a +2 ÜGY bónuszom... 1! Sikerült

**JM:** Mivel Jasper szorosan követ téged és átadta neked a vezetést, ő is ugyanígy csendben marad.

**Jasper:** Oké, rendben. Mit látunk a konyhában?

**JM:** A sarok mögül kilesve a fogadóst, Silast látjátok, akivel tegnap este találkoztatok. Egy üveg bort átölve alszik a padlón.

**Jasper:** Felé sűgok, hogy "Silas!", és megrázom.

**JM:** Kezd felébredni. "Huhh! Mia-? Mi történt?" Dobok neki reakció... 2. Óvatos veletek szemben és szüksége lenne valami motivációra, mielőtt segítene nektek.

**Sybil:** "Silas, hallottunk valami üvegcsörömpölést! Azt hiszem, valaki megpróbálja kirabolni a fogadót!"

**JM:** Ja, ez több, mint elég a számára. Veletek tart, kezében a borosüveggel. Újabb suttogást hallotok a hátsó raktárszobából.

**Jasper:** Lopakodjunk akkor oda. ÜGY dobás megint?

**JM:** Nem, elég jó volt az előző, hagyom a folytatásra is, míg valami nem változik. Belesve a raktárba látod, hogy a magasan lévő kis ablak be van törve. Egy köpenyes alak áll a szobában, éppen segít egy másíknak bemászni az ablakon.

**Sybil:** Kapjuk el őket meglepetésbő! Előrerohanok, hogy lesújtsak a rövidkardommal a tolvajra.

**JM:** Természetesen megleped őt, vagyis nem kell kezdeményezést dobnunk. Előnyöd is van a támadásodra.

**Sybil:** [Dob a kockákkal.] 1, 1, és 5. Veszem az 1-et és az 5-öt, hozzáadom a +1 harcértékemet, ez így összesen 7.

**JM:** A háritása 6-os, szóval 1 pont sérülést szenved el. Sebesen megpörödü, társa pedig megcsúszik és a hátára esik. Jasper?

**Jasper:** Ellövöm a *Vakító Jelzőtűz* varázslatomat.

**JM:** Fénylő prizma szikrázik fel a tenyeredben, majd egy villanással felrobban, egyenesen a tolvajok felé. AKA mentőt kell dobniuk a megvakulás ellen. [Dob a kockákkal.] És... az, amelyik a hátára esett, elrontotta. Jelenleg nem lát semmit. Töröld a karakterlapodról a varázslatot, Jasper. Most a fogadós támad [dob], de elvétí, a borosüveg szétcsattan a falon. A tolvajok köre következik.

A megvakított tolvaj teljesen megrémült, vagyis egy AKA veszélydobást kell tennie, hogy megtöríke a morálja. [Dob a kockákkal] 2 és 4, +1 AKA... elrontotta. Nem tud elmenekülni, mert nem lát, szóval csak eldobja a kését és kegyelemért könyörög. A társa viszont megpróbál megtámadni téged, Sybil, a hosszúkardjával. [Dob a kockákkal] Összesen 11. Mennyi a háritásod?

**Sybil:** Könnyű vérttem van és pajzsom, szóval 8.

**JM:** 3 pontot sebzódsz és még +1-et, mert nehéz fegyvert használt, vagyis összesen 4 sebzés.

**Sybil:** Az egészségem nem túl jó, szóval szeretném szétzúzni a pajzsomat, hogy elkerüljem a teljes sebzést.

**JM:** A pajzsod széthasad, 1 ponttal csökken a háritásod, de nem kapsz sebzést.

**Jasper:** Megint a mi körünk jön?

**JM:** Új kör kezdődik, vagyis kezdeményezést kell dobní. [Dob egy kockával] Nekem 5. Próbáld ezt überelni, Jasper.

**Jasper:** Csak 4 lett.

**JM:** Rendben, a tolvaj kezdi ezt a kört. Látja, hogy a társa már teljesen haszontalan, ezért úgy dönt, hogy nem éri meg tovább harcolnia. Megpróbálja átszuszakolni magát a hátsó ablakon. Mit teszteks?

**Jasper:** Megpróbálok elkapni a lábát és visszahúzni.

**JM:** Ez egy ERŐ az ERŐ elleni összemért veszélydobás lesz. [Dob a kockákkal] A tolvaj nem valami erős, csak +0-ás, szóval az eredménye 5. Ennél kell magasabbat dobnod, ha meg akarod akadályozni a szökését...

# FELKÉSZÜLÉS A JÁTÉKRA

## Helyzetek, nem tervezettség

Soha ne tervezz előre egy történetet, amit a játékosoknak követniük kell majd! Ehelyett készíts számos olyan kapcsolódó situációt, amelyek okot adnak a beavatkozásra, problémákat, amiket le lehet gyűrní, és - opcionálisan - veszélyeket, amelyek rosszabbá teszik a JK-k életét, ha nem foglalkoznak velük. A kampány első játékkalkalma kezdődhet mindjárt egy energiákkal teli helyzet közepén, hogy máris berántsa a játékosokat.

Ne vidd túlzásba a felkészülést! Tartsd a helyzet ötleteidet lazán, hogy átférmeálhatók legyenek a JK-k döntései és a játékmenet változásai hatására. Ne feledd, hogy egy felhasználatlan előkészület bármikor felbukkanhat még egy későbbi játékkalkalom során is. Minden alkalom után kérdezd meg a játékosaidat, hogy mit terveznek legközelebb és eszerint készítsd elő néhány situációt. A játék irányát a játékosok döntései kellene, hogy megszabják, nem a játékmesteré.

## Játékos képesség, nem JK képesség

A *Maze Rats* JK-k nagyon minimálisan kidolgozottak, mivel a karakterlap csak akkor kerül elő, ha a játékos elkövet valami hibát. Nem cél, hogy a játékosok kockadobálással oldják meg a problémákat, inkább a találékonyság számít. Vagyis olyan problémákat rakj eléjük, amelyek:

- Józan ésszel megoldhatók,
- Nincs egyszerű megoldásuk,
- Számos nehéz megoldásuk van.

*Példák: Kelj át egy krokodilokkal teli árkon. Egy aprócska polip rejtőzik a gyomrodban, ami harapdál. Egy kazamata mélyén lévő ajtó csak akkor nyílik ki, ha napfény vetül rá. Szerezz meg egy kulcsot egy savtó mélyéről.*

## Eszközök, nem bónuszok

Amikor eszközöket adsz a játékosok kezébe, új módokat nyújtasz nekik, hogy hatással legyenek a világra. Egy jó eszköz nem növeli a JK sebzését és nem ad képesség bónuszt sem; inkább egy fura, nagyon specifikus dolog, ami csak akkor hatásos, ha okosan használják. Ez minden problémát fejtrővé alakít és bátorítja a kreatív megoldásokat.

*Példák: Kötél, ami acélkeménnyé válik parancsszóra. Érme, ami felpöckölve arra a felére esik, amit te akarsz. Harang, ami egy lábnyi gömbben csendet sugároz magából. Gyűrű, ami azonnal más és más szakállat növeszt rajtad, attól függően, melyik ujjadra húzod.*

# JÁTÉKMELET LÉPÉSEK

## Légy méltányos és pártatlan!

- Nyíltan dobj a kockáiddal, hogy a játékosok lássák, nem hamisítod meg az eredményeket. Ezt várd el tőlük is. Soha ne dobj, ha nem vagy felkészülve az eredmény elfogadására.
- Mint JM, hozzáadhatsz, elvehetsz, megváltoztathatsz szabályokat, amíg erről előre szólsz a játékosoknak. Ha szabályt alkotsz egy speciális esetben, légy konzekvens a későbbi alkalmazásában is.
- Ha a kocka azt mutatja, hogy valaki meghalt, akkor meghalt. A JK-kat a halálos eredményektől megvédő játékból hiányzik a feszültség és a játékosok mindent pusztá erővel próbálnak majd megoldani. Ha egy JK meghal, szólj a játékosának, hogy dobjon új karaktert és próbáld őt minél hamarabb visszahelyezni a helyszínre, ahogy csak lehetséges.

## Fedd fel a világot!

- Ne hallgass el fontos információkat a játékosok elől! Ha egy JK indokoltan tudhat valamiről, mondd el a játékosának és lépjetek tovább. A játék a döntésekről szól és a játékosok nem fognak tudni jó döntéseket hozni, ha híján vannak a megfelelő információknak.
- Minél veszedelmesebb valami, annál nyilvánvalóbb is kell legyen ez. Senki sem szereti, ha a karaktere figyelmeztetés nélkül meghal, szóval, ha valami veszedelmes dolog van előttük, adj a játékosoknak esélyt, hogy kitaláljanak valami tervet ellene, vagy hogy teljesen elkerülhessék. Más szóval, ha egy JK meghal, tisztán az ő hibájuk legyen.

## Kínálj nehéz döntéseket!

- Tégy úgy, hogy a játékosok mérleljeék a kockázatokat a jutalommal szemben. Minél mélyebbre merészkednek a vadonban, vagy a kazamatákban, annál veszedelmesebb dolgokra találhatnak. Akár az erőforrásaik (élelem, egészség, felszerelés, fény, stb.) vannak fogyóban, akár a veszély növekszik minden eltöltött pillanattal, a játékosok mindig kérdezzék maguktól, hogy megéri-e a kockázat csak hogy egy kicsit tovább jussanak? Mindig a legértékesebb kincseket a legnehezebb megszerezni.
- A kockázat és a jutalom ott van a harc szívében is. A JK-k csökkenő életereje hamar arra kényszeríti őket, hogy megkérdezzék maguk-

tól: „visszavonuljak-e, hogy legyen esélyem máskor, vagy tegyek kockára mindent és fejezem be most?”

- Keresd azokat a helyzeteket, ahol a nyilvánvaló döntéseknek nehéz súlya van. Ezek a szituációk bátorítják az unortodox megoldásokat és az újszerű gondolkozásmódot.

### Jutalmazd az okos megoldásokat!

- Amíg a lehetőségek határain belül vannak, a problémákra adott okos megoldások általában működnek. Légy nagylelkű! Ha a cselekvés valószínűtlen, vagy veszélyes, dobass veszélydobást, de csak akkor utasíts el egy kreatív megoldást, ha valóban működésképtelen.
- A harc a **Maze Rats**-ban se nem kiegyensúlyozott, se nem igazságos, és a JK-k számos, náluk sokkal erősebb és számosabb ellenféllel futhatnak össze. A játékosok meg kell tanulják, hogy a harcot úgy kezeljék, mint a valódi hadviselést, és leleményességre, előkészületekre, alattomos taktikára lesz szükségük, hogy maguk felé billentsék az esélyeket. Készítsd fel a játékosaidat arra, hogy járjanak túl az ellenfeleik eszén és tervezzenek alaposan, ha túl akarják élni!

### Töltsd fel élettellel a világot!

- A **Maze Rats** az improvizáció és az extrapoláció játéka, nem a merev történeteké. A játék során és az alkalmak között gondolkodj azon, mit reagálhatnak a frakciók és más karakterek a JK cselekvéseire, és eszerint tegyél lépéseket. A fő vezérlőfonalad a „mik lehetnek a logikus következmények?” legyen.
- Használd a leíráshoz csatolt véletlen táblázatokat (vagy csinálj sajátokat), hogy frissen tartsd a játékot. A táblák által nyújtott meglepő csavarok olyan energiával és rejtélyekkel töltik fel a játékot, amiket nehéz improvizálni.
- Kezeld az NJK-kat valódi személyekként! Gondolkozz el azon, mi a céljuk, különösen, ha harcolnak. Az NJK-k életben akarnak maradni és ritkán bocsájtognak olyan harcba, amire kevés esélyük van, hogy megnyerjék. Csak a fanatikus NJK-k küzdenek a halálig; a többségük inkább próbál visszavonulni, vagy megadja magát, ha vesztesre áll. Ne feledd azt se, hogy az ellenfelek és a szövetségeselek megfelelő motiváció hatására oldalt is válhatnak.
- Adj a játékosoknak valami célt is a világban! A játék során a játékosok sok pénzt szerezhetnek, ahogy feladatokat hajtanak végre és kincseket gyűjtenek össze. Bátorítsd őket, hogy

használják fel ezt a vagyont birtok vásárlására, szolgák felbérlésére, vagy frakciók alapítására. Ezen a szinten játszva új módszerek nyílnak a játékosok számára a világ és annak történelme befolyásolására.

## A VILÁG FELÉPÍTÉSE

### A Kazamata

A kazamaták klasszikus kalandozóhelyszínek: klausztrófóbiás, célirányos helyszínek (gyakran a föld alatt), amelyek a kockázatvállalás, a problémamegoldás, a felfedezés és a leselkedő veszélyek témája körül forognak.

Ha kazamatát készítesz, rajzolj egy térképet. Időt takarítasz meg, ha felírod rá a helységek jellemzőit is, de ne feledd titokban tartani a térképet. Ha a játékosok is akarnak egyet, majd rajzolnak maguknak, ahogy felfedezik.

A kazamatákban általában van néhány, vagy mind a következőkből: legyőzendő szörnyek, elkerülendő csapdák, megoldandó fejtörők, összeszedhető értékek, vagy mágikus tárgyak, kijátszandó furcsa hatások és veszélyek, és NJK-k, akikkel beszélni lehet. Helyezz el benne titkos területeket és elrejtett kincseket az alapos játékosok megjutalmazására. Készíts egy véletlen (és gyakran veszélyes) találkozás táblát is. Minden 10 játékpert alatt 3 a 6-ból eséllyel találkoznak valamivel a JK-k. Ez segíti fenntartani a nyomást és érdekessé teszi a dolgokat a számodra. Ne félj nagyon veszedelmes szörnyeket, vagy nagy számú ellenfelet berakni ide; a morál szabályok és a reakció tábla is ad lehetőségeket a játékosoknak.

Egy jó módszer a kazamata készítésre a még-egy-dolog módszer. Először rakj valami egyszerű dolgot minden terembe és próbálj nagy vonalakban gondolkodni (egy szörny, egy csapda, egy rab, egy könyvtár, stb.). Ezután keress kapcsolatokat a dolgok között. Milyen kapcsolat van köztük? Hogy magyarázhatja az egyik a másikat? Milyen viszonyban állnak egymással? Adj minden szobához egy-egy új részletet azok alapján, milyen válaszokat találsz. Ismételd ezt annyiszor, ahányszor akarod, míg úgy nem gondolod, hogy elkészült a kazamata.

A játékosok rengeteg lehetőséggel kellene találkozni, miközben felfedezik a helyet. A jó kazamaták tele vannak hurkokkal, elágazásokkal, titkos átjárókkal, rövidítésekkel, stb. Ez esélyt ad arra nekik, hogy taktikusan használják a környezetüket. Tervezzenek rajtaütéseket, kerüljék el a veszélyeket, és általánosságban válasszanak olyan szóra-

kozást, amit akarnak, ahelyett, hogy sorban végigmasíroznának egymás utáni szobákon.

### A Vadon

Amikor a világod vad vidékeit tervezed, előbb a közeli környéket térképezd fel, amiben van legalább egy menedék (pl. egy város, vagy falu) és számos kalandozási helyszín (kazamaták, romok, bányák, tornyok, táborok, stb.). Ha hexarácsra rajzolod a térképet, a távolságokat is jól megbecsülheted. Amerre a játékosok elkalandoznak, úgy bővítsd a térképet.

Ha hexarácsot használsz, vedd úgy, hogy egy mező 6 mérföld átmérőjű két átellenes oldala között. Egy JK általánosan 18 mérföldet tud megtenni naponta, úton, 12 mérföldet a vadonban, és 6 mérföldet olyan nehéz terepen, mint az erdő, vagy a hegyek. Győződj meg arról, hogy a játékosok több lehetséges útvonalat is ismerhessenek, azok minden előnyével és hátrányával együtt.

Töltsd fel a vad vidéket változatos területekkel (erdők, sivatagok, folyók, hegyek, dombok, mocsarak, síkságok, pusztulatok, stb.) és minden régióhoz készíts egy véletlen felfedezés táblát, amelyben veszedelmes ellenfelek, semleges NJK-k és érdekes helyszínek egyaránt megtalálhatók. Minden nap és minden éjszaka a JK-k 2 a 6-hoz eséllyel találhatnak valamit. Az éjszakai találkozások gyakran veszedelmesek is. Ha valami maradandó dolgot találnak, jelöld meg a térképen és cseréld ki a táblában a hozzá tartozó elemet valami újra. Ne feledd meg az út közbeni időjárás leírásáról sem. Az időjárás nagyszerű forrása lehet az érdekes benyomalmaknak, különösen erős esőben, havazásban, vagy viharban.

Helyezz el egyedi, rejtett helyszíneket a térképeken, amiket a játékosok nem találhatnak meg csak úgy, hogy áthaladnak rajtuk. Hogy megtalálják, a JK-knak vagy egy egész napot el kell tölteniük a terület átfésülésével, vagy pontosan tudniuk kell, hol keressék.

### A Város

Egy jó város egy jól meghatározható témára épül. Dekadens és bürokratikus? Fontos zárandokhely? Vagy híres a varázslóiról? Esetleg mindhárom egyszerre? A választott témák segítik megszilárdítani a város élményét a játékosok elméjében és hogy mire számíthatnak.

Döntsd el, jelenleg mi folyik a városban. Van éppen valami jelentős esemény, mint mondjuk katasztrófa, feszítvál, orgyilkosság, vagy konfliktus? Az események ilyesféle polarizálása könnyebbé teszi a város kezelését, hiszen mindenkit egyformán

érint. Egy ilyen esemény használatával tudhatod, hogy éppen mi foglalkoztat mindenkit.

Oszd fel a várost negyedekre, vagy szomszédságokra, és jegyezd fel a köztük lévő kapcsolatokat. Minden ilyen negyednek saját témája lehet, ami megkülönbözteti a város többi részétől. A játékosok így némi kontrollt kapnak, hogy miféle eseményekre számíthatnak. Írd fel a közsímsert helyszíneket is, amiket a játékosok azonnal észrevehetnek, az összes jelen lévő fontosabb karakterrel és frakcióval együtt. Minden negyednek lehet még számos érdekes jellemzője, amiket a játékosok akkor találhatnak meg, ha tudják, hol keressék.

Végül készíts minden negyedhez egy véletlen találkozási táblát, ami a negyed témáján alapul. Ezek a találkozások lehetnek veszélyesek, de ugyanakkor szokatlan események is, amiket a JK-k eldönthetnek, hogy elkerüljék-e, vagy sem. Minden alkalommal, amikor a játékosok átmennek egy negyeden, 1 a 6-hoz eséllyel futnak bele valami találkozásba. Persze automatikusan is belefuthatnak ezekbe, ha kifejezetten keresik a bajt.

A városok és falvak tipikusan olyan helyszínek, ahol a JK-k pihennek és feltöltődnek két expedíciójuk között, valamint új munkákat keresnek. A JK-k halljanak új pletykákat potenciális kalandokról minden alkalommal, amikor visszatérnek a városba. Mint mindig, adj a játékosoknak lehetőségeket, hogy eldönthessék, milyen feladat érdekli őket.

## K Ö S Z Ö N E T

A **Maze Rats** nem létezhetne a Google+ DIY D&D közösség hihetetlen támogatása, kreativitása, és a korrektúrában végzett segítsége nélkül.

Külön köszönet: Chris McDowell (Into the Odd), Paolo Greco (Lost Pages), John Harper (World of Dungeons), Jason Lutes (Freebooters on the Frontiers), Christian Mehrstam (Whitehack), Kevin Crawford (Godbound), David McGrogan (Yoon-Suin), Zak Smith (Vornheim), Brendan Strejcek (Necropraxis), John Goodman (Dungeon Crawl Classics), James Murphy (Trollsmuth), Justin Alexander (The Alexandrian), Arnold Kemp (Goblin Punch), Courtney Campbell (Hack and Slash), Logan Knight (Last Gasp Grimoire), Greg Gorgonmilk és Gavin Norman (Wormskin).

Extra különleges köszönet az Archway Glendale Classical Academy ötödikesének, akik hajtották a **Maze Rats** létrejöttét és számtalan revíziót át tesztelték az évek során.

v4.3, írta: Ben Milton. CC-BY-4.0, [www.questioningblog.com](http://www.questioningblog.com), vagy [www.youtube.com/questioningbeast](http://www.youtube.com/questioningbeast)

v1.0, fordította és magyarra átültette: Petrus (2017), <https://plus.google.com/+PeteRPGPlus>